



Fabien Riffaud & Juan Rodriguez

Catch the Moon



Für 1–6 Personen ab 8 Jahren

Ihr wollt den Mond einfangen, indem ihr Leitern geschickt an einem Leiterturm anbringt. Wer dabei einen Fehler macht, muss einen Regentropfen nehmen. Sobald der letzte Regentropfen genommen wurde, gewinnt, wer die wenigsten Regentropfen hat.

Im kooperativen Spiel möchtet ihr die Leitern möglichst hoch stecken. Dieses Ziel gilt auch im Solo-Spiel.



KOSMOS

☾ Spielmaterial

30 Leitern aus Holz (davon 3 gerade Startleitern),
7 Regentropfen aus Holz, 1 großer Holzwürfel, 1 Wolke

☾ Spielvorbereitung

- 1 Legt die Wolke in die Tischmitte und die Regentropfen und den Würfel bereit.
- 2 Nehmt zwei der geraden Startleitern und steckt sie in die Wolke. Wählt dafür beliebige Vertiefungen. Diese Leitern stellen den Anfang eures Leiterturms dar, der während des Spiels nach und nach wächst. (Die dritte Startleiter dient als Ersatz.)
- 3 Legt die anderen Leitern im Schachteleinsatz als Vorrat bereit.
- 4 Wer zuletzt den Vollmond gesehen hat, beginnt. Hat das niemand von euch, beginnt, wer am jüngsten ist.

☾ Wie ihr zum Mond hinaufsteigt

Wer an der Reihe ist, bringt eine neue Leiter am Leiterturm an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du mit dem großen Würfel. Anschließend nimmst du – ohne hinzuschauen – eine Leiter aus dem Schachteleinsatz. Dein Würfelergebnis gibt vor, wie du diese Leiter am Leiterturm anbringen musst. Dabei darfst du nur eine Hand benutzen.



Bring die Leiter so an, dass sie **nur eine** andere Leiter berührt.



Bring die Leiter so an, dass sie **genau zwei** andere Leitern berührt.



Bring die Leiter so an, dass ihre Spitze anschließend den **höchsten** Punkt des Leiterturms darstellt. Dabei muss sie **eine oder zwei** andere Leitern berühren (wie es für dich am besten passt).

Die Leiter, die du anbringst, darf weder die Wolke noch den Tisch berühren.

Nachdem du die Leiter angebracht hast, geht es im Uhrzeigersinn weiter.


Eine wackelige Angelegenheit

Wenn du eine neue Leiter anbringst, kann es passieren, dass sich andere Leitern dabei bewegen. Das ist erlaubt, wenn dadurch keine Leiter die Wolke oder den Tisch berührt. Solange du die neue Leiter nicht loslässt, darfst du an verschiedenen Stellen ausprobieren, sie anzubringen. Hast du sie jedoch losgelassen, darfst du ihre Position nicht mehr verändern.

Die sieben Regentropfen

Machst du in deinem Zug einen Fehler, musst du einen Regentropfen nehmen. Das gilt, ...


 wenn du es nicht schaffst, deine Leiter so anzubringen, wie der Würfel es vorgibt.


 wenn eine oder mehrere Leitern herunterfallen oder die Wolke bzw. den Tisch berühren. Sobald dies geschieht, werden heruntergefallene Leitern entfernt. (Sie kommen nicht mehr ins Spiel zurück.) Dein Spielzug endet sofort. Hast du die Leiter noch nicht anbringen können, wird sie ebenfalls aus dem Spiel entfernt. Sollte eine der Startleitern herunterfallen, wird diese nicht entfernt, sondern wieder in die Wolke gesteckt.

Solange die nächste Person noch nicht gewürfelt hat, bist du verantwortlich, falls eine oder mehrere Leitern nach deinem Zug herunterfallen oder die Wolke bzw. den Tisch berühren.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der letzte Regentropfen genommen oder die letzte Leiter angebracht wurde. Dann gewinnt, wer die wenigsten Regentropfen besitzt.

 Gibt es einen Gleichstand und es sind noch Leitern übrig, spielen die betroffenen Personen das Finale aus. Gewürfelt wird nun nicht mehr, sondern es gilt stets das „Mond“-Würfelergebnis: Ihr versucht reihum, die höchste Leiter anzubringen. Wer dabei einen Fehler macht, scheidet aus. Es gewinnt, wer zuletzt übrigbleibt.

 Gibt es einen Gleichstand, nachdem die letzte Leiter angebracht wurde, gewinnen alle, die die wenigsten Regentropfen besitzen.

Im Spiel zu zweit endet das Spiel, sobald jemand vier Regentropfen hat. Dann gewinnt die andere Person.

Gemeinsamer Aufstieg – Das kooperative Spiel

Als Team wollt ihr gemeinsam den Mond erreichen.

Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel wie auf Seite 2 beschrieben vor, aber verwendet nur 5 Regentropfen. Die beiden übrigen verbleiben in der Schachtel.

Legt den Schachteldeckel bereit. Ihr benötigt ihn, um die Höhe eures Leiterturms zu messen.

Spielziel

Im kooperativen Spiel versucht ihr gemeinsam, die Leitern möglichst hoch anzubringen, um viele Punkte zu erzielen.

Spielablauf und Wertung

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es gelten die auf Seite 2 beschriebenen Regeln. Während des Spiels habt ihr bis zu fünf Mal die Gelegenheit, euren Leiterturm zu werten. Ihr könnt früh werten, um auf der sicheren Seite zu sein. Oder ihr riskiert mehr, indem ihr später wertet. Danach geht das Spiel ganz normal weiter.

Wollt ihr euren Leiterturm werten, müsst ihr einen Regentropfen nehmen und dann den Schachteldeckel hochkant auf den Tisch stellen, neben die Wolke.

Dann ermittelt ihr eure Punkte:



1 Punkt für jede Leiter, die **teilweise** über den Rand des Schachteldeckels hinausragt.



3 Punkte für jede Leiter, die **vollständig** über den Rand des Schachteldeckels hinausragt.

Merkt euch diese Punkte oder schreibt sie auf. Denn am Ende zählt nur die höchste Punktzahl, die ihr ermittelt habt!

Immer wenn ihr einen Fehler macht (siehe Seite 3), müsst ihr einen Regentropfen nehmen – natürlich ohne zu werten. Macht ihr viele Fehler, habt ihr daher weniger Gelegenheiten zu werten.

Das Spiel endet, sobald der letzte Regentropfen genommen oder die letzte Leiter angebracht wurde. Nun zählt nur eure höchste Punktzahl. In der Tabelle auf der rechten Seite könnt ihr nachlesen, wie gut ihr abgeschnitten habt.

Beispiel: *Ihr habt 2 Fehler gemacht und 3 Wertungen durchgeführt. Bei der ersten Wertung habt ihr euch leider verschätzt. Keine Leiter ragte über den oberen Rand des Schachteldeckels hinaus (= 0 Punkte).*

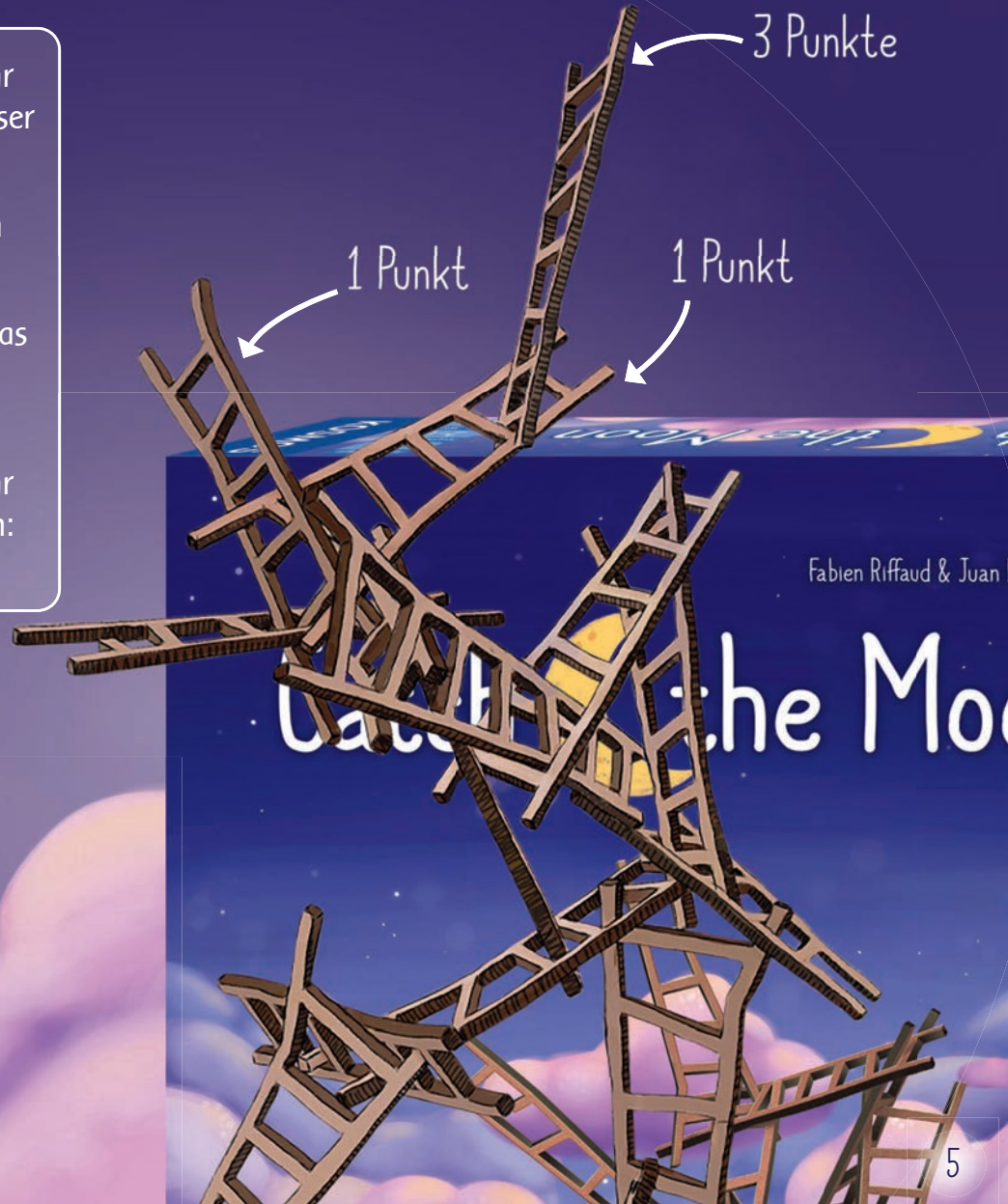
Das zweite Mal waren es eine Leiter vollständig und eine teilweise (3+1=4 Punkte). Danach fielen leider einige Leitern herunter, sodass bei eurer dritten Wertung nur zwei Leitern teilweise über den Rand hinausragten (1+1=2 Punkte). Somit zählen eure 4 Punkte aus der zweiten Wertung. Die Erfolgstabelle sagt euch, dass ihr immerhin den Mond berühren konntet. Versucht es noch einmal!

Alleiniger Aufstieg – Das Solo-Spiel

Wenn du das Spiel alleine spielen möchtest, spielst du einfach nach den Regeln des kooperativen Spiels und versuchst deinen eigenen Bestwert zu übertreffen.

Erfolgstabelle

- ★ 1 Punkt: Ein guter Anfang. Könnt ihr es beim nächsten Mal besser machen?
- ★ 3+ Punkte: Gut gemacht. Ihr habt den Mond berührt.
- ★ 6+ Punkte: Großartig! Ihr konntet etwas Mondstaub einsammeln.
- ★ 9+ Punkte: Außerordentlich! Ihr habt den Mond eingefangen. Ihr könnt gerne ein Foto teilen: #CatchTheMoon



Kleine Leiterkunde

Hier seht ihr einige Beispiele, wie ihr Leitern anbringen könnt.
Lasst euch davon inspirieren oder entdeckt einfach selbst die verschiedenen Möglichkeiten.

Der Fußhaken

Die Leiter wird von einer Sprosse gestützt.



Die schräge Schräge

Die Leiter wird schräg zwischen zwei Sprossen eingesteckt. Diese Position ist stabil.



Die Schaukel

Die Leiter wird einfach am Ende einer anderen Leiter eingehakt und kann frei schwingen.



Die Sünde des Stolzes

Drei schräge Schrägen hintereinander. Eine vierte hinzuzufügen, wäre alles andere als vernünftig.



Der Bolzen

Eine dritte Leiter in die Schaukel einzufügen, sorgt für Stabilität.



Die Kerze

Die Leiter wird aufrecht an der Spitze des Leiterturms angebracht. Dies ist die direkteste Methode, um den Mond zu erreichen.



Der schadenfrohe Seiltanz

Die Leiter wird so ausbalanciert, dass sie kaum Halt für spätere Leitern bietet.



Die beschämende Stütze

Diese unelegante Konstruktion ist nicht gern gesehen. Sie besteht aus einer Leiter, die direkt auf einer anderen aufliegt.



Wolken ziehen auf, von Zeit zu Zeit –
sie bringen die Chance, ein wenig auszuruhen
von der Betrachtung des Mondes.



Matsuo Basho, japanischer Dichter (1644–1694)

Über die Autoren:



Fabien Riffaud

Fabien, geboren 1975, liebt Spiele, seit er Spielfiguren bewegen kann. Er hat fast 20 Jahre in einem Indie-Studio gearbeitet, das Web- und Mobile-Spiele erstellt. Heutzutage teilt er seine Zeit zwischen der Entwicklung von Brett- und Online-Spielen auf.



Juan Rodríguez

Juan, geboren 1957, entwickelt seit mehr als 25 Jahren Brettspiele. Er war auch im Rollenspiel-Bereich aktiv und hat gleichzeitig als Illustrator, Modellbauer und Redakteur gearbeitet. Außerdem war er 10 Jahre lang bei der Zeitung „Charlie Hebdo“ tätig.

Die Autoren und der Verlag danken allen, die an den Testspielen, dem Regellesen und der Entwicklung des Spiels beteiligt waren.

Illustration und Grafik: Emmanuel Malin, Fiore GmbH
Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtko und Sebastian Wenzlaff

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0 | Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de | kosmos.de

Art.-Nr. 682606

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

© 2017 Bombyx SAS

