

Hilfe-Plättchen und Hüter-Plättchen einsetzen

Natürlich ist das richtige Würfeln der Symbole nicht so einfach. Mit den Hilfe- oder Hüter-Plättchen kannst du dir auf einem Ort auf dem Spielplan zusätzlich zu deinen 3 Würfeln **jederzeit während deines Spielzuges** von Laura und Sternenschweif helfen lassen.

Hilfe-Plättchen

Um ein Hilfe-Plättchen mit Laura nutzen zu können, musst du auf einem Ort mit Laura stehen. Wenn du ein Hilfe-Plättchen von Sternenschweif einsetzen möchtest, musst du auf einem Ort mit Sternenschweif stehen.

➤ Schau also nach, ob oben links auf dem Ort Laura oder Sternenschweif abgebildet ist.

➤ Wähl dann das zu Laura oder Sternenschweif passende Hilfe-Plättchen aus.



Mit dem Hilfe-Plättchen „Extraweiter Sprung“ kannst du **die Spielfigur mit Laura und Sternenschweif** mitten in deinem Spielzug **auf einen anderen Ort auf dem Spielplan stellen**. Das ist sinnvoll, wenn dein aktueller Wurf besser zu einem anderen Ort passt.



Mit dem Hilfe-Plättchen „Noch mal würfeln“ darfst du mit einem oder mehreren Würfeln **noch einmal** versuchen, die noch fehlenden Symbole zu **würfeln**.



Mit dem Hilfe-Plättchen „Würfel drehen“ darfst du **einen Würfel auf seine gegenüberliegende Seite drehen**, um das fehlende Symbol zu erhalten.

➤ Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, legst du das Hilfe-Plättchen in die Schachtel – es ist aus dem Spiel.

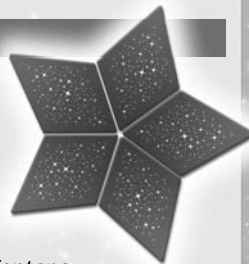
Hüter-Plättchen

Hast du bereits Hüter-Plättchen gesammelt, darfst du pro Hüter-Plättchen **einen Würfel auf ein beliebiges Symbol drehen**. Danach legst du das oder die Hüter-Plättchen zurück zu den anderen Hüter-Plättchen.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ihr alle 5 Sternzacken mit Sternenhimmel gefunden habt. Zauberhaft! Ihr habt den Silberstern gerettet. Dank eurer Hilfe können auch weiterhin Einhörner auf der Erde leben!



Zieht ihr den Silberstern auf das Feld mit Mrs Fontana, dann ist euer Spielzug sofort beendet. Ihr habt es dieses Mal leider nicht geschafft, den Silberstern zu retten, und müsst Mrs Fontana, eine alte weise Hüterin aus dem Land der Einhörner, um Hilfe bitten.



Autoren: Inka und Markus Brand
Nach einer Geschichte von: Ina Brandt
Illustration: Carolin-Ina Schröter, Tanja Donner, Katja Witt
Grafik: Bluguy Grafik-Design
Redaktion: Katharina Köhl

Nach der Lizenz „My Secret Unicorn“, © Working Partners Ltd.

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de

Sternenschweif

Der silberne Stern



Das zauberhafte Würfel-Spiel

Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahre

Der Silberstern ist der hellste Stern am funkelnden Nachthimmel. Durch seine Kraft können Einhörner auf der Erde leben. Doch plötzlich entdecken Laura und ihr Einhorn Sternenschweif, dass das Licht des Sterns immer schwächer wird. Helft Laura und Sternenschweif, alle Zacken des Silbersterns zu finden, bevor sein Licht erlischt! Nur gemeinsam könnt ihr den magischen Stern wieder zum Funkeln bringen und alle Einhörner retten.

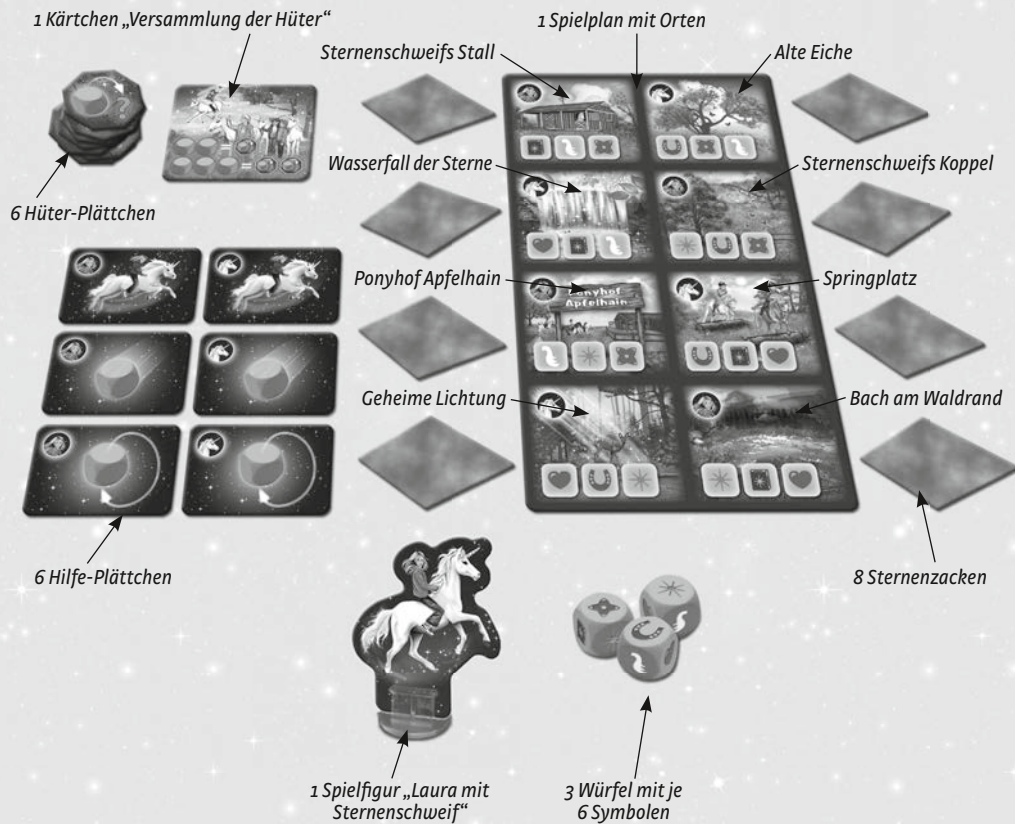
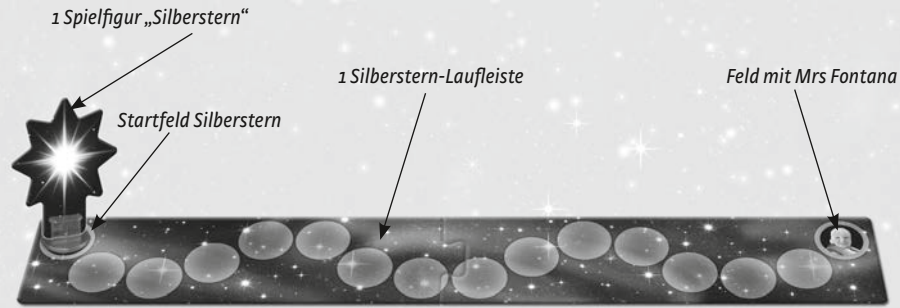
★★★

ZIEL DES SPIELS

Findet gemeinsam die 5 Sternzacken des Silbersterns und bringt ihn so wieder zum Leuchten.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln und steckt die Spielfiguren in die Standfüße. Puzzelt die Silberstern-Laufstrecke zusammen und stellt die Spielfigur „Silberstern“ auf das Feld mit dem Silberstern. Legt den Spielplan mit den 8 Orten in die Tischmitte. Mischt die 8 Sternzacken verdeckt (mit der pinkfarbenen Seite nach oben) und platziert eine verdeckt neben jeden Ort. Legt das Kärtchen „Versammlung der Hüter“ neben den Spielplan und die 6 Hüter-Plättchen daneben. Sortiert die 6 Hilfe-Plättchen nach Laura und Sternenschweif und legt sie ebenfalls neben den Spielplan. Die Spielfigur mit Laura und Sternenschweif und die 3 Würfel platziert ihr daneben.



DAS SPIEL BEGINNT

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Die jüngste Spielerin beginnt:

1. Spielfigur „Silberstern“

Zieh den Silberstern ein Feld weiter.



2. Spielfigur „Laura und Sternenschweif“

Nimm dann die Spielfigur mit Laura und Sternenschweif und setz sie auf einen beliebigen Ort auf dem Spielplan oder auf das Kärtchen „Versammlung der Hüter“. Du darfst Laura und Sternenschweif auch auf dem bisherigen Ort oder auf dem Kärtchen „Versammlung der Hüter“ stehen lassen.



Auf einem Ort auf dem Spielplan hast du die Möglichkeit, eine Sternzacke zu bekommen.

Auf dem Kärtchen „Versammlung der Hüter“ hast du die Chance, 1 oder 2 Hüter-Plättchen zu bekommen. Mit einem Hüter-Plättchen kannst du in einem späteren Spielzug einen Würfel auf ein beliebiges Symbol drehen.



3. Würfeln

Würfel nun mit allen Würfeln, um die Symbole auf dem Ort oder dem „Versammlung der Hüter“-Kärtchen zu würfeln und die Sternzacke oder Hüter-Plättchen zu bekommen. Dafür hast du bis zu 3 Versuche. Nach jedem Wurf darfst du einen oder mehrere Würfel auf das passende Symbol des Ortes oder des „Versammlung der Hüter“-Kärtchens legen. Mit abgelegten Würfeln darfst du nicht noch einmal würfeln.

Ort auf dem Spielplan



Hast du die 3 Symbole des Ortes, (z. B. Hufeisen, Mondblume, Schweif) gewürfelt, drehst du die Sternzacke neben dem Ort um:



Findest du eine Sternzacke mit Sternenhimmel, legst du sie offen neben der Silberstern-Laufleiste ab und an schon vorhandene Sternzacken mit Sternenhimmel an.



Findest du eine Sternzacke mit Wolkenhimmel, hattest du leider kein Glück. Leg die Sternzacke in die Schachtel, sie wird für dieses Spiel nicht mehr benötigt.

Hast du die 3 Symbole nicht gewürfelt, darfst du die Sternzacke leider nicht umdrehen.

„Versammlung der Hüter“-Kärtchen

- Hast du 2 gleiche Symbole (z. B. 2 Herzen) gewürfelt, bekommst du 1 Hüter-Plättchen.
- Würfelst du sogar 3 gleiche Symbole (z. B. 3 Sterne), bekommst du 2 Hüter-Plättchen.
- Hast du 3 unterschiedliche Symbole gewürfelt, bekommst du leider kein Hüter-Plättchen.

Dann ist die nächste Spielerin an der Reihe und spielt wie unter 1. bis 3. beschrieben.