

ROLAND & TOBIAS GOSLAR

TOM & DAVE TUBE

Ein Spiel für 2 Astronauten ab 10 Jahren mit 30 Minuten Raumzeit

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Tom und Dave bauen gemeinsam eine Raumstation. Basis und Solar-Module sind fertig. Abwechselnd bauen Tom und Dave neue Röhren oder sie bewegen sich.

Es gewinnt der Astronaut, der schneller wertvolle Spielsteine einsammelt und mit seinen 2 Solar-Steinen in seine Basis zurückkehrt.

SPIELINHALT

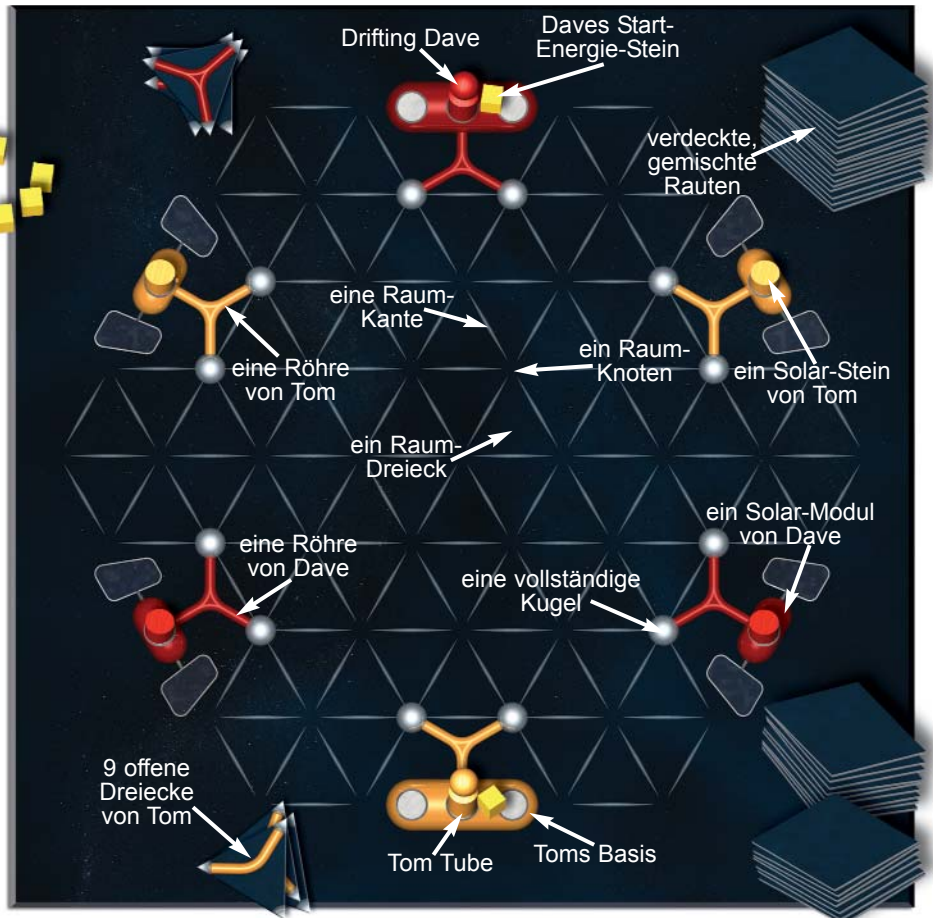
- 1 Spielplan
- 40 Rauten
- 18 Dreiecke
- 2 Astronauten
- 4 Solar-Steine
- 24 Energie-Steine
- 8 Kontroll-Steine
- 6 Alien-Steine
- 1 deutsche Spielregel
- 1 englische Spielregel



SPIELVORBEREITUNG

Den Spielplan auf den Tisch legen. Die Rauten mischen und verdeckt neben den Energie-, Kontroll- und Alien-Steinen bereit legen. Tom und Dave mit je einem Start-Energie-Stein auf ihre Basis stellen. Die Solar-Steine auf die gleichfarbigen Solar-Module legen.

Beide Spieler nehmen sich 9 Dreiecke: 6 mit Röhren ihrer Farbe und 3 ohne Röhren und legen sie offen vor sich ab.



SPIELZUG

Es wird abwechselnd gezogen. Der jüngere Spieler beginnt. In einem Spielzug muss ein Spieler entweder

- A Röhren bauen oder
- B seinen Astronauten bewegen.

Kann ein Spieler nicht ziehen, ist der Mitspieler am Zug.

A Röhren bauen

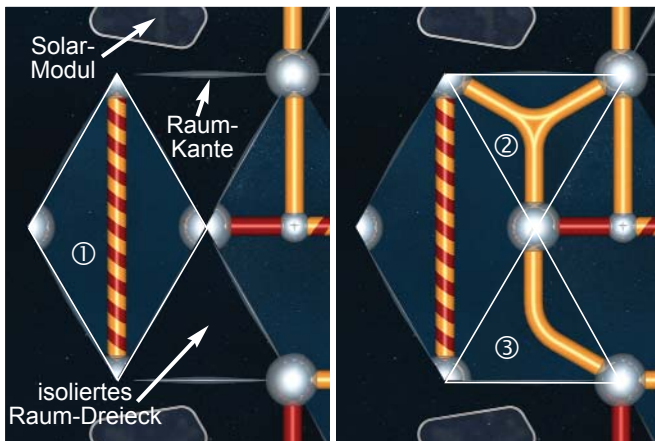
1. immer genau eine Raute legen

Der Spieler nimmt sich eine verdeckte Raute und legt sie offen irgendwo auf 2 freie benachbarte Raum-Dreiecke. Ein freies Raum-Dreieck ist immer von 3 Raum-Kanten umrahmt, die als graue Linien auf dem Spielplan eingezeichnet sind. Je nach Lage müssen danach Dreiecke und Spielsteine gelegt werden.

2. wenn nötig Dreiecke legen

Beim Legen von Raute können isolierte Raum-Dreiecke entstehen, auf die keine Raute mehr gelegt werden können. Der aktive Spieler muss eigene Dreiecke auswählen und auf die isolierten Dreiecke legen. Hat er keine Dreiecke mehr, darf der Mitspieler Dreiecke legen.

Legen von Raute und Dreiecken

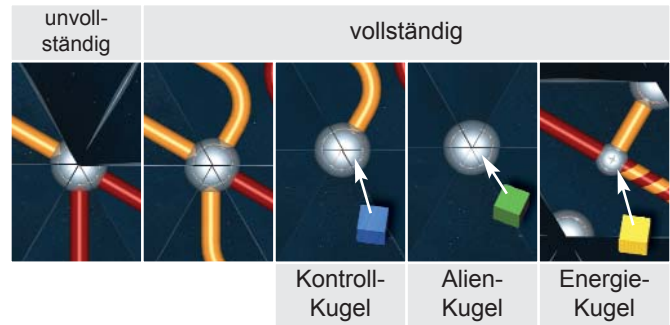


Tom legt eine Raute ① und wählt im selben Zug zwei seiner Dreiecke (② und ③), die er auf die isolierten Raum-Dreiecke legt.

3. wenn nötig Spielsteine legen

Auf bestimmte Kugeln, die beim Röhren-Bauen entstehen, müssen Spielsteine gelegt werden, die von den Astronauten eingesammelt werden können.

Kugeln



In der Mitte von Raute befinden sich manchmal Energie-Kugeln, die durch ein Kreuz markiert sind. Auf Energie-Kugeln wird ein gelber Energie-Stein gelegt.

Auf Raum-Knoten entstehen durch das Legen von Raute und Dreiecken Kugeln. Eine Kugel ist vollständig, wenn alle sechs Raum-Dreiecke an einem Knoten von Raute oder Dreiecken belegt sind oder wenn die Kugel bereits zu Spielbeginn auf dem Spielplan vollständig abgebildet ist.

Entsteht durch das Legen von Raute oder Dreiecken eine vollständige Kugel, die genau durch eine Röhre verbunden ist, wird diese Kugel Kontroll-Kugel genannt. Auf Kontroll-Kugeln wird ein blauer Kontroll-Stein gelegt. Die schon zu Spielbeginn vollständigen Kugeln auf dem Spielplan neben Basis und Solar-Modulen sind niemals Kontroll-Kugeln.

Entsteht durch das Legen von Raute oder Dreiecken eine vollständige Kugel, in die keine Röhre führt, wird diese Kugel Alien-Kugel genannt. Auf Alien-Kugeln wird ein grüner Alien-Stein gelegt.

Legen von Spielsteinen



Tom legt eine Raute ① und muss einen gelben Energie-Stein auf die Energie-Kugel, einen blauen Kontroll-Stein auf die Kontroll-Kugel und einen grünen Alien-Stein auf die Alien-Kugel legen.


B Astronauten bewegen


Ein Astronaut bewegt sich in einem Zug von einer vollständigen Kugel zu einer anderen vollständigen Kugel. Kugeln und Röhren, die zu Spielbeginn auf dem Spielplan abgebildet sind, dürfen von beiden Astronauten betreten werden. Die fremde Basis und die 2 fremden Solar-Module kann der eigene Astronaut nie betreten.

Ein Astronaut bewegt sich entweder

1. mittels **Schweben durch eigene und neutrale Röhren** oder
2. mittels **Schweben durch Röhren aller Farben** oder
3. mittels **Raumsprung** entlang einer Raum-Kante.

In einem Zug darf ein Astronaut genau eine dieser Bewegungen ausüben.

 Trifft der Astronaut auf einen Spielstein muss er stehen bleiben und seine Bewegung beenden. Er sammelt den Spielstein ein und legt ihn auf seine Basis.

 Beide Astronauten können sich nie gleichzeitig in der selben Kugel aufhalten - auch nicht beim Durchschweben.

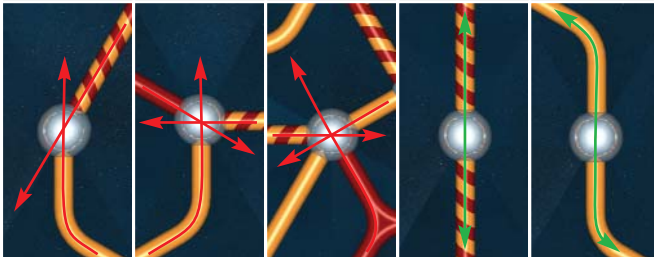
1. Schweben durch eigene und neutrale Röhren

Ein Astronaut kann kostenlos durch Röhren seiner Farbe und durch neutrale, gestreifte Röhren schweben. Ein Astronaut kann dabei durch eine oder mehrere vollständige (!) Kugeln ohne Anhalten hindurch schweben, wenn er in ihnen keine Richtungsänderung (Knick) macht. Ein Astronaut kann sein Schweben auf jeder erreichbaren vollständigen Kugel beenden. An Verzweigungen ohne Kugel wählt der Astronaut eine Richtung und darf weder anhalten noch umdrehen.

Schweben durch vollständige Kugeln


Anhalten wegen Richtungsänderung

ohne Anhalten

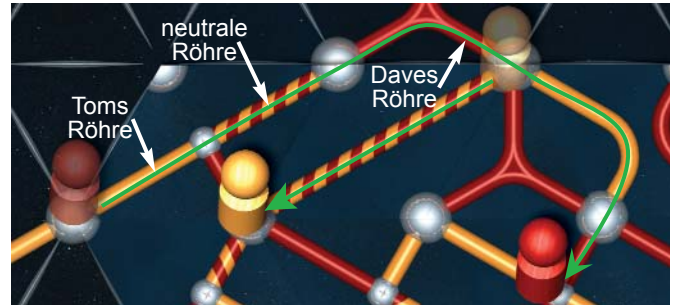


Tom muss seine Schweberrichtung in den drei Kugeln auf der linken Seite ändern, da er nicht geradeaus durch die Kugeln schweben kann. Er muss deshalb in ihnen anhalten. Die geraden, unmöglichen Richtungen sind rot eingezeichnet. Die zwei Kugeln rechts kann er ohne Anhalten durchschweben (grüne Pfeile).


2. Schweben durch Röhren aller Farben

 Legt ein Astronaut vor seiner Bewegung einen Kontroll-Stein zurück zum Vorrat, kann er im selben Zug durch eigene, fremde und neutrale Röhren schweben.


Schweben durch Röhren



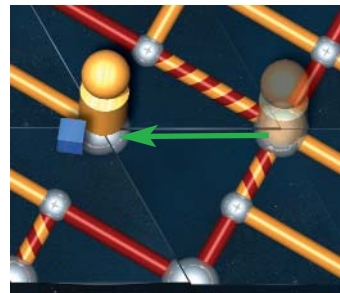
Zuerst schwebt Tom durch eine neutrale Röhre und macht den Weg frei für Dave.

 Dave legt danach einen Kontroll-Stein zum Vorrat und schwebt durch eigene, neutrale und fremde Röhren.

3. Raumsprung


 Legt ein Astronaut vor seiner Bewegung einen Energie-Stein zurück zum Vorrat, kann er im selben Zug von einer vollständigen Kugel in eine benachbarte vollständige Kugel entlang genau einer Raum-Kante springen. Er darf dabei keine Raute überqueren. Von und zu Energie-Kugeln, Basen und Solar-Modulen kann nie gesprungen werden.

Raumsprung




Tom legt einen Energie-Stein zurück in den Vorrat und springt entlang der Raum-Kante von einer Kugel zu einer Kontroll-Kugel. Er sammelt den Kontroll-Stein ein und legt ihn auf seine Basis.

ALIEN-STEIN TAUSCHEN

 Ein Alien-Stein kann jederzeit in einen Kontroll- plus zwei Energie-Steine aus dem Vorrat eingetauscht werden. Kein anderer Tausch ist möglich.

SPIELENDE

Ende mit Bonus

 Das Spiel endet mit Bonus, wenn ein Astronaut mit zwei Solar-Steinen heimkehrt, solange noch Rauten gelegt werden können. Der andere Astronaut zählt die Züge, die er anschließend benötigt, um in seine Basis heimzukehren. Er darf dabei keine Rauten mehr legen und keine Solar-Steine einsammeln. Die Anzahl der Züge für seine Heimkehr ist der Bonus für den schnelleren Astronauten. Einsammeln und Einsatz von Energie-, Kontroll- und Alien-Steinen bleiben dabei unverändert.


Ende ohne Bonus





Wenn keine Raute mehr gelegt werden kann, endet das Spiel sofort ohne einen Bonus, sobald ein Astronaut in seine Basis heimkehrt. Der Heimkehrer muß dabei keine Solar-Steine eingesammelt haben.

Strandung

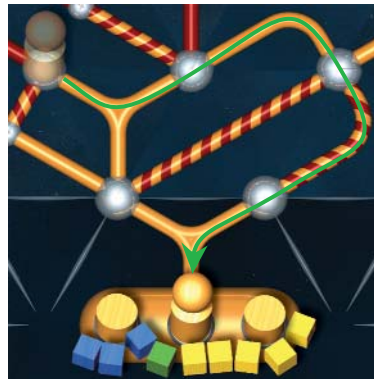
Außerdem endet das Spiel sofort, wenn ein Astronaut keine Möglichkeit mehr hat, in seine Basis zurückzukehren. Der Astronaut hat und ist im All verloren.

SPIELWERTUNG

 Jeder Energie-Stein auf der Basis bringt 1 Punkt, jeder Kontroll-Stein 2 Punkte, jeder Alien-Stein 5 Punkte und jeder Solar-Stein ebenfalls 5 Punkte. Ist ein Astronaut mit 2 Solar-Steinen heimgekehrt, solange noch Rauten gelegt werden können, erhält er für jeden Zug, den der andere Astronaut danach zur Heimkehr benötigt, einen Punkt. Der Astronaut mit der höheren Punktzahl gewinnt das Spiel.

Wertung		Beispiel	
Spielsteine/Züge	Wert	Tom Tube	Punkte
Energie-Stein	1 Punkt		5
Kontroll-Stein	2 Punkte		+ 6
Alien-Stein	5 Punkte		+ 5
Solar-Stein	5 Punkte		+ 10
Zug Vorsprung	1 Punkt	7 Züge	+ 7
Gesamtpunkte	Summe	Toms Punkte	= 33

Heimkehr in die Basis



Tom schwebt in einem Zug in seine Basis, auf der zwei Solar-, fünf Energie-, drei Kontroll- und ein Alien-Stein liegen. Er erzwingt damit das Spielende. Dave benötigt anschließend 7 Züge zur Heimkehr.

SPIEL MIT ANFÄNGERN

Unterschiedliche Spielstärken können durch zusätzliche Start-Energie-Steine (z.B. zwei) für den schwächeren Spieler ausgeglichen werden. Für jedes verlorene Spiel kann ein weiterer Stein vorgegeben, für jedes gewonnene einer abgezogen werden. Außerdem kann auf die Verwendung von Alien- und Kontroll-Steinen verzichtet werden.

DANK

Wir danken unseren gnadenlosen, anregenden Testern, insbesondere Christiane, Johnny, Lennart, Simon, Karl Heinz, Annemarie und Matthias Goslar, Ulla Beier, Friedrich Pratschke, Brigitte und Wolfgang Ditt, Wolfgang Ott, Steffi Neubauer, Bettina Kuchler, Steffi Stammel, Reinhild Spieß, Michael Richter, Alex Klein, Christian Beckmann, Heinrich Glumpler und Carsten Wesel.

© 2003 **Kronberger Spiele**
 Roland & Tobias Goslar GbR
 Alle Rechte vorbehalten.
 Kontakt Goslar, Wendelinsweg 2
 D-61476 Kronberg
 info@kronberger-spiele.de
 www.kronberger-spiele.de

