



GRAVITY superstar



Aan de rand van de gekende ruimte botsen enkele van de bekendste avonturiers op een kleine, rare planeet. Deze planeet is de enige die door zijn **chaotische zwaartekracht sterrenstof** kan aantrekken. De avonturiers zijn ter plekke om zo veel mogelijk van deze zeldzame grondstof te verzamelen of te stelen van hun concurrenten.



Jij bent één van deze supersterren op zoek naar rijkdom, rekening houdend met de zwaartekracht-uitdagingen die je te wachten staan!

SPELONDERDELEN

- 30 actiekaarten (6 x 5 verschillende kaarten).
- 6 karakterkaarten.
- 1 startspelerkaart.
- 6 supersterpionnen, gewoon "pion" genoemd in deze spelregels.
- 1 open-deurpion.
- 6 dubbelzijdige planeettegels.
- 78 plastieken sterren (13 elk in de 6 verschillende kleuren).
- 1 zakje.
- 18 herspeelfiches.

**SIT
DOWN!**

DE ONTWERPER: Opgroeiend met Valley of the Mammoths en Hero-Quest werd hij enkele jaren terug in de bordspelwereld gezogen dankzij Caylus, dat hem inspireerde om spelauteur te worden. Vandaag de dag is hij animator, spel "apotheker", spelontwerper zo vaak hij kan en spel "evangelist" bij gelegenheid. Hij jongleert tussen deze verschillende functies om zijn kennis van spellen en spelers te verdiepen. Hij is de ontwerper van Titan Race (2015) en Check-List (2018). • De ontwerper wenst te bedanken: alle speeltesters zonder wie het spel het daglicht nooit zou gezien hebben, en dan vooral de geduldige Solal Allain en de onvervangbare "Rennes Game Designers" groep.

ONTWERPER
Julian ALLAIN

ARTIEST
GYOM

GRAFISCH ONTWERPER
Marie OOMS

PROJECT MANAGER
Didier DELHEZ

VERTALER
**N. DELOBELLE
A. DE CNODDER**

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

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. © Megalopole (2018). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. • **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

VOORBEREIDING

Selecteer **willekeurig** het aangegeven aantal planeettégels volgens het aantal spelers. Plaats ze, met eender welke zijde zichtbaar, zoals hieronder aangegeven in het midden van de tafel ❶. De oriëntatie is willekeurig.

Aantal spelers	Aantal tegels	Plaatsing van de tegels
2	2	
3 - 4	4	
5 - 6	6	


Plaats de herspeelfiches naast het bord ❷; ze vertegenwoordigen een gelimiteerde, algemene voorraad.

Stop alle sterren in het zakje. Trek daarna zoveel sterren uit de zak als het totaal aantal zichtbare ❸ en ❹ op het bord en plaats ze willekeurig op deze symbolen ❺. Bewaar de zak met de resterende sterren in de doos.

Elke speler neemt 5 verschillende actiekaarten op handen ❻ en plaatst zijn karakterkaart ❼ en supersterpion ❽ voor zich in zijn persoonlijke voorraad ❸. De inhoud van je persoonlijke voorraad moet altijd zichtbaar zijn.

Kies een willekeurige startspeler. Deze speler neemt de startspelerkaart ❸.



 Plaats de open-deur-pion op een deurvak naar keuze ❹. Deze pion behoort geen enkele speler toe.



Voorbeeld van de voorbereiding van een 2-spelerspel.

HET SPEL SPELEN

Tijdens je beurt voer je één actie uit. Nadien spendeer je eventueel een herspeelfiche om een tweede actie uit te voeren. Daarna is het de beurt aan je linkerbuur, die hetzelfde doet, enzovoort tot het spel ten einde is. Een speelbeurt ziet er dus als volgt uit:

1. Plaats jouw supersterpion in het spel (verplicht).
2. Voer een actie uit (verplicht).
3. Spendeer een herspeelfiche (optioneel).

Boven, onder, links, rechts

In deze spelregels zijn de begrippen boven, onder, links en rechts gerelateerd aan de oriëntatie van de pion in kwestie vooraleer hij aan z'n beweging begint.



1

Plaats jouw supersterpion in het spel verplicht

Indien je pion al in het spel is, negeer je deze stap.

Indien je pion niet in het spel is, leg je deze op het deurvak waar op dit ogenblik de open-deurfiche ligt. Oriënteer je pion zoals de deur zelf.



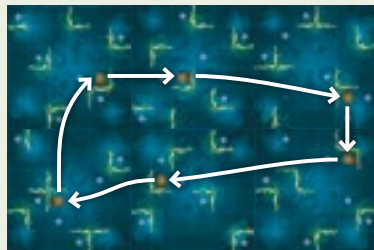
Verplaats de open-deurpion klokgewijs naar het volgende vrije deurvak.



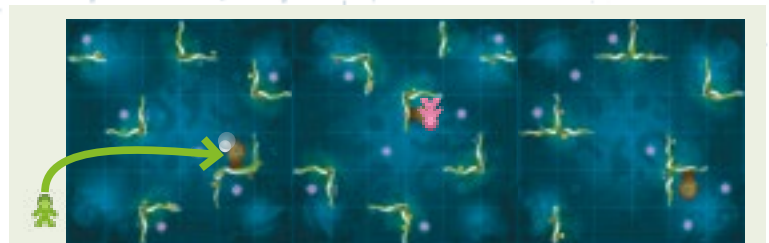
Voorbeeld van een open-deurpioncyclus in een 2-spelerspel.



Voorbeeld van een open-deurpioncyclus in een 3 of 4-spelerspel.



Voorbeeld van een open-deurpioncyclus in een 5 of 6-spelerspel.



De groene supersterpion moet in het spel worden gebracht waar de open-deurpion staat, die nadien wordt verplaatst.



Omdat het volgende deurvak (klokgewijs) bezet is door de roze pion, moet de open-deurpion dit vak overslaan en verplaatsen naar het volgende.

Speciaal geval: geen vrije deurvakken!

In het uitzonderlijke geval dat alle deurvakken bezet zijn door supersterpionnen, wordt de open-deurpion niet verplaatst; laat hem staan op het vak waar net een supersterpion in het spel gekomen is.



3

Er zijn drie beschikbare acties:

- Vervolledig je hand.
- Speel een standaardbeweging.
- Speel een speciale beweging.

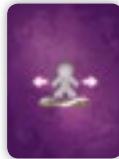
Plaats de kaarten open voor je neer in je persoonlijke voorraad zodat iedereen ze kan zien.

Vervolledig je hand

Neem al je kaarten terug op handen.

Speel een standaardbeweging

Kies een kaart uit je hand en leg deze **gedekt** voor je neer. Beweeg je pion daarna één vak naar links of rechts. Je kan eender welke kaart spelen om een standaardbeweging uit te voeren. De speciale beweging die op de voorkant van de kaart staat wordt genegeerd.



Opmerking: de speciale beweging die je "opoffert" blijft geheim, zodat je onzezekerheid kan zaaien bij de tegenstanders. Ze zullen moeten gissen welke kaarten je nog op handen hebt.

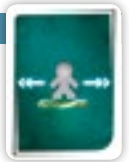


Speel een speciale beweging

Kies een kaart uit je hand en leg deze **open** voor je neer. Beweeg daarna je pion volgens de regels van de speciale beweging die staat afgebeeld. Er zijn vier verschillende speciale acties:

Lange sprong

Beweeg je pion twee plaatsen naar links of rechts. Om deze actie te mogen uitvoeren, moet je pion in staat zijn om de ganse beweging uit te voeren.



Deze pion kan geen lange sprong naar rechts maken, omdat hij onmiddellijk geblokkeerd wordt door een platform. Hij kan ook de lange sprong naar links niet uitvoeren, want hij kan geen twee vakken bewegen in die richting.



Deze pion kan een lange sprong naar rechts maken en nadien, omdat er geen platform onder z'n voeten is, valt hij tot op het volgend platform en eindigt zijn beweging daar.

Hoge sprong

Beweeg je pion één vak naar boven en nadien één vak naar links of rechts. Om deze actie te mogen uitvoeren, moet je pion in staat zijn om de ganse beweging uit te voeren.



Deze pion kan geen hoge sprong naar boven en daarna naar links uitvoeren omdat een verticaal platform de beweging naar links blokkeert. Een hoge sprong naar rechts daarentegen is wel mogelijk, nadien valt de pion tot hij op een platform terechtkomt.

Val



Beweeg je pion één vak naar beneden, doorheen het platform onder je voeten.

Deze pion valt doorheen het platform waarop hij staat en stopt op het volgende platform.

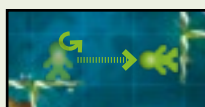


Rotatie



Pivoteer je pion op z'n huidige plaats, een kwartdraai (90°) of halve draai (180°).

Deze pion roteert een kwartdraai naar links en valt dan. Hij had ook kloksgewijs een kwartdraai of een halve draai kunnen maken.



De **joker** kaart stelt je in staat om één van bovenstaande vier speciale acties uit te voeren.



Belangrijk

Nadat je een actie hebt uitgevoerd en je pion niet op een platform staat, valt deze in een rechte lijn tot hij op een platform terechtkomt. Het maakt niet uit hoeveel vakken hij valt.

Opmerking:

- In deze regels omvat het begrip "bewegen" ook het vallen.
- In de volgende, geïllustreerde voorbeelden wordt het vallen als een stippelijntje voorgesteld.

De zijkanten van het bord "lopen door": een pion die langs de ene kant het bord verlaat, komt onmiddellijk langs de andere kant terug op het bord in dezelfde rij/kolom.



Na een standaardbeweging naar rechts valt de pion ❶, verlaat het speelbord ❷ en komt onmiddellijk terug in het spel bovenaan ❸ in dezelfde kolom.



Deze pion start in de rechterbovenhoek en maakt een hoge sprong naar rechts. De sprong zorgt ervoor dat hij het bord bovenaan verlaat ❶ en onmiddellijk verschijnt onderaan in dezelfde kolom ❷. Daarna vervolledigt hij zijn actie door naar rechts te bewegen, wederom het bord te verlaten en links in dezelfde rij ❸ terug te verschijnen. Tenslotte, omdat er geen platform onder zijn voeten is, verlaat hij het bord een derde maal en verschijnt hij bovenaan het bord, al vallend tot op een platform ❹.





Belangrijk

Wanneer je jouw 5 kaarten allemaal gebruikt hebt, en ze dus allen voor je liggen, neem je ze **onmiddellijk gratis** terug op handen.

GEBEURTENISSEN



Tijdens je beweging kan je pion vakken passeren die diverse zaken tonen of bevatten:

- Vakken die een ster bevatten.
- Vakken die het  symbool tonen.
- Leeg vak of vak met het  symbool.
- Vak dat een pion van een tegenspeler bevat.
- Deurvak.


Vak dat een ster bevat

Telkens wanneer je pion een vak betreedt dat een ster bevat, verzamel en leg je deze in je persoonlijke voorraad. Leg sterren met dezelfde kleur naast de overeenkomstige ster links of rechts afgebeeld op je karakterkaart.




- Je kan meerdere sterren verzamelen met één beweging.
- Elke verzamelde ster onthult een  of  symbool op het vak.
- Er is geen limiet aan het aantal sterren die je in je persoonlijke voorraad kan verzamelen.
- Er is geen overeenkomst tussen de kleuren van de sterren en de supersterpionnen.

Vak dat het symbool toont

Telkens wanneer je pion een vak betreedt, zonder supersterpion of ster, dat het  symbool toont, neem je een herspeelfiche van de algemene voorraad en leg je deze in je persoonlijke voorraad waar iedereen het kan zien.

- Je kan meerdere herspeelfiches verzamelen met één beweging.
- Er is geen limiet aan het aantal herspeelfiches die je in je persoonlijke voorraad kan verzamelen.
- Indien de algemene voorraad leeg is, verzamel je geen herspeelfiches.

Leeg vak of vak met het symbool

Er gebeurt niets. Het  symbool wordt enkel gebruikt voor de startopstelling van de sterren.

Vak dat een pion van een tegenspeler bevat

Telkens wanneer je pion een vak betreedt waarop een pion van een tegenspeler staat (oriëntatie maakt niet uit), duw je deze van het bord.

- Je kan de pionnen van meerdere tegenspelers met één beweging van het bord duwen.
- Weggeduwde pionnen gaan onmiddellijk naar de persoonlijke voorraad van de eigenaars.
- De eigenaars nemen onmiddellijk al hun kaarten terug op handen.
- Je moet een ster naar eigen keuze stelen of een herspeelfiche afnemen van elke speler wiens pion je van het bord hebt geduwd. Indien ze geen van beiden in bezit hebben, steel je niets van deze speler.

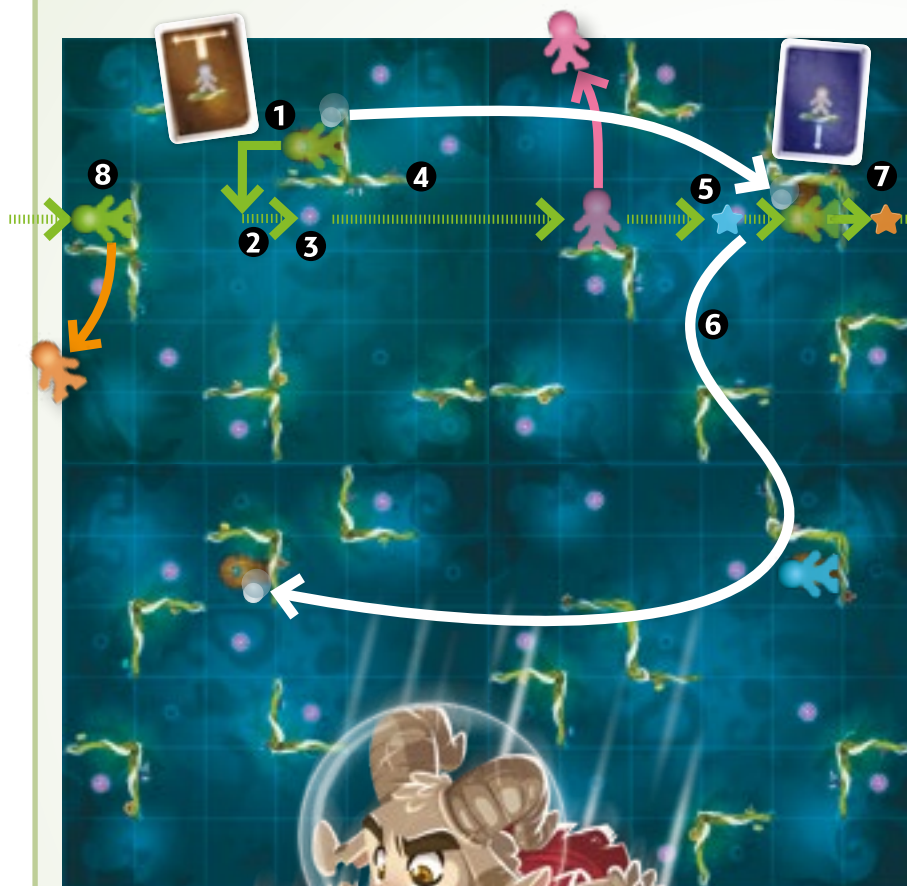
Deurvak

Gedurende je beweging mag je pion een deurvak betreden, net zoals elk ander vak in het spel. Indien de open-deurpion er staat, beweeg je deze net zoals een supersterpion in het spel wordt gebracht. Beweeg de open-deurpion klokgewijs naar het volgende vrije deurvak.

Indien je er één hebt, mag je ervoor opteren om een herspeelfiche te spenderen. Leg deze terug in de algemene voorraad en voer een extra actie uit. Volg de regels zoals hierboven beschreven bij "2 • Voer een actie uit".

- Je kan slechts één herspeelfiche per beurt gebruiken.
- Je kan een herspeelfiche gebruiken in dezelfde beurt waarin je het verzameld hebt.

Voorbeeld van een volledige beurt door groen



- 1 Doordat hij eerder van het bord werd geduwd door een tegenspeler, komt de groene supersterpion terug in het spel op het deurvak met de open-deurpion. De open-deurpion beweegt naar het volgende vrije deurvak (eerste witte pijl). Daarna speelt groen de hoge sprong actiekaart en beweegt zijn pion één vak naar boven...
- 2 ...daarna één vak naar links. Er is geen platform onder zijn voeten dus valt hij.
- 3 Tijdens het vallen, verzamelt hij een herspeelfiche van de algemene voorraad.
- 4 Hij blijft vallen en duwt de roze pion van het bord als hij het vak betreedt. Omdat roze geen sterren of herspeelfiches heeft, kan groen niets van hem stelen.
- 5 Verder naar beneden verzamelt groen een blauwe ster.
- 6 Tenslotte stopt de groene pion z'n val op een platform, waar de open-deurpion staat. Hierdoor wordt de open-deurpion naar het volgende vrije deurvak (tweede witte pijl) verplaatst.
- 7 Groen heeft een herspeelfiche en beslist het te gebruiken. Hij onderneemt dus een tweede actie en speelt de valkaart. De pion glijdt doorheen het platform onder zijn voeten en valt. Hij verzamelt een oranje ster en verlaat het bord.
- 8 Hij komt onmiddellijk terug in het spel langs de andere kant van het bord in dezelfde rij en valt verder tot hij landt op het platform waar de oranje pion staat. De oranje pion wordt van het bord geduwd. Groen beslist om een herspeelfiche te stelen van oranje. Maar omdat groen reeds een herspeelfiche heeft gespeeld deze beurt, moet hij wachten tot zijn volgende beurt om deze fiche te gebruiken.

EINDE VAN HET SPEL & PUNTEN TELLEN

Aan het einde van een ronde, wanneer de speler rechts van de startspeler zijn beurt beëindigt, eindigt het spel indien er slechts enkele sterren op het speelbord achterblijven:

- 2-spelersspel: 4 sterren of minder.
- 3- of 4-spelersspel: 8 sterren of minder.
- 5- of 6-spelersspel: 12 sterren of minder.

Elke speler telt als volgt zijn punten:

- 1 herspeelfiche = 1 punt.
- 1 ster = 1 punt.
- elk paar sterren van dezelfde kleur = +1 bonuspunt.

De speler met de meeste punten wint. In geval van gelijkstand, wint de speler met de **minste** herspeelfiches in z'n persoonlijke voorraad. Indien nog steeds gelijk, dan delen de betrokken spelers de overwinning.

Voorbeeld puntentelling met 4 spelers:

	Blauwe sterren	Gele sterren	Roze sterren	Groene sterren	Oranje sterren	Witte sterren	Bonus voor sterrenparen	Herspeelfiches	TOTAAL
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

Aan het einde van het spel hebben zowel Julian, als Emma 22 punten.
Emma wint echter want ze heeft **minder** herspeelfiches dan Julian!

Variant: Einde van het spel in expert modus

Wanneer een speler een vooropgesteld aantal punten bereikt of overschrijdt, eindigt het spel onmiddellijk na de lopende ronde zodat alle spelers even veel beurten hebben gespeeld. Het aantal punten dat bereikt moet worden, hangt af van het aantal spelers:

- 2-spelersspel: 18 punten.
- 3-spelersspel: 24 punten.
- 4-spelersspel: 18 punten.
- 5-spelersspel: 24 punten.
- 6-spelersspel: 18 punten.

Opmerking: De speler die het einde van het spel triggert, kan nog steeds punten verliezen als iemand sterren of herspeelfiches steelt door het wegduwen van hun pion.

Punten tellen, het spel winnen en tiebreakers blijven hetzelfde.

HET SPEL IN EEN OOGPSLAG

1 Plaats jouw supersterpion in het spel **verplicht**

2 Voer een actie uit **verplicht**

Er zijn drie beschikbare acties:

- **Vervolledig je hand:** Neem al je kaarten terug op handen.
- **Speel een standaardbeweging:** Speel een kaart gedekt en beweeg je pion 1 vak naar links of rechts.
- **Speel een speciale beweging:** Speel een kaart open en beweeg je pion volgens de afgebeelde actie op de kaart:
 - **Lange sprong**
Beweeg je pion 2 vakken naar links of rechts.
 - **Hoge sprong**
Beweeg je pion 1 vak naar boven, dan 1 vak naar links of rechts.
 - **Val**
Je pion valt doorheen het platform onder zijn voeten.
 - **Rotatie**
Pivoteer je pion een kwartdraai (90°) of halve draai (180°).

3 Spendeer een herspeelfiche **optioneel**

Maximaal één keer per beurt.



Tijdens een beweging kan een pion volgende zaken doen:

- Verzamel één of meer sterren.
- Verzamel één of meer herspeelfiches.
- Duw de sterspelerpionnen van één of meer tegenspelers van het bord.
- Verzet de open-deurpion naar het volgende vrije deurvak.
- Verlaat het bord en kom tevoorschijn aan de andere kant.

Je neemt al je kaarten terug op handen als:

- Je kiest voor de actie "vervolledig je hand".
- Je supersterpion wordt van het bord geduwd door een tegenspeler.
- Je speelt de vijfde en laatste kaart uit je hand.

Het spel eindigt aan het einde van de ronde wanneer het bord:

- 4 sterren of minder heeft in een 2-spelersspel.
- 8 sterren of minder heeft in een 3- of 4-spelersspel.
- 12 sterren of minder heeft in een 5- of 6-spelersspel.