



RAVENSBURGER SPIELE® NR. 01599-3
AUTOREN: CHRISTIAN RAFFEINER, HELMUT WALCH
GRAFIK: GRAPHISCHES ATELIER OTTO MAIER VERLAG
EIN SPIEL FÜR DREI BIS SECHS PERSONEN
AB 18 JAHREN.

ASTROTIME

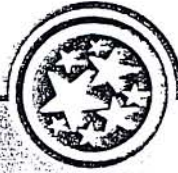
Ein Spiel, das zeigt, was in Ihnen steckt.

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



6 Spielfiguren

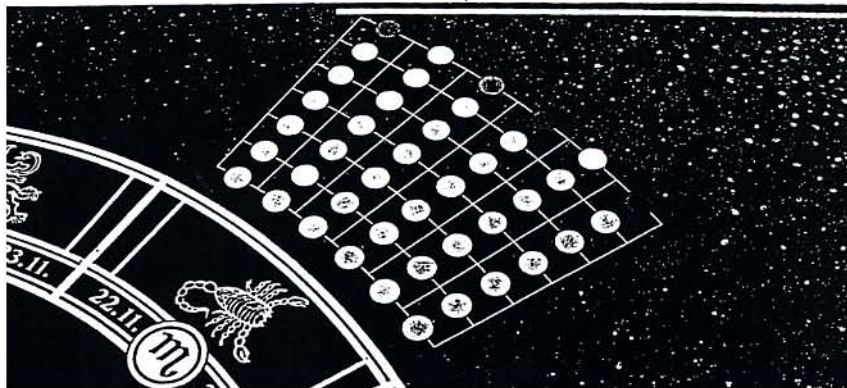
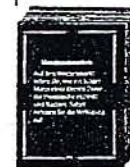


1 Spielplan

36 Erfolgssteine
(je 6 pro Farbe)



384 nicht immer ganz alltägliche Geschichten auf Karten





VORBEREITUNG

Spielmaterial austeilen	Seite 4
Spieltableau präparieren	Seite 5

DAS SPIEL BEGINNT

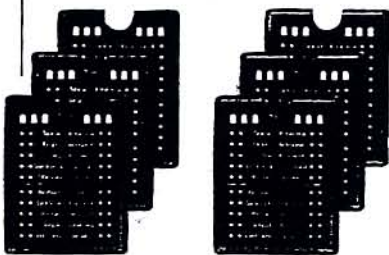
Situationskarten auslegen	Seite 6
Situationen einschätzen, Spielfiguren setzen	Seite 8
Situationskarten auswerten	Seite 9
Die Erfolgssteine	Seite 10
Die 6 Lebensziele	Seite 10
Die erste Runde ist beendet und die zweite Runde beginnt	Seite 11

ENDE DES SPIELS

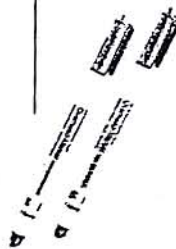
Endauswertung	Seite 11
---------------	----------

Noch mehr über Ihr persönliches Spielergebnis erfahren Sie im „Buch der Sternzeichen“.

6 Spieltableaus
aus Kunststoff



2 rote
abwischbare
Folienstreifer



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.

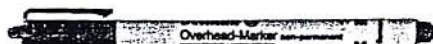
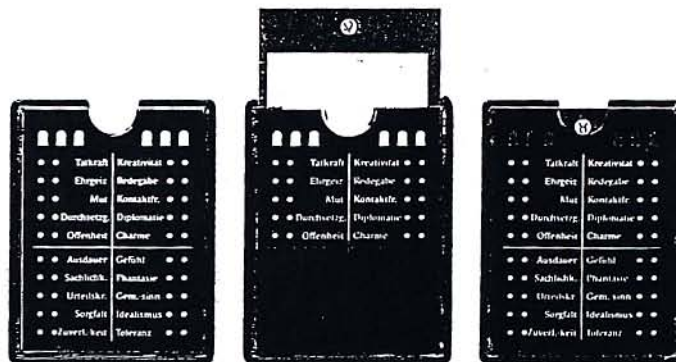
1. Das astrologische Jahr beginnt mit dem „Widder“. Der große **Astrostein** wird deshalb auf das **gelbe** Feld im Sternzeichen „Widder“ gesetzt. Nach jeder gespielten Runde wird der Astrostein um ein Feld **gegen** den Uhrzeigersinn versetzt. Das Spiel ist beendet, wenn der Astrostein nach **12 Runden** wieder beim Sternzeichen „Widder“ angelangt ist.

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 20 positive Talente (= persönliche Stärken) aufgedruckt. Vor jedem Talent befinden sich zwei Punkte.



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.



Von den 20 Talenten leuchten nun 10 Talente **gelb** auf. Das sind die **10 Grundtalente**, die einem Spieler aufgrund seines Sternzeichens fest zugeordnet werden.



- b) Die Spieler beginnen nun ihre Spieltableaus zu präparieren. Sie nehmen einen **roten Folienschreiber** und markieren die **10 gelb aufleuchtenden Punkte rot**.



- c) Von den **übrigen 30 blau aufscheinenden Punkten** dürfen die Spieler **weitere 4 Punkte rot** markieren. Jeder Spieler hat also die Wahl, entweder einen zweiten roten Punkt neben einem bereits markierten Grundtalent zu setzen oder weitere Talente hinzuzunehmen. Er wählt dabei die Talente, die ihn persönlich besonders auszeichnen.



ACHTUNG! Ein Talent darf also 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 Punkte rot markiert werden.

• Ehrgeiz	• Kreativität
• Alibi	• Redegabe
• Durchsetz	• Kontaktk
• Offenheit	• Diplomatie
• Ausdauer	• Charme
• Sachtrieb	• Gefühl
• Unerbittl	• Präzision
• Sorgfalt	• Gemeinsam
• Zurecht-keit	• Idealismus
	• Toleranz
	• Teufelhaft

Beispiel: In diesem Beispiel schätzt sich ein Spieler als besonders „ehrgeizig“ und „zuverlässig“ ein. Deshalb markiert er diese beiden Talente doppelt. Zusätzlich wählt er zwei Talente aus der verbleibenden Talente-liste aus und markiert diese ebenfalls rot.

- e) Auf dem Spieltableau leuchten jetzt **14 rote Punkte** auf, die die persönlichen Stärken des jeweiligen Spielers zum Ausdruck bringen.



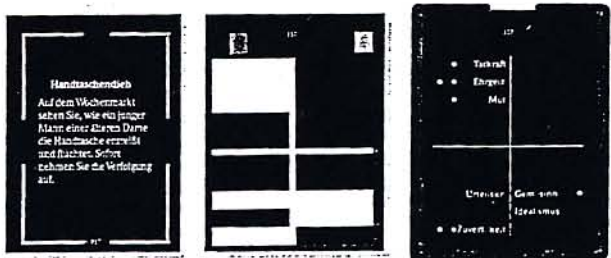
- f) Sollten mehrere Spieler dasselbe Sternzeichen haben, so muß die Sternzeichenkarte zwischen diesen Spielern ausgetauscht werden.



4. Nachdem alle Spieltableaus präpariert sind, nimmt jeder Spieler **6 Erfolgssteine**, von jeder Farbe einen, und stellt sie auf die entsprechenden Farbpunkte der Grundreihe des ihm zugewandten Erfolgfeldes auf. Mehr darüber auf Seite 10.



5. Das zweite wesentliche Spielelement in ASTROTIME sind die **Situationskarten**. Sie beschreiben 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.

Die Situationskarten bleiben zunächst noch in der Spieleschachtel.

6. Das „Buch der Sternzeichen“ kommt erst am Ende des Spiels zum Einsatz.

Nach dieser recht sorgfältigen Vorbereitung ist es nun soweit:

DAS SPIEL BEGINNT

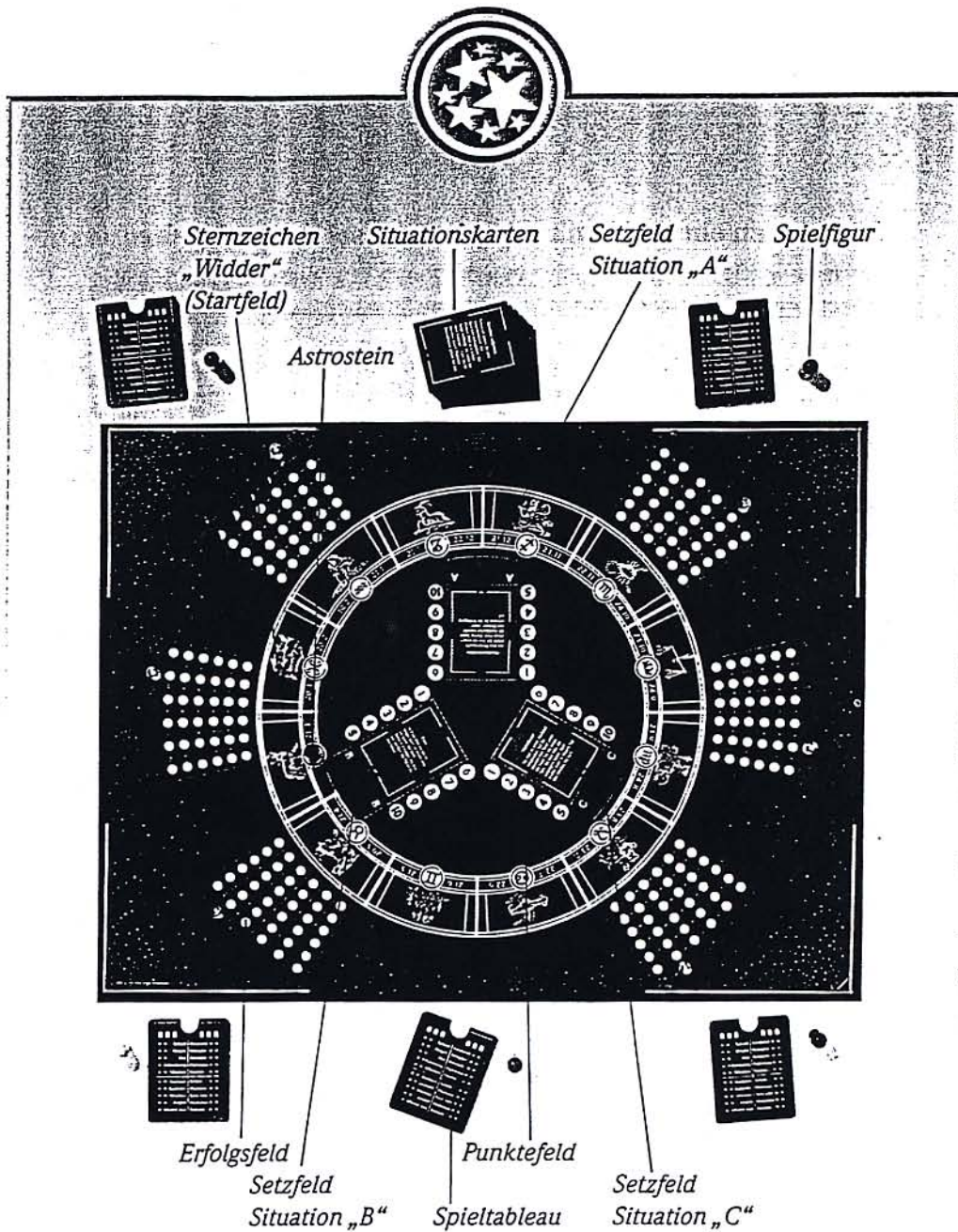
Die Spielrunde sollte zum Spielbeginn einen erfahrenen Spielleiter wählen. Er sollte zuvor die Regeln sorgfältig lesen. Neben der eigenen Teilnahme am Spiel ist es seine Aufgabe, den Spielablauf zu koordinieren und das Spielmaterial zu verwalten.

Situationskarten auslegen

Jede Spielrunde beginnt mit dem Auslegen der Situationskarten.

Besteht die Spielrunde aus 3 oder 4 Spielern, so nimmt der Spielleiter zwei Situationskarten aus der Spieleschachtel und legt sie auf die Situationsfelder „A“ und „B“.

Bei 5 oder 6 Spielern wird eine dritte Situationskarte auf das Feld „C“ gelegt.



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 entweißt 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.



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?

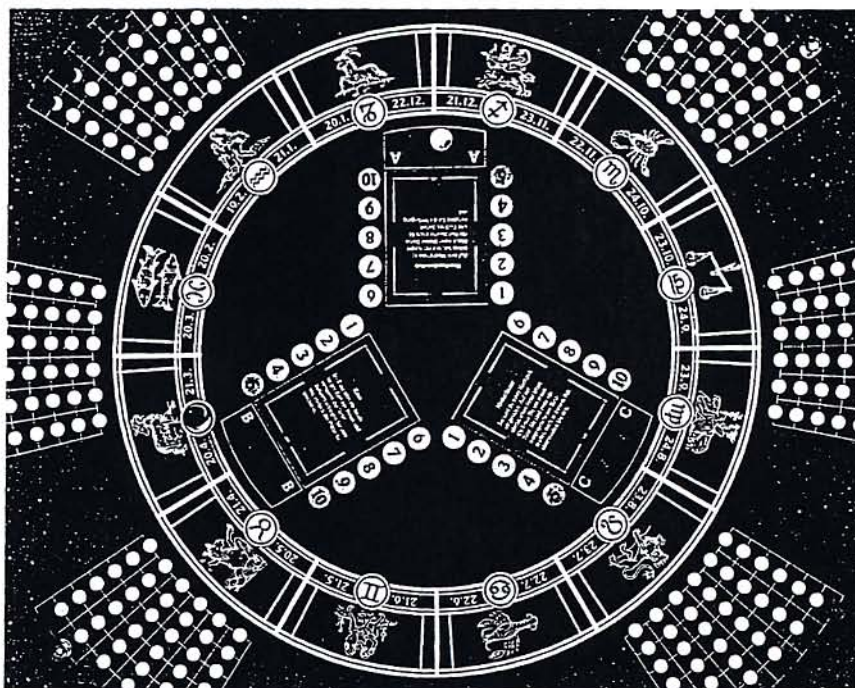
Jeder Spieler überlegt sich nun, welche Talente erforderlich sind, um, wie in Situation „A“, einen Handtaschendieb zu verfolgen oder wie in Situation „B“, im Kino zu seinem Zuschauerrecht zu kommen oder wie in Situation „C“, als Nichttänzer eine halbwegs ordentliche Figur abzugeben.



Jeder Spieler, der glaubt, genügend Talente zu besitzen, 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.



Der Spieler zur linken des Spielleiters beginnt in der ersten Runde mit dem Setzen. Danach ist dessen linker Nachbar an der Reihe usw. Es ist die Aufgabe des Spielleiters darauf zu achten, daß in jeder Runde ein anderer Spieler mit dem Setzen beginnt.



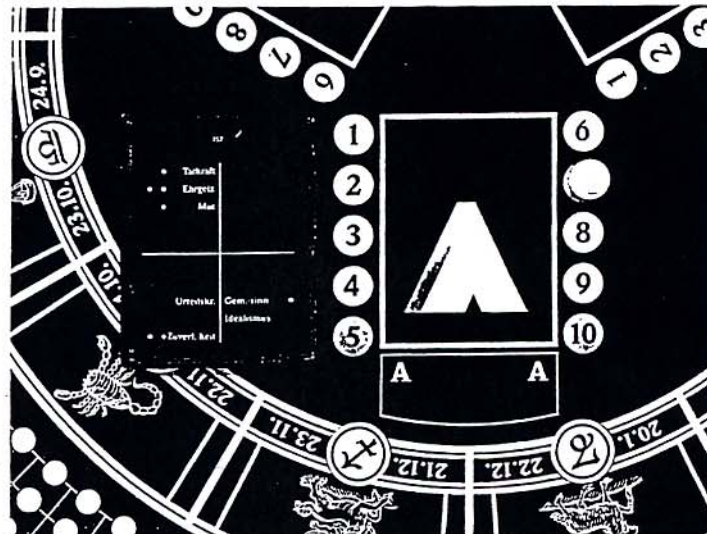


Situationskarten auswerten

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 Punktefeld.

Beispiel: Der Spieler hat 7 Punkte.

Er setzt seine Spielfigur auf das Punktefeld „7“.



Haben weitere Spieler ihre Spielfigur auf Setzfeld „A“ gesetzt, dann ermitteln Sie nacheinander die Anzahl ihrer übereinstimmenden Talente, und setzen ihre Spielfigur auf das entsprechende Punktefeld neben dem Situationsfeld „A“.



Anschließend ermitteln alle Spieler, die auf die Situation „B“ gesetzt haben, die Anzahl ihrer übereinstimmenden Talente, und setzen ihre Spielfigur auf das entsprechende Punktefeld neben dem Situationsfeld „B“.



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



Die Erfolgssteine

Nachdem alle Spieler ihre Punktzahl ermittelt haben und für Situation „A“ bzw. „B“ bzw. „C“ jeweils der Punktesieger ermittelt worden ist – **pro Situationskarte** gibt es nur **einen** Gewinner – erfolgt die Auswertung der ersten Runde.

Derjenige Spieler, der in Situation „A“ die meisten Punkte erreicht hat, **mindestens aber 4 Punkte**, nimmt die Situationskarte nocheinmal zur Hand und steckt sie wieder mit der gelb-schwarzen Seite nach vorne in sein Spieltableau.



In der Kopfzeile des Tableaus leuchten der Situation entsprechend ein, zwei oder drei verschiedene Farbfelder auf. Diese Farbfelder entsprechen den **Erfolgssteinen**, die der Spieler zu Beginn auf der Grundlinie seines Erfolgfeldes aufgebaut hat.

Der Gewinner aus Situation „A“ rückt nun mit den Erfolgssteinen, die den Farbfeldern auf der gewonnenen Situationskarte entsprechen, um eine Stufe nach oben.



Dasselbe gilt für den Gewinner der Situation „B“ bzw. „C“.



Achtung: Haben mehrere Spieler auf dieselbe Situation gesetzt und die gleiche (höchste) Punktzahl erreicht, so rückt jeder dieser Spieler mit den entsprechenden Erfolgssteinen um eine Stufe nach oben.



Damit ist die erste Runde beendet und die zweite Runde beginnt. Der Spielleiter nimmt die gespielten Situationskarten vom Spielplan und legt – je nach Spieleranzahl – zwei bzw. drei neue Situationskarten aus.

Der Astrostein wandert um ein Feld weiter auf das nächste Zeichen im Tierkreis: „Stier“.

Die sechs Lebensziele

Im Verlauf des Spieles sammeln die Spieler Erfolgspunkte, d.h. die Erfolgssteine, die zu Beginn des Spieles auf dem persönlichen Erfolgfeld aufgestellt worden sind, wandern auf der Erfolgsleiter nach oben.

Nach einigen Runden werden die Spieler feststellen, daß, ihren persönlichen Stärken (bzw. Schwächen) entsprechend, einzelne Erfolgssteine rasch nach oben klettern, andere nur sehr langsam oder sogar auf der Grundlinie stehen bleiben.



Somit entwickelt sich gegen Ende des Spieles eine „Zickzacklinie“ in der zum Ausdruck kommt, welche übergeordneten Beweggründe – im Spiel „Lebensziele“ genannt – die Entscheidungen der Spieler in jeder Situation mitbestimmen.

In ASTROTIME wurden folgende sechs Lebensziele formuliert:



rot
ANSEHEN UND
BEWUNDERUNG



blau
SYMPATHIE
UND FREUNDSCHAFT



gelb
MACHT UND
EINFLUSS



grau
HARMONIE
UND FAMILIENGLÜCK



grün
EINKOMMEN
UND WOHLSTAND



violett
ERFAHRUNG
UND WISSEN

Je mehr verschiedenfarbige Erfolgssteine ein Spieler auf dem Erfolgfeld bewegen kann, desto mehr Lebensziele hat er spielerisch erreicht. Je weiter ein bestimmter Erfolgsstein nach oben wandert, desto klarer ist dieses Lebensziel ausgeprägt. Es können maximal 6 Stufen eines Lebenszieles erklommen werden. Der Stein bleibt dann auf der obersten Stufe stehen.



Die Stellung der Erfolgssteine, insbesondere die auf der höchsten bzw. niedrigsten Stufe stehenden Erfolgssteine, kann Interessantes und Amüsantes über die eigene Persönlichkeit sowie über die der Mitspieler verraten. Mehr darüber im „**Buch der Sternzeichen**“.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, wenn der Astrostein nach 12 Runden (36 Karten) wieder beim Sternzeichen „Widder“ angelangt ist.
Sieger des Spiels ist derjenige, der die höchste Punktzahl erreicht hat.

Endauswertung

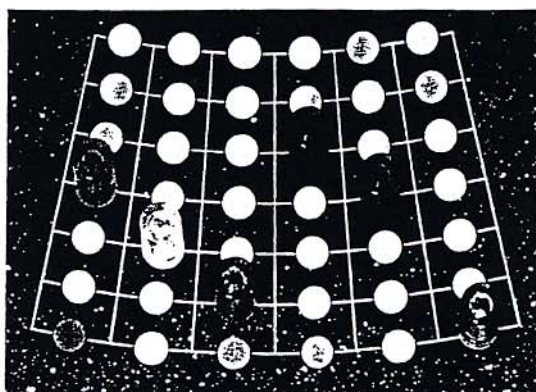
Das Spielergebnis wird ermittelt, indem die Anzahl der angestrebten „Lebensziele“ mit der Anzahl der erreichten Stufen auf der Erfolgsleiter eines Lebensziels multipliziert wird.

Ein Lebensziel gilt als angestrebt, wenn der entsprechende Erfolgsstein die erste Stufe der Erfolgsleiter erreicht hat.



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 Punktezahl multipliziert er mit der Anzahl der angesprebten Lebensziele – in unserem Beispiel 5 – und erreicht damit $13 \times 5 = 65$ Punkte.

EIN NEUER TAG, EIN NEUES GLÜCK

Sie werden vermutlich feststellen, daß Ihre persönliche Talenteliste, 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.

HINWEIS

Bitte verwenden Sie zum Präparieren der Spieletableaus nur abwischbare (wasserlösliche) Folienstifte. Die Markierungen lassen sich so nach dem Spiel mit einem feuchten Papiertuch mühelos entfernen.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg