

LOOK AT THE STARS

Ein himmlisches Zeichenspiel für 2 bis 8 sternenverliebte Nachteulen
ab 8 Jahren von Romain Caterdjian



Schaut nach oben! Ein Meer von Sternen funkelt am nächtlichen Firmament. Versucht euch ihre Position einzuprägen, indem ihr sie zu Sternbildern verbindet. Dazwischen wirbeln Planeten umher und mit etwas Glück könnt ihr sogar ein paar Sternschnuppen bewundern.

Doch bald erscheint die Sonne am Horizont. Dann endet der funkelnde Zauber der Nacht und die Sterne verblassen in der Morgenröte.

Spielmaterial

8 abwischbare Nachthimmelpläne



8 Stifte und 8 Abwischtücher



49 Karten, davon

30 Nachtkarten



10 Bonuskarten ★



9 Bonuskarten ★



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

Spiel Aufbau



- 1 Nehmt euch je **1 zufälligen Nachthimmelplan**, **1 Stift** und **1 Abwisch Tuch** und legt sie vor euch aus.
- 2 Mischt alle **Nachtkarten** verdeckt, bildet daraus 3 Stapel mit je 6 Karten und platziert sie in der Mitte eurer Spielfläche. Legt die übrigen Nachtkarten in die Schachtel zurück.
- 3 Trennt alle **Bonuskarten** nach ihren Rückseiten (★ und ★) und mischt sie jeweils verdeckt. Zieht dann von beiden Sorten je 1 zufällige Karte und legt sie offen neben die 3 Nachtkartenstapel, sodass sie für alle gut sichtbar sind. Legt die übrigen Bonuskarten in die Schachtel zurück.

Für eure erste Partie empfehlen wir euch, diese beiden Bonuskarten zu verwenden:



Für einen noch leichteren Einstieg dürft ihr in eurer ersten Partie auch ganz auf die Bonuskarten verzichten.



Spielablauf

Eine Partie von Look at the Stars verläuft über 3 Durchgänge mit je 6 Runden. In jeder Runde verbindet ihr Sterne in eurem Nachthimmel und versucht dadurch, unterschiedlich große Sternbilder aus 3 bis 8 Linien zu gestalten und die Aufgaben der Bonuskarten zu erfüllen, um Punkte zu sammeln. Durch die aufgehende Sonne verblassen jedoch die Sterne am Horizont nach und nach, sodass ihr dort keine weiteren Verbindungen mehr einzeichnen dürft. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Jede Runde läuft wie folgt ab:

- 1 Deckt die **oberste Nachtkarte des aktuellen Stapels** auf.
Wählt in der ersten Runde, mit welchem Stapel ihr beginnen wollt. Wenn der Stapel leer ist, endet der Durchgang. Erst danach macht ihr mit dem nächsten Stapel weiter, um den nächsten Durchgang zu beginnen (siehe Sonnenaufgang, S. 8).
- 2 Alle **gleichzeitig** dürft ihr die auf der Karte dargestellten Verbindungen in eurem Nachthimmel **einzeichnen**.
- 3 Überprüft alle **gleichzeitig**, ob ihr **Boni durch Bonuskarten** erhaltet und handelt diese ggf. ab.

Sternverbindungen einzeichnen

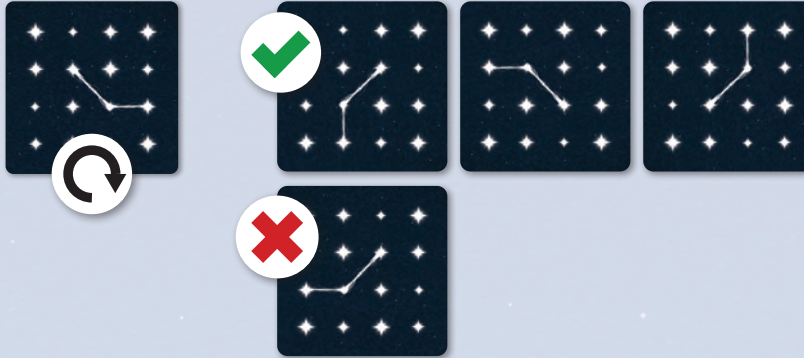
Nachtkarten zeigen in der Regel **2 Verbindungslinien** zwischen Sternen. Für jede Karte darfst du entscheiden, ob du die Linien in deinem Nachthimmel einzeichnen willst oder ob du passt und nichts einzeichnest. Entscheidest du dich für das Einzeichnen, musst du **immer beide Linien** verwenden. Es ist nicht erlaubt, nur 1 der 2 Linien einzuzichnen.

Beim Einzeichnen musst du folgende Regeln beachten:

- ♦ Eine Linie muss immer 2 **benachbarte** Sterne verbinden.
Allgemein gelten Sterne und andere Objekte als **benachbart**, wenn sie sich **waagrecht**, **senkrecht** oder **diagonal unmittelbar nebeneinander** befinden.



- ♦ Du darfst die Anordnung der beiden Linien **beliebig drehen**, aber **nicht spiegeln**.

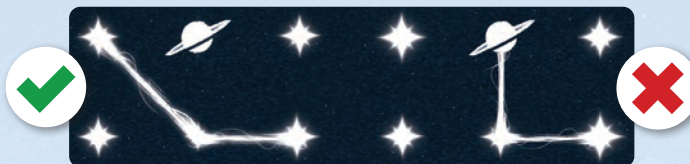


Hinweis: Du darfst die Nachtkarte entsprechend drehen, um dir die verschiedenen Möglichkeiten besser zu verbildlichen. Nimm aber Rücksicht darauf, dass alle Personen die Karte weiterhin sehen können.

- ♦ Mehrere Linien dürfen am selben Stern enden.



- ♦ Eine Linie darf **niemals** einen Planeten, eine Sternschnuppe oder ein anderes Objekt berühren, das kein Stern oder eine Linie ist, außer die Regel für das Objekt erlaubt es (siehe Übersicht: Bonuskarten ★, S. 10-12).



- ◆ Linien dürfen andere Linien kreuzen.



- ◆ Linien dürfen **nicht** überlappen. Du darfst also an einer Stelle, an der du bereits eine Linie eingezeichnet hast, nicht nochmal eine Linie einzeichnen.

Sternschnuppen einzeichnen

Es ist möglich, dass ihr bei den Nachtkarten die Sonderkarte Sternschnuppe aufdeckt (höchstens 3 in einer Partie). Du darfst dann wie immer entscheiden, ob du passen oder sie einzeichnen willst. Entscheidest du dich für das Einzeichnen, male eine **diagonale** Verbindung aus entweder 1, 2 oder 3 Linien in deinen Nachthimmel (wie bei den anderen Nachtkarten, darfst du auch die Sternschnuppe beliebig drehen). Das ist der Schweif der Sternschnuppe. Der Schweif darf **nicht abknicken**. Je länger der Schweif ist, desto mehr Punkte erhältst du dafür am Spielende.



1 Punkt =
2 Punkte =
3 Punkte =



WICHTIG: Eine Sternschnuppe und ihr Schweif dürfen **niemals** andere Linien oder einen Stern berühren, der bereits anderweitig verbunden ist, und umgekehrt.

Tipp: Markiere deine Sternschnuppen am besten, indem du den jeweiligen Stern an ihrem Anfangspunkt etwas größer und die Linien des Schweifs etwas dicker malst. So ist für dich auch im weiteren Spielverlauf noch ersichtlich, dass es sich hier um eine Sternschnuppe handelt, mit der du keine weiteren Linien verbinden darfst.



Bonuskarten nutzen

Jedes Mal, wenn du die auf einer **Bonuskarte** abgebildete Form in deinem Nachthimmel herstellst, erhältst du den entsprechenden Bonus.

Die Bonuskarten mit ★ gewähren dir **Punkte am Spielende**.

Die Bonuskarten mit ★ gewähren dir einen **sofortigen Bonus**. Du darfst auf diesen Bonus auch verzichten. Oft darfst du durch solch einen Bonus einen Stern in ein anderes Objekt umwandeln, welches dir am Spielende Punkte gewähren kann. Übermale in diesem Fall den Stern mit der Form des entsprechenden Objekts.

WICHTIG: Du darfst dieselbe Linie ggf. sowohl für den ★-Bonus als auch für den ★-Bonus nutzen. Du darfst mit derselben Linie aber nicht denselben Bonus mehrfach erhalten. Mit unterschiedlichen Linien darfst du denselben Bonus mehrfach erhalten; davon ausgenommen sind die Bonuskarten Schwarzes Loch (siehe. S. 11) und Sichelmond (siehe S. 12), deren Bonus du jeweils nur 1× pro Partie erhalten darfst.



Beispiel: Sebastian hat diese Form in seinem Nachthimmel geschaffen. Die Linien bilden sowohl die lange Diagonale der linken Bonuskarte, als auch die Pfeilform der rechten Bonuskarte, sodass Sebastian beide Boni erhält.



Sonnenaufgang

Habt ihr die **letzte Karte des ersten Stapels** aufgedeckt und Sterne verbunden, endet der 1. Durchgang. Die Zeit schreitet voran und die ersten Sonnenstrahlen erhellen den Horizont. Ab sofort dürft ihr in den **untersten 2 Zeilen** auf eurem Nachthimmelplan nichts mehr einzeichnen. Beginnt den 2. Durchgang, indem ihr einen neuen Stapel wählt, von dem ihr eine Karte aufdeckt.

Habt ihr die **letzte Karte des zweiten Stapels** aufgedeckt und Sterne verbunden, endet der 2. Durchgang. Erneut schreitet die Zeit voran und das Licht am Horizont wird heller. Ab sofort dürft ihr in den **untersten 4 Zeilen** auf eurem Nachthimmelplan nichts mehr einzeichnen. Beginnt den 3. Durchgang, indem ihr eine Karte vom letzten Stapel aufdeckt.

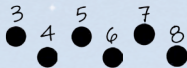


Tipp: Als Erinnerungshilfe könnt ihr den entsprechenden Bereich mit einer gestrichelten Linie von den anderen Sternen abgrenzen.

Spielende

Habt ihr die letzte Karte des dritten Stapels aufgedeckt und Sterne verbunden, ist die Sonne vollständig aufgegangen und ein neuer Tag beginnt. Damit endet die Partie und ihr zählt eure Punkte zusammen. Rechts auf eurem Nachthimmelplan findet ihr dazu einen Wertungsbereich.

1 Sternbilder



Ein **Sternbild** besteht immer aus **mindestens 3** und **höchstens 8 zusammenhängenden Linien** (also Linien, die sich einen Stern teilen oder einander kreuzen). 1 einzelne Linie, 2 zusammenhängende Linien bzw. 9 oder mehr zusammenhängende Linien sowie Sternschnuppen zählen nicht als Sternbilder.

Für jedes Sternbild erhältst du **1 Punkt pro Linie** (nicht Stern!) aus dem das Sternbild besteht. Ein Sternbild aus 3 Linien bringt also 3 Punkte. Aber beachte: Hast du mehrere Sternbilder mit der gleichen Anzahl an Linien, darfst du **nur 1 davon werten**.

Markiere die entsprechenden Felder für deine Sternbilder in deinem Wertungsbereich und zähle die Punkte in dem Feld darunter zusammen. Du kannst durch Sternbilder höchstens 33 Punkte erreichen (je 1× 3, 4, 5, 6, 7 und 8 Punkte).

3
4
5
6
7
8

4 Linien
=
4 Punkte



2 Linien
=
0 Punkte

2 Planeten



Für jeden **Planeten** erhältst du so viele Punkte, wie **Sternbilder** dazu **benachbart** sind. (Ein Sternbild gilt als benachbart, wenn mindestens 1 Stern des Sternbildes zum Planeten benachbart ist.) Dabei ist es egal, ob mehrere der Sternbilder aus der gleichen Anzahl an Linien bestehen.

3 Sternschnuppen



3 Sternbilder = 3 Punkte

Für jede Sternschnuppe erhältst du 1 Punkt pro Linie, aus der ihr Schweif besteht. Zur Erinnerung: Der Schweif einer Sternschnuppe darf höchstens 3 Linien lang sein.

4 Bonuskarten



und



Einige Bonuskarten gewähren dir Bonuspunkte (siehe dazu die nachfolgende Übersicht). Notiere die Gesamtpunkte, die du durch Bonuskarten erhältst, in den jeweiligen Feldern deines Wertungsbereichs.

Zähle nun alle deine Punkte zusammen und trage die Summe in das unterste Feld deines Wertungsbereichs ein. Wer insgesamt die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.



Übersicht: Bonuskarten ★

Die Bonuskarten ★ sind nach ihrer Schwierigkeit in einfach und fortgeschritten unterteilt. Für eure ersten Partien empfehlen wir euch, nur mit den einfachen Karten zu spielen. Wenn ihr schon etwas Erfahrung mit dem Spiel gesammelt habt, nehmt gerne die fortgeschrittenen Karten hinzu.

Einfach

Doppelstern



Du darfst 2 neue Sterne an Stellen einzeichnen, an denen noch keine Sterne sind. Die neuen Sterne **müssen nicht benachbart zueinander** sein. Beachte dabei das allgemeine Raster, das die anderen Sterne vorgeben. Du darfst die Sterne zukünftig benutzen, wenn du Linien einzeichnest.



Neue Verbindung



Du darfst sofort 1 Linie zwischen zwei benachbarten Sternen einzeichnen. Beachte: Du kannst diesen Bonus nicht durch eine Sternschnuppe mit einem Schweif aus 3 Linien auslösen, sondern nur durch normale Verbindungslinien zwischen Sternen.



Planetensichtung

Du darfst 1 Stern, der von keinem anderen Objekt oder einer Linie berührt wird, in einen Planeten umwandeln. Am Spielende wertest du ihn wie deine anderen Planeten.



Pulsar



Du darfst 1 Stern, der von keinem anderen Objekt oder einer Linie berührt wird, in einen Pulsar umwandeln. Am Spielende erhältst du 3 Punkte pro Pulsar, der **zu genau 2 Sternbildern benachbart** ist. Ist ein Pulsar zu 3 oder mehr Sternbildern benachbart, erhältst du dafür keine Punkte.



Spiralgalaxie

Diesen Bonus kannst du nur mit einer Form freischalten, die sich in einem **Sternbild aus 3 bis 8 Linien** befindet. Zeichne 1 Spiralgalaxie zwischen 2 **waagrecht benachbarten** Sternen ein, die von keinem anderen Objekt oder einer Linie berührt werden, sodass die Galaxie beide Sterne umfasst. Die Spiralgalaxie muss dabei **benachbart sein zu dem Sternbild**, durch das du diesen Bonus erhalten hast. Am Spielende erhältst du 2 Punkte pro Spiralgalaxie.



Fortgeschritten



Quasar

Du darfst **1 Stern in einem deiner Sternbilder** (aus 3 bis 8 Linien) in einen Quasar umwandeln. In jedem Sternbild darf es nur 1 Quasar geben. Ab sofort darfst du dieses Sternbild **nicht mehr durch weitere Linien vergrößern**. Am Spielende erhältst du 2 Punkte pro Quasar.



Schwarzes Loch

Du darfst 1 Stern, der von keinem anderen Objekt oder einer Linie berührt wird, in ein Schwarzes Loch umwandeln. Ab sofort darfst du an den zum Schwarzen Loch benachbarten Sternen keine Linien mehr einzeichnen. Am Spielende erhältst du 1 Punkt für jeden zum Schwarzen Loch benachbarten Stern, der von keinem anderen Objekt oder einer Linie berührt wird. **Du darfst pro Partie nur 1 Schwarzes Loch in deinen Nachthimmel einzeichnen.**





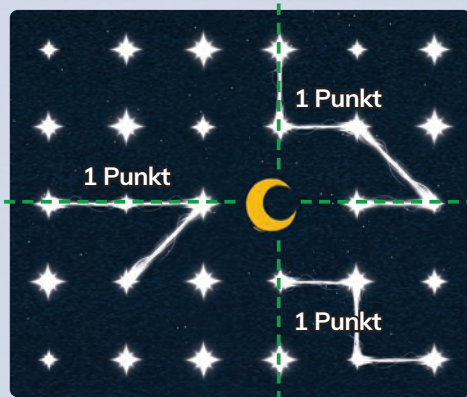
Sichelmond

Du darfst 1 Stern, der von keinem anderen Objekt oder einer Linie berührt wird, in einen Sichelmond umwandeln. Am Spielende erhältst du 1 Punkt pro Sternbild, von dem sich mindestens 1 Stern in der gleichen Zeile oder Spalte wie der Sichelmond befindet. **Du darfst pro Partie nur 1 Sichelmond in deinen Nachthimmel einzeichnen.**



Supernova

Du darfst 1 Stern in einem deiner Sternbilder (aus 3 bis 8 Linien) in eine Supernova umwandeln. Dieses Sternbild darf zukünftig aus 9 oder 10 Linien bestehen. Am Spielende erhältst du wie üblich 1 Punkt pro Linie des Sternbilds. Zur Erinnerung: Hast du mehrere Sternbilder mit der gleichen Anzahl an Linien, darfst du nur 1 davon werten. Enthält das Sternbild mit der Supernova 9 oder 10 Linien, kannst du dadurch auch mehr als 33 Punkte für deine Sternbilder erreichen.



Impressum

Autor: Romain Caterdjian
Illustrationen: Adrien Le Coz

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Bombyx.
© 2023 Bombyx. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele