



GRAVITY superstar



An der Grenze des bekannten Weltraums kommen die berühmtesten Abenteurer auf einem seltsamen kleinen Planeten zusammen, der mit seiner **verblüffenden Schwerkraft** wertvollen **Sternenstaub** anzieht. Sie möchten dort so viel von diesem seltenen Rohstoff sammeln wie möglich, doch ihre Rivalen warten schon darauf, ihn zu stehlen.



Ihr seid einer dieser Superstars auf dem Weg zum Reichtum und müsst die Schwerkraft-Herausforderungen meistern, die euch erwarten!

MATERIAL

- 30 Aktionskarten (6 Exemplare 5 unterschiedlicher Karten)
- 6 Charakterkarten
- 1 Startspieler-Karte
- 6 Superstar-Figuren – hier in den Regeln auch einfach "Figuren"
- 1 Offene-Tür-Stein
- 6 doppelseitige Planetenteile
- 78 Plastiksterne (je 13 in 6 verschiedenen Farben)
- 1 Beutel
- 18 Wiederholungsmarker

**SIT
DOWN!**

DER AUTOR: Aufgewachsen mit Das Tal der Mammuts und HeroQuest, entdeckte er in den letzten Jahren durch Caylus seine Begeisterung für Brettspiele wieder und wollte unbedingt Spiele-Entwickler werden. Heute ist er Animator, Spiele-Verleiher, so oft wie möglich Spiele-Entwickler und gelegentlich auch Spiele-Prediger. Er jongliert mit all diesen Facetten, um sein Wissen über Spiele und ihre Spieler zu vertiefen. Er ist außerdem Autor von Titan Race (2015) und Check-List (2018). • Der Dank des Autors geht an alle Spieltester, die dabei geholfen haben, dieses Spiel zu verwirklichen. Ein besonderer Dank auch an die Geduld von Solal Allain und die unersetzliche "Rennes Game Designers"-Gruppe.

AUTOR
Julian ALLAIN

GRAFIK
GYOM

GRAFIKDESIGN
Marie OOMS

PROJEKTMANAGEMENT
Didier DELHEZ

ÜBERSETZER
Frank THURO

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgien
info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole. © Megalopole, 2018. Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel kann nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. • **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Dieses Spiel enthält Kleinteile, welche inhaliert oder verschluckt werden könnten. Bitte diese Information aufheben. • Der Inhalt kann von den Darstellungen auf der Packung abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten.

AUFBAU

Wählt **zufällig** die Anzahl der Planetenteile für eure Spielerzahl und ordnet sie, wie unten gezeigt, in der Mitte des Tisches an **1**. Wie die Teile ausgerichtet sind (welche Seite nach oben zeigt), spielt keine Rolle.

Anzahl der Spieler	Anzahl der Teile	Anordnung
2	2	
3 - 4	4	
5 - 6	6	

Legt die Wiederholungsmarker neben das Spielbrett **3**. Sie bilden einen gemeinsamen Vorrat, der begrenzt ist.

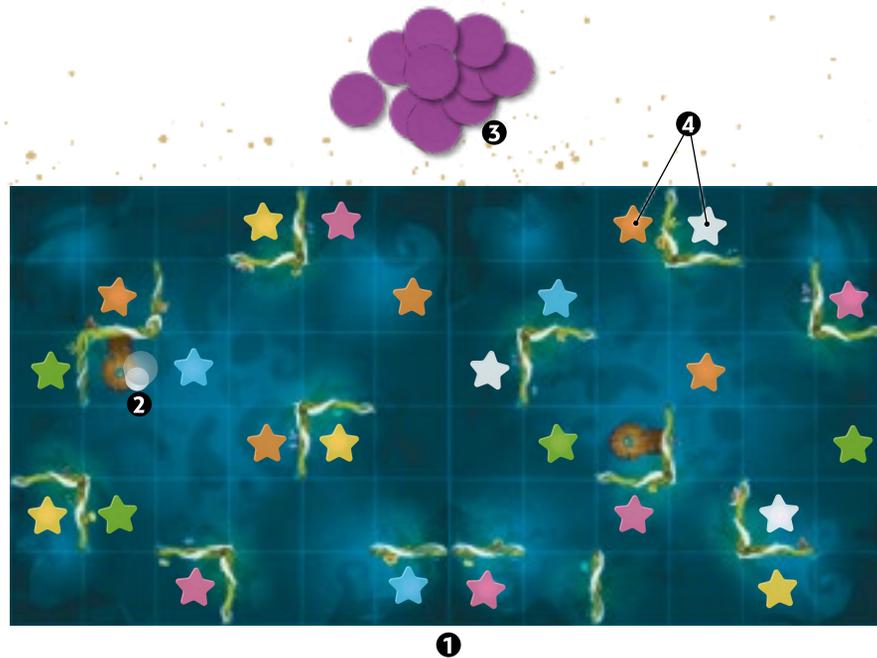
Steckt alle Sterne in den Beutel. Zieht dann so viele Sterne wie die Gesamtzahl der  und , die auf dem Spielbrett zu sehen sind, und legt sie zufällig auf diese Symbole **4**. Legt den Beutel mit den restlichen Sternen in die Schachtel.

Jeder Spieler nimmt 5 verschiedene Aktionskarten auf die Hand **5** und legt seine Charakterkarte **6** und Superstar-Figur **7** vor sich in den eigenen Vorrat **8**. Der Inhalt des eigenen Vorrats muss immer sichtbar sein.

Wählt zufällig einen Spieler aus, der beginnt. Dieser erhält die Startspieler-Karte **9**.



   Setzt den Offene-Tür-Stein auf ein Türfeld eurer Wahl **2**. Dieser Stein gehört keinem Spieler.



Beispiel des Aufbaus für 2 Spieler.



SPIELABLAUF

In eurem Zug führt ihr eine Aktion aus und könnt dann einen Wiederholungsmarker benutzen, um eine zweite Aktion zu machen. Dann ist euer linker Nachbar an der Reihe, der genauso vorgeht, und so geht es bis zum Spielende weiter. Der Zug eines Spielers läuft also folgendermaßen ab:

1. Die Superstar-Figur ins Spiel bringen (erforderlich)
2. Eine Aktion ausführen (erforderlich)
3. Einen Wiederholungsmarker benutzen (optional)

Oben, unten, links, rechts

In diesen Regeln gelten die Begriffe "oben", "unten", "links" und "rechts" immer relativ zur Orientierung der jeweiligen Spielfigur, bevor diese ihre Bewegung beginnt.



1

Die Superstar-Figur ins Spiel bringen erforderlich

Ignoriert diesen Schritt, wenn eure Figur bereits im Spiel ist.

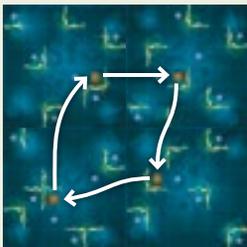
Ist eure Figur nicht im Spiel, platziert ihr sie liegend auf dem Türfeld, auf dem sich gerade der Offene-Tür-Stein befindet, und richtet sie so aus wie die Tür.



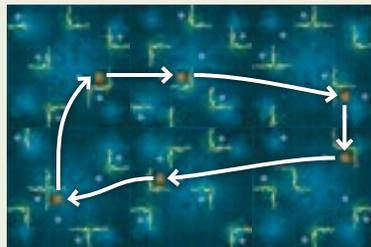
Bewegt dann den Offene-Tür-Stein im Uhrzeigersinn zum nächsten freien Türfeld.



Beispiel des Offene-Tür-Ablaufs in einem Spiel mit 2 Spielern.



Beispiel des Offene-Tür-Ablaufs in einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern.



Beispiel des Offene-Tür-Ablaufs in einem Spiel mit 5 oder 6 Spielern.



Der grüne Superstar muss das Spielfeld dort betreten, wo sich der Offene-Tür-Stein befindet. Anschließend wird dieser bewegt.



Da das nächste Türfeld im Uhrzeigersinn von der rosa Figur besetzt ist, überspringt der Offene-Tür-Stein dieses Feld und wird zum nächsten bewegt.

Spezialfall: Keine freien Türfelder!

In dem äußerst seltenen Fall, dass alle Türfelder von Superstar-Figuren besetzt sind, wird der Offene-Tür-Stein nicht bewegt. Er bleibt auf dem Feld mit dem Superstar, der gerade ins Spiel gekommen ist.



3

Es gibt drei verfügbare Aktionen:

- Die Hand auffüllen
- Eine einfache Bewegung ausführen
- Eine Spezialbewegung ausführen

Legt die Karten, die ihr offen ausspielt, so in euren eigenen Vorrat, dass alle Spieler sie sehen können.

Die Hand auffüllen

Nehmt eure gesamten Karten wieder auf die Hand.

Eine einfache Bewegung ausführen

Wählt eine Karte aus eurer Hand und legt sie **verdeckt** vor euch ab, um eure Figur ein Feld nach links oder rechts zu bewegen. Für eine einfache Bewegung könnt ihr jede Karte verdeckt ausspielen. Die Spezialbewegung befindet sich auf der Vorderseite.



Hinweis: Welche Spezialbewegung ihr dabei gerade "geopfert" habt, bleibt geheim. So könnt ihr bei euren Gegnern Zweifel säen, welche Karten ihr noch auf der Hand habt.



Eine Spezialbewegung ausführen

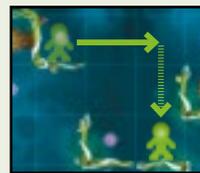
Wählt eine Karte aus eurer Hand und legt sie **offen** vor euch ab, um eure Figur entsprechend der Regeln der auf der Karte abgebildeten Spezialaktion zu bewegen. Es gibt vier verschiedene Spezialaktionen:

Weiter Sprung

Bewegt eure Figur aus ihrer Sicht zwei Felder nach links oder rechts. Ihr könnt diese Aktion nur ausspielen, wenn die Figur die komplette Bewegung machen kann.



Diese Figur kann keinen weiten Sprung nach rechts machen, da sie direkt von einer Plattform blockiert wird. Auch ein weiter Sprung nach links ist nicht möglich, da die Figur sich nicht zwei Felder in dieser Richtung bewegen kann.



Diese Figur macht einen weiten Sprung nach rechts. Da sich dann unter ihren Füßen keine Plattform mehr befindet, fällt sie so lange, bis sie auf eine Plattform trifft.

Hoher Sprung

Bewegt eure Figur ein Feld nach oben und anschließend ein Feld nach links oder rechts. Ihr könnt diese Aktion nur ausspielen, wenn eure Figur die komplette Bewegung machen kann.



Diese Figur kann keinen hohen Sprung nach links machen, da eine vertikale Plattform die Bewegung nach links verhindert. Ein hoher Sprung nach rechts ist aber möglich – die Figur fällt dann, bis sie auf eine Plattform trifft.

Fallen lassen



Bewegt eure Figur ein Feld nach unten durch die Plattform unter ihren Füßen hindurch.

Diese Figur lässt sich durch die Plattform fallen, auf der sie steht, und beendet die Bewegung, sobald sie die nächste Plattform erreicht.



Drehen



Dreht eure Figur auf der Stelle entweder um eine viertel Drehung (90°) oder eine halbe Drehung (180°).

Diese Figur dreht sich eine viertel Drehung gegen den Uhrzeigersinn und fällt dann. Sie hätte auch eine viertel Drehung im Uhrzeigersinn oder eine halbe Drehung machen können.



Mit der **Joker**-Karte könnt ihr eine der vier oben beschriebenen Spezialaktionen ausführen.



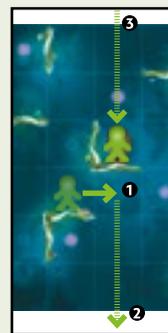
Wichtig:

Befinden sich die Füße eurer Figur nach einer ausgeführten Aktion nicht auf einer Plattform, **fällt** sie in gerader Linie, bis sie auf eine Plattform trifft. Es spielt keine Rolle, wie viele Felder die Figur fällt.

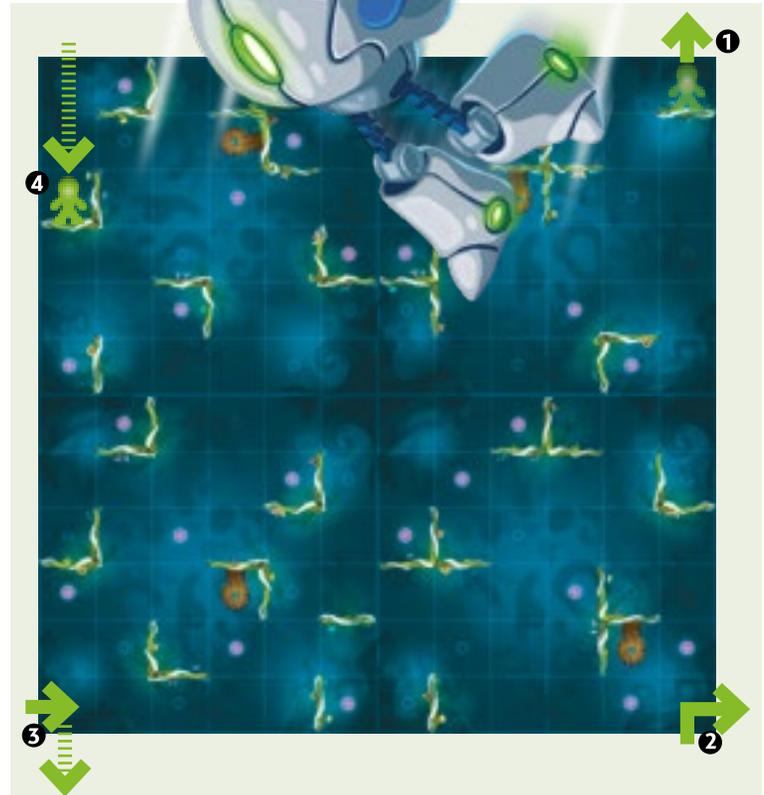
Hinweis:

- ➔ In diesen Regeln bezieht sich der Begriff "Bewegung" auch auf das Fallen.
- ➔ In den folgenden Beispielbildern ist das Fallen durch eine gestrichelte Linie gekennzeichnet.

Die Ränder des Spielbereichs "treffen sich" wieder: Eine Figur, die eine Seite verlässt, kommt sofort auf der gegenüberliegenden Seite in der gleichen Spalte/Reihe wieder ins Spiel.



Nach einer einfachen Bewegung nach rechts fällt diese Figur ①, verlässt den Spielbereich ② unten und fällt sofort in der gleichen Spalte von oben weiter ③.



Diese Figur beginnt in der oberen rechten Ecke und macht einen hohen Sprung nach rechts. Durch den Sprung verlässt sie oben den Spielbereich ① und erscheint sofort wieder unten in der gleichen Spalte ②. Dann schließt sie ihre Aktion ab, indem sie sich nach rechts bewegt, dadurch erneut den Spielbereich verlässt und links in der gleichen Reihe wieder erscheint ③. Da nun keine Plattform unter ihren Füßen ist, verlässt die Figur den Spielbereich ein drittes Mal, erscheint wieder oben und fällt, bis sie auf einer Plattform landet ④.



Wichtig

Immer wenn ihr eure 5 Karten verwendet habt und diese alle vor euch liegen, nehmt ihr sie **sofort** kostenlos wieder auf.

EREIGNISSE

Eure Figur wird bei ihrer Bewegung Felder betreten, auf denen sich verschiedene Dinge befinden:

- Feld mit einem Stern
- Feld mit dem -Symbol
- Leeres Feld oder Feld mit dem -Symbol
- Feld mit der Superstar-Figur eines Gegners
- Türfeld

Feld mit einem Stern

Immer wenn eure Figur ein Feld mit einem Stern betritt, sammelt ihr diesen auf und legt ihn in euren eigenen Vorrat neben den farblich passenden Stern links oder rechts auf eurer Charakterkarte.



- Ihr könnt in einer Bewegung mehrere Sterne einsammeln.
- Jeder gesammelte Stern legt ein - oder -Symbol auf dem Feld frei.
- Ihr könnt beliebig viele Sterne in eurem eigenen Vorrat haben.
- Es gibt keinen Zusammenhang zwischen den Farben der Sterne und den Superstar-Figuren.

Feld mit dem -Symbol

Immer wenn eure Figur auf ein Feld mit einem -Symbol kommt, auf dem sich weder ein Superstar noch ein Stern befindet, nehmt ihr einen Wiederholungsmarker aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn in euren eigenen Vorrat, wo ihn alle sehen können.

- Ihr könnt in einer Bewegung mehrere Wiederholungsmarker sammeln.
- Ihr könnt beliebig viele Wiederholungsmarker in eurem eigenen Vorrat haben.
- Wenn der allgemeine Vorrat der Wiederholungsmarker leer ist, könnt ihr keine sammeln.

Leeres Feld oder Feld mit dem -Symbol

Nichts geschieht. Das -Symbol wird nur am Anfang benötigt, um die Sterne zu platzieren.

Feld mit der Superstar-Figur eines Gegners

Immer wenn eure Figur ein Feld betritt, auf dem sich die Figur eines Gegners befindet (unabhängig von der Orientierung), wird diese rausgeworfen.

- Ihr könnt in einer Bewegung mehrere Gegnerfiguren rauswerfen.
- Rausgeworfene Figuren kehren sofort in den Vorrat ihrer Besitzer zurück.
- Ihre Besitzer nehmen sofort alle ihre Karten wieder auf die Hand.
- Ihr müsst von jedem Spieler, dessen Figur ihr rausgeworfen habt, einen Stern eurer Wahl oder einen Wiederholungsmarker stehlen. Ist nichts davon vorhanden, stiehlt ihr auch nichts.

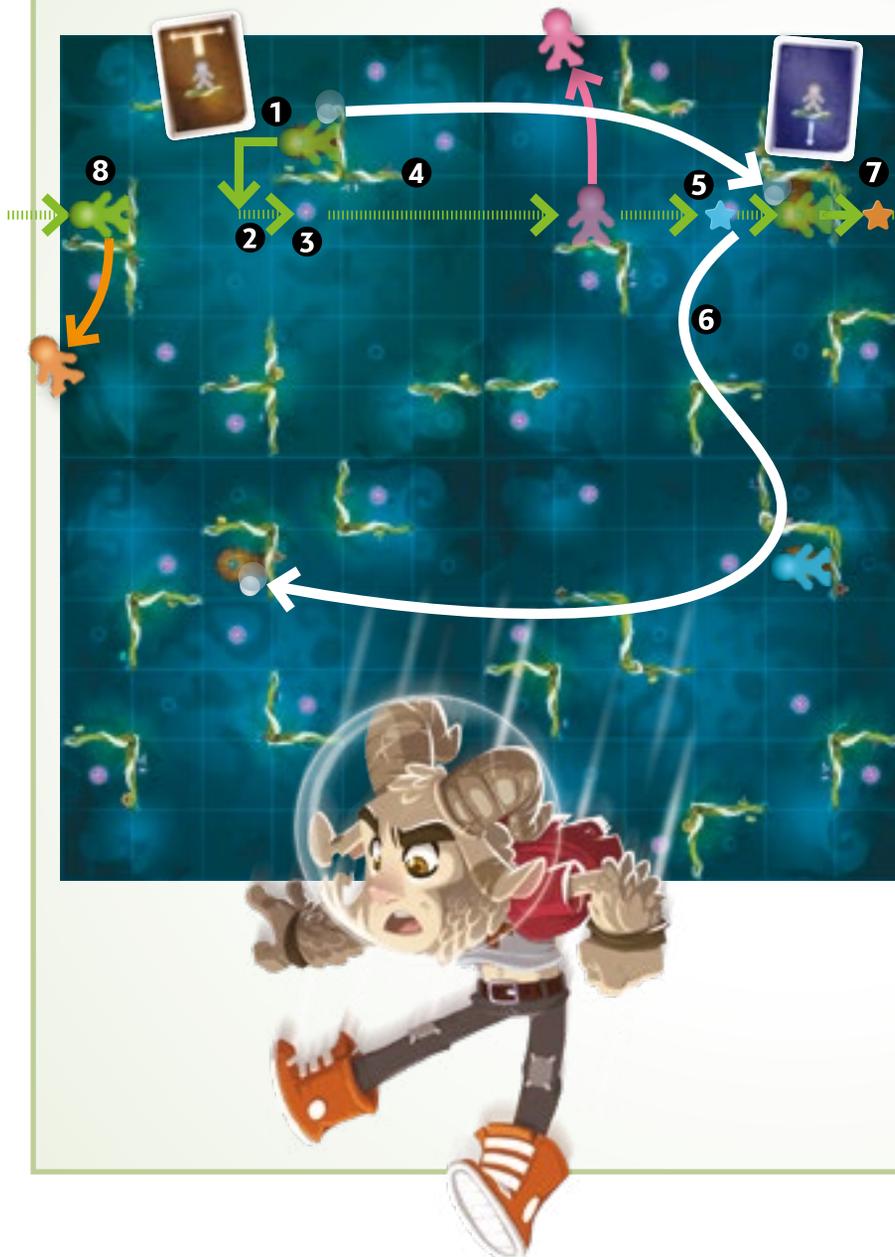
Türfeld

Im Zuge einer Bewegung kann eure Figur ein Türfeld genau so betreten wie jedes andere Feld im Spiel. Befindet sich dort der Offene-Tür-Stein, versetzt ihr diesen so, als wäre ein Superstar gerade durch diese Tür ins Spiel gekommen: Der Stein wird im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Türfeld bewegt.

Wenn ihr einen Wiederholungsmarker habt, könnt ihr diesen benutzen und wieder in den allgemeinen Vorrat legen. Benutzt ihr einen Wiederholungsmarker, dürft ihr eine weitere Aktion ausführen. Folgt den oben beschriebenen Regeln zu 2 • Eine Aktion ausführen.

- ➔ Ihr könnt nur einen Wiederholungsmarker pro Zug benutzen.
- ➔ Ihr könnt einen Wiederholungsmarker im gleichen Zug benutzen, in dem ihr ihn gesammelt habt.

Beispiel eines kompletten Zugs von Grün



- ➊ Da sie zuvor von einem Gegner rausgeworfen wurde, kommt die grüne Superstar-Figur auf dem Türfeld mit dem Offene-Tür-Stein wieder ins Spiel. Der Offene-Tür-Stein wird auf das nächste freie Türfeld im Uhrzeigersinn versetzt (erster weißer Pfeil). Grün spielt dann eine "Hoher Sprung"-Aktionskarte aus und bewegt seine Figur erst ein Feld nach oben ...
- ➋ ... und dann ein Feld nach links. Da keine Plattform unter den Füßen ist, fällt die Figur.
- ➌ Im Fallen sammelt sie einen Wiederholungsmarker aus dem allgemeinen Vorrat auf.
- ➍ Die Figur fällt weiter und wirft die rosa Figur raus, als sie deren Feld betritt. Da Rosa weder Sterne noch Wiederholungsmarker hat, kann Grün nichts stehlen.
- ➎ Weiter unten sammelt die grüne Figur einen blauen Stern ein.
- ➏ Dann beendet die grüne Figur ihren Fall und stoppt auf einer Plattform. Da sich dort der Offene-Tür-Stein befindet, wird dieser zum nächsten freien Türfeld bewegt (zweiter weißer Pfeil).
- ➐ Grün hat einen Wiederholungsmarker und möchte diesen benutzen. So kann Grün eine zweite Aktion machen und spielt eine "Fallen lassen"-Karte aus – die Figur fällt durch die Plattform unter ihren Füßen. Sie sammelt einen orangefarbenen Stern ein und verlässt dann den Spielbereich.
- ➑ Die Figur erscheint sofort wieder auf der anderen Seite des Spielbereichs in der gleichen Reihe und fällt weiter, bis sie auf einer Plattform landet. Da dort gerade die orangefarbene Figur steht, wird diese rausgeworfen. Grün entscheidet sich, einen Wiederholungsmarker von Orange zu stehlen, kann diesen aber erst im nächsten Zug benutzen, da in diesem Zug bereits ein Wiederholungsmarker benutzt wurde.

SPIELNDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald am Ende einer Runde, wenn der Spieler rechts vom Startspieler seinen Zug beendet hat, nur noch eine bestimmte Anzahl von Sternen auf dem Spielbrett ist:

- 2 Spieler: 4 Sterne oder weniger
- 3 oder 4 Spieler: 8 Sterne oder weniger
- 5 oder 6 Spieler: 12 Sterne oder weniger

Jeder Spieler zählt seine Punkte wie folgt:

- 1 Wiederholungsmarker = 1 Punkt
- 1 Stern = 1 Punkt
- Jedes Paar gleichfarbiger Sterne = +1 Bonuspunkt

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den **wenigsten** Wiederholungsmarkern im eigenen Vorrat. Besteht danach immer noch ein Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Beispiel zur Wertung mit 4 Spielern:

	Blaue Sterne	Gelbe Sterne	Rosa Sterne	Grüne Sterne	Orangefarbene Sterne	Weiße Sterne	Bonus für Sternpaare	Wiederholungsmarker	GESAMT
Julian	2	2	2	0	2	4	6	4	22
Gyom	3	1	3	1	0	1	2	0	11
Henri	0	1	0	1	1	1	0	3	7
Emma	3	3	4	2	1	2	6	1	22

Am Ende des Spiels haben Julian und Emma je 22 Punkte. Emma gewinnt jedoch, da sie **weniger** Wiederholungsmarker hat als Julian!

Variante: Spielende im Expertenmodus

Wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht oder überschreitet, wird am Ende der aktuellen Runde sofort das Spielende ausgelöst, sodass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Die benötigte Punktezahl richtet sich nach der Anzahl der Spieler:

- 2 Spieler: 18 Punkte
- 3 Spieler: 24 Punkte
- 4 Spieler: 18 Punkte
- 5 Spieler: 24 Punkte
- 6 Spieler: 18 Punkte

Hinweis: Der Spieler, der das Spielende ausgelöst hat, kann trotzdem noch Punkte verlieren, wenn jemand seine Figur rauswirft und einen Stern oder Wiederholungsmarker stiehlt.

Die Punktwertung, die Bedingungen für den Sieg und das Vorgehen bei einem Gleichstand bleiben unverändert.

DAS SPIEL AUF EINEN BLICK

1 Die Superstar-Figur ins Spiel bringen erforderlich

2 Eine Aktion ausführen erforderlich

Es gibt drei verfügbare Aktionen:

- **Die Hand auffüllen:** Nehmt eure gesamten Karten wieder auf die Hand.
- **Einfache Bewegung:** Spielt eine Karte verdeckt aus und bewegt eure Figur 1 Feld nach links oder rechts.
- **Spezialbewegung:** Spielt eine Karte offen aus und bewegt eure Figur entsprechend der Aktion auf der Karte:
 - **Weiter Sprung**
Bewegt eure Figur 2 Felder nach links oder rechts.
 - **Hoher Sprung**
Bewegt eure Figur 1 Feld nach oben und dann 1 Feld nach links oder rechts.
 - **Fallen lassen**
Eure Figur fällt durch die Plattform unter ihren Füßen.
 - **Drehen**
Dreht eure Figur um eine viertel Drehung (90°) oder halbe Drehung (180°).

3 Einen Wiederholungsmarker benutzen optional

Nur einmal pro Zug.



Während ihrer Bewegung kann eurer Figur Folgendes passieren:

- Sie sammelt einen oder mehrere Sterne.
- Sie sammelt einen oder mehrere Wiederholungsmarker.
- Sie wirft eine oder mehrere Superstar-Figuren von Gegnern raus.
- Sie sorgt dafür, dass der Offene-Tür-Stein zum nächsten freien Türfeld bewegt wird.
- Sie verlässt den Spielbereich und taucht auf der gegenüberliegenden Seite wieder auf.

Ihr nehmt eure gesamten Karten wieder auf die Hand, wenn ...

- Ihr die Aktion "Hand auffüllen" wählt.
- Eure Superstar-Figur von einem Gegner rausgeworfen wird.
- Ihr die fünfte und letzte Karte von eurer Hand ausspielt.

Das Spiel endet am Ende der Runde, wenn auf dem Spielbrett ...

- 4 Sterne oder weniger sind (2 Spieler).
- 8 Sterne oder weniger sind (3 oder 4 Spieler).
- 12 Sterne oder weniger sind (5 oder 6 Spieler).