


# SPACE RACE


## INSTRUCTIONS (ENGLISH)


- The object of the game is to be the 1st player to reach the center of the spiral board (SPOT 63).
- Choose a piece and place it on the rocket just before SPOT 1.
- Players roll the die, and the player with the highest roll goes 1st. Take turns clockwise.
- Roll the die and move your piece the number of spots rolled. For a faster game, use 2 dice. Move inward around the spiral, following the numbers.
- There are different types of spots throughout the board. Some are helpful and others are hazardous. Use the legend for reference. Light blue spots with a single star are neutral.
- The 1st player to land exactly on SPOT 63 wins! However, you must roll the exact required number of spots. If the number rolled is higher than the spots remaining, move back the additional number of spots. This may cause you to land on a helpful or hazardous spot.

### LEGEND:


 **SHOOTING STAR (5, 14, 23, 31, 41, 49, 55)** Double your move! For example, if you roll a 3 and land on a shooting star, move an additional 3 spots.

 **DICE (26)** Roll again!


 **COSMIC SWIRL (34, 47)** Roll again 2 times!

 **ASTRONAUT (8, 15)** Follow the tether to skip ahead!

 **LIGHTNING BOLT (4, 28)** Lose a turn

 **LADDER (21)** Climb up to SPOT 44  
**LADDER (44)** Climb down to SPOT 21

 **COMET (18, 37)** Lose 2 turns


 **SATURN (52)** Lose 3 turns. If another player passes this spot before the 3 turns are up, you are released and can start moving again on your next turn.

 **ALIEN SPACESHIP (58)** Start over! Go back to the rocket before SPOT 1.


## INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)


- Le but du jeu est d'être le 1er joueur à atteindre le centre du plateau à spirale (CASE 63).
- Choisis un pion et place-le sur la fusée juste avant la CASE 1.
- Chaque joueur lance le dé et celui qui fait le plus grand nombre joue en 1er. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lance le dé et avance ton pion du nombre de cases correspondant. Pour que le jeu aille plus vite, utilise 2 dés. Avance en suivant la spirale et les chiffres.
- Le plateau comporte plusieurs cases différentes. Certaines peuvent t'aider, d'autres te mettre en danger. Utilise la légende pour savoir ce qu'elles te réservent. Les cases bleu clair avec une étoile sont neutres.
- Le 1er joueur qui atterri sur la CASE 63 gagne la partie ! Mais le chiffre indiqué sur le dé doit correspondre exactement au nombre de cases restantes. Si le chiffre indiqué sur le dé est supérieur au nombre de cases restantes, recule du nombre de cases en trop. Tu risques alors d'atterrir sur une case qui peut t'aider ou te mettre en danger.

### LÉGENDE


 **ÉTOILE FILANTE (5, 14, 23, 31, 41, 49, 55)** Tu avances du même nombre de cases une deuxième fois ! Par exemple, si tu fais 3 et atterrit sur une étoile filante, tu avances de nouveau de 3 cases.

 **DÉ (26)** Rejoue!


 **TOURBILLON COSMIQUE (34, 47)** Rejoue 2 fois!


 **ASTRONAUTE (8, 15)** Suis le câble spatial pour devancer tes adversaires!

 **ÉCLAIR (4, 28)** passe 1 tour

 **ÉCHELLE (21)** grimpe jusqu'à la CASE 44  
**ÉCHELLE (44)** descend jusqu'à la CASE 21

 **COMÈTE (18, 37)** passe 2 tours


 **SATURNE (52)** passe 3 tours. Si un autre joueur passe par cette case avant le 3e tour, tu es libéré et peut rejouer au prochain tour.


 **VAISSEAU EXTRATERRESTRE (58)** recommence à zéro! Retourne à la fusée avant la CASE 1.

## INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)


- El objeto del juego es ser el 1º jugador en llegar al centro del tablero espiral (PUNTO 63).
- Elige una pieza y colócala en el cohete situado antes del PUNTO 1.
- Los jugadores tiran el dado y el jugador con el número más alto juega 1º. Los turnos son el sentido de las agujas del reloj.
- Tira el dado y mueve tu pieza tantos puntos como el número que haya salido en el dado. Para que el juego vaya más rápido, usa 2 dados. Muévete hacia adentro alrededor de la espiral, siguiendo los números.
- El tablero contiene distintas clases de puntos. Algunos ayudan pero otros son peligrosos. Utiliza la leyenda como referencia. Los puntos de color azul claro con una estrella son neutros.
- ¡Gana el 1º jugador que aterrice exactamente en el PUNTO 63! Sin embargo, debes tirar el número exacto y obligatorio de puntos. Si el número que sale es mayor que los puntos restantes, retrocede el número adicional de puntos. Esto puede hacer que aterrices en un lugar útil o peligroso.

### LEYENDA:


 **ESTRELLA FUGAZ (5, 14, 23, 31, 41, 49, 55)** ¡mueves dos veces! Por ejemplo, si te sale un 3 y aterrizas en una estrella fugaz, mueve 3 puntos adicionales.

 **DADO (26)** ¡Tira otra vez!


 **REMOLINO CÓSMICO (34, 47)** ¡Tira nuevamente 2 veces!

 **ASTRONAUTA (8, 15)** ¡sigue la cuerda para saltar hacia adelante!

 **RELÁMPAGO (4, 28)** pierdes un turno

 **ESCALERA (21)** sube al PUNTO 44  
**ESCALERA (44)** sube al PUNTO 21

 **COMETA (18, 37)** pierdes 2 turnos

 **SATURNO (52)** pierdes 3 turnos. Si otro jugador pasa por este punto antes de terminar las 3 vueltas, quedas libre y puedes comenzar a moverte otra vez en tu siguiente turno.

 **NAVE ESPACIAL ALIENÍGENA (58)** ¡comienza otra vez! Regresa al cohete antes del PUNTO 1.

## ANLEITUNG (DEUTSCHE)

- Das Ziel des Spiels ist es, als 1. Spieler die Mitte des Spiralbretts zu erreichen (FELD 63).
- Wähle einen Spielstein und platziere ihn auf der Rakete vor FELD 1.
- Alle Spieler würfeln und derjenige mit der höchsten Zahl fängt an. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.
- Würfle und rücke deinen Spielstein die gewürfelte Anzahl Felder vor. Für ein schnelleres Spiel können 2 Würfel verwendet werden. Rücke auf der Spirale nach Innen vor, indem du den Zahlen folgst.
- Es gibt auf dem ganzen Brett verschiedene Arten von Feldern. Einige sind hilfreich und andere sind gefährlich. Benutze die Legende als

Referenz. Hellblaue Felder mit einem einzigen Stern sind neutral.

- Der 1. Spieler, der genau auf FELD 63 landet, hat gewonnen! Man muss allerdings genau die benötigte Anzahl Felder würfeln. Wenn die gewürfelte Zahl höher ist als die verbleibenden Felder, rücke die zusätzliche Anzahl Felder zurück. Dies kann dazu führen, dass du auf einem hilfreichen oder gefährlichen Feld landest.

#### LEGENDE:



#### STERNSCHNUPPE

(5, 14, 23, 31, 41, 49, 55)

Verdopple deinen Zug! Wenn du zum Beispiel eine 3 würfelst und auf einer Sternschnuppe landest, rücke weitere 3 Felder vor.



**WÜRFEL (26)** Würfle nochmals!



#### KOSMISCHER STRUDEL

(34, 47) Würfle noch 2 Mal!



**ASTRONAUT (8, 15)** Folge der Leine, um vorzuspringen!



#### BLITZ (4, 28)

Eine Runde aussetzen



#### LEITER (21)

Aufstieg auf FELD 44

#### LEITER (44)

Abstieg auf FELD 21



#### KOMET (18, 37)

2 Runden aussetzen



#### SATURN (52)

3 Runden aussetzen. Wenn ein anderer Spieler an diesem Feld vorbeikommt, bevor 3 Runden vorbei sind, bist du befreit und kannst in der nächsten Runde wieder vorrücken.



#### AUSSERIRDISCHES RAUMSCHIFF

(58): Fange von vorne an! Gehe zurück zur Rakete vor FELD 1.

## ISTRUZIONI (ITALIANO)

- L'obiettivo del gioco è quello di essere il 1° giocatore a raggiungere il centro della spirale (SPAZIO 63).
- Scegli una pedina e posizionala sulla roccia appena prima dello SPAZIO 1.
- I giocatori tirano il dado, e il

giocatore con il numero più alto inizia per 1°. Effettua il giro in senso orario.

- Tira i dadi e sposta la tua pedina sugli spazi secondo il numero uscito. Per un gioco più veloce, usa 2 dadi. Spostatiti verso il centro attorno alla spirale, seguendo i numeri.
- Esistono diversi tipi di spazi sul tavolo. Alcuni sono utili e altri sono pericolosi. Utilizza la legenda come riferimento. Gli spazi azzurri con una sola stella sono neutrali.
- Il 1° giocatore ad arrivare sullo SPAZIO numero 63 vince! Tuttavia, bisogna tirare per il numero esatto di spazi mancanti. Se il numero ottenuto è superiore agli spazi restanti, si torna indietro secondo il numero aggiuntivo di spazi. Ciò potrebbe farti arrivare su uno spazio utile o pericoloso.

#### LEGEND:



#### STELLA CADENTE

(5, 14, 23, 31, 41, 49, 55)

Raddoppia la tua mossa! Ad esempio, se si lancia un 3 e si arriva su una stella cadente, spostarsi di altri 3 spazi.



**DADO (26)** Ritira!



#### VORTICE COSMICO (34, 47)

Ritira 2 volte!



**ASTRONAUTA (8, 15)** Segui la cordicella per saltare avanti!



#### FULMINE (4, 28)

Perdi un turno



#### SCALA (21)

Sali fino allo SPAZIO 44

#### SCALA (44)

scendi fino allo SPAZIO 21



#### COMETA (18, 37)

Perdi 2 turni



#### SATURNO (52)

Perdi 3 turni. Se un altro giocatore passa questo spazio prima che i tre turni siano finiti, sei libero e puoi iniziare a spostarti nuovamente dal tuo turno successivo.



#### ASTRONAVE ALIENA (58)

Ricomincia! Torna alla roccia prima dello SPAZIO 1.

## INSTRUCTIES (NEDERLANDSE)

- Doel van dit spel is als 1ste speler het midden van het spiraalvormige bord te bereiken (VAK 63).
- Kies een stuk en plaats het op de raket net voor VAK 1.
- De spelers gooien de dobbelsteen en de speler die het hoogste cijfer haalt, mag beginnen. Volg de wijzers van de klok om te bepalen wie als volgende gooit.
- Gooi de dobbelsteen en verplaats je stuk over het aantal gegooide vakken. Gebruik 2 dobbelstenen als je sneller wilt spelen. Volg de nummers om naar het midden van de spiraal te gaan.
- Er staan verschillende soorten van vakken op het bord. Sommige helpen je en andere zijn gevaarlijk. Lees de legende om meer te weten. Lichtblauwe vakken met één ster zijn neutraal.
- De 1ste speler die precies op het vak 63 komt, wint! Je moet dus het precieze aantal nodige vakken gooien. Wanneer het cijfer hoger is dan het aantal resterende vakken, moet je het bijkomende aantal vakken weer naar beneden. Je kunt daarbij op een nuttig of op een gevaarlijk vak komen.

#### LEGENDE:



#### VALLENDE STER

(5, 14, 23, 31, 41, 49, 55)

Verdubbel je aantal vakken! Wanneer je bijvoorbeeld een 3 gegooit hebt en je komt op een vallende ster, mag je 3 vakken verder gaan.



#### DOBBELSTEEN (26)

Nog eens gooien!



#### KOSMISCHE WERVEL

(34, 47) Nog 2 keer gooien!



#### ASTRONAUT (8, 15)

Volg de kabel om verder te gaan!



#### BLIKSEMSTRAAL (4, 28)

Je verliest een beurt



#### LADDER (21)

Ga verder naar VAK 44

#### LADDER (44)

Keer terug naar VAK 21



#### KOMEET (18, 37)

Je verliest 2 beurten



#### SATURNUS (52)

Je verliest 3 beurten. Wanneer een andere speler voorbij dit vak komt voor je 3de verliesbeurt, word je vrijgelaten en mag je bij de volgende beurt weer bewegen.



#### BUITENAARDS RUIMTESCHIP

(58) Herberg! Keer terug naar de raket voor VAK 1.

## INSTRUKTIONER (SVENSK)

- Spelet går ut på att först nå mitten av spiralen (PUNKT 63).
- Välj en spelpjäs och placera den på stenen strax före PUNKT 1.
- Spelare kastar tärningen och spelaren med högsta siffran börjar. Fortsätt medurs.
- Kasta tärningen och flytta spelpjäsen det antal punkter som tärningen visar. För att spelet ska gå så snabbare kan ni använda 2 tärningar. Flytta inåt runt spiralen, följ siffrorna.
- Det finns olika slags punkter runt spelplanen. Vissa är hjälpsamma och andra är farliga. I beskrivningen finns förklaringar. Ljusblå punkter med en stjärna är neutrala.
- Den första spelaren som hamnar exakt på PUNKT 63 vinner! Du måste dock alltid kasta exakt antal punkter med tärningen. Om du har kastat ett högre tal än antal återstående punkter så måste du flytta resten av stegen bakåt. Detta kan medföra att du hamnar på en hjälpsam eller farlig punkt.

#### BESKRIVNING:



#### SKJUTANDE STJÄRNOR

(5, 14, 23, 31, 41, 49, 55)

Flytta dubbelt antal steg! Om du t.ex. fått 3 med tärningen och hamnar på en skjutande stjärna kan du flytta 3 steg till.



**TÄRNING (26)** Kasta igen!



#### KOSMISK VIRVEL (34, 47)

Kasta 2 gånger till!

**ASTRONAUT (8, 15)**

Følg linan och hoppa vidare!

**BLIXT (4, 28)**

Hoppa över en omgång

**STEGE (21)**

Klättra upp till PUNKT 44

**STEGE (44)**

Klättra ned till PUNKT 21

**KOMET (18, 37)**

Hoppa över 2 omgångar

**SATURNUS (52)**

Hoppa över 3 omgångar. Om någon annan spelare passerar denna punkt innan de 3 omgångarna har gått är du fri att börja flytta igen nästa gång det är din tur.

**FRÄMMANDE RYMDSKEPP (58)**

Börja från början! Gå tillbaka till raketten före PUNKT 1.

**INSTRUKTIONER (DANSK)**

- Spillet går ud på at blive den første til at nå centrum af det spiralformede bræt (FELT 63).
- Vælg en brik, og placér den på raketten lige foran FELT 1.
- Spillerne slår efter tur med terningen, og spilleren, der slår højest, starter. Spillet går med uret.
- Slå med terningen, og ryk din brik det antal felter, du har slået. Brug to terninger, hvis spillet skal gå hurtigere. Bevæg dig indad mod centrum af spiralen ved at følge numrene.
- Der findes forskellige slags felter på brættet. Nogle er nyttige. Andre er farlige. Brug signaturforklaringen som opslagsværk. Lyseblå felter med én stjerne er neutrale.
- Den første spiller, der lander på FELT 63, vinder! Du skal imidlertid slå præcist det antal øjne, der kræves for at lande på feltet. Hvis du slår et antal øjne, der er højere end antallet af felter frem til felt 100, skal du rykke din brik det overskydende antal felter tilbage. Dette kan medføre, at du lander på et nyttigt eller et farligt felt.

**SIGNATURFORKLARING:****STJERNESKUD**

(5, 14, 23, 31, 41, 49, 55) Ryk din brik dobbelt så langt! Hvis du f.eks. slår 3 og lander på et stjernesrud, må du rykke yderligere tre felter frem.

**TERNING (26)** Slå igen!**KOSMISK HVIRVEL**

(34, 47) Slå igen to gange!

**ASTRONAUT (8, 15)** Følg rebet for at springe foran!**LYN (4, 28)** Sid over én tur**STIGE (21)**

Klatr op til FELT 44

**STIGE (44)**

Klatr ned til FELT 21

**KOMET (18, 37)**

Sid over to ture

**SATURN (52)**

Sid over tre ture. Hvis en anden spiller passerer dette felt, inden de tre ture er gået, bliver du løsladt og kan rykke videre i din næste tur.

**FREMMEDE RUMSKIB (58)**

Start forfra! Gå tilbage til raketten før FELT 1.

**INSTRUKSJONER (NORSK)**

- Målet med spillet er å bli førstemann til sentrum av spiralbrettet (plass 63).
- Velg en brikke, og sett den på raketten foran plass 1.
- Spillerne kaster terningen, og spilleren med høyest terningkast, starter. Kast terningen etter hverandre i retning med klokken.
- Kast terningen, og flytt brikken så mange plasser som terningen viser. Bruk to terninger for et raskere spill. Flytt innover rundt spiralen – følg tallene.
- Det finnes ulike typer plasser på brettet. Noen er nyttige, noen er farlige. Bruk tegnforklaringen som referanse. Lyseblå plasser med en enkelt stjerne er nøytrale.

- Førstemann som lander på plass 63, vinner. Men du må slå et terningkast som tilsvarer nøyaktig antallet gjenstående plasser. Hvis du slår et høyere terningkast enn det som trengs for å komme til plass 63, flytter du først frem til plass 63, så tilbake de ekstra plassene. Dette kan gjøre at du lander på en nyttig eller farlig plass.

**TEGNFORKLARING:****STJERNESKUDD**

(5, 14, 23, 31, 41, 49, 55) Flytt dobbelt så langt! Hvis du for eksempel slår en treer og lander på et stjernesrud, flytter du tre ekstra plasser.

**TERNINGER (26)**

Kast en gang til!

**KOSMISK VIRVEL (34, 47)**

Kast på nytt to ganger!

**ASTRONAUT (8, 15)** Følg fortøyningen for å hoppe videre!**LYN (4, 28)** Stå over et kast**STIGE (21)**

Klatre opp til plass 44,

**STIGE (44)**

Klatre ned til plass 21

**KOMET (18, 37)** Stå over to kast

**SATURN (52)** Stå over tre kast. Hvis en annen spiller passerer denne plassen før de tre kastene er omme, slippes du fri og kan begynne å flytte brikken ved neste kast.



**ROMSKIP (58)** Rykk tilbake til start! Gå tilbake til raketten foran plass 1.

**INSTRUKCJE (POLSKIE)**

- Celem gry jest dotarcie do środka spiralnej planszy (pola 63) przed innymi graczami.
- Wybierz pionek i ustaw go na rakiemie tuż przed polem 1.
- Gracze rzucają kostką i gracz z największą liczbą oczek rozpoczyna grę. Gra postępuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Rzuć kostką i przesun pionek o liczbę oczek wyrzuconych na kostce. Chciecie,

aby gra toczyła się szybciej? Użyjcie dwóch kostek. Poruszaj się do wewnątrz spirali zgodnie z kolejnością pól.

- Na planszy znajdują się różne rodzaje pól. Niektóre z nich są pomocne, inne stanowią zagrożenie dla graczy. Poszczególne pola są opisane w legendzie. Jasnoniebieskie pola oznaczone pojedynczą gwiazdą są neutralne.
- Gracz, który jako pierwszy dotrze do pola oznaczonego numerem 63, wygrywa! Musi jednak wyrzucić dokładną taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do stanięcia na tym polu. Jeśli liczba wyrzuconych oczek jest większa niż liczba pozostałych pól, gracz cofa się o dodatkową liczbę pól. Może to spowodować, wejście na pomocne lub szkodliwe pole.

**LEGENDA:****SPADAJĄCA GWIAZDA**

(5, 14, 23, 31, 41, 49, 55)

Wykonujesz podwójny ruch! Na przykład jeśli wyrzucisz trzy oczka na kostce, przesuń swój pionek o kolejne trzy pola.

**KOSTKA (26)**

Rzucasz ponownie kostką!

**KOSMICZNY WIR (34, 47)**

Rzucasz dwukrotnie kostką!

**KOSMONAUTA (8, 15)**

Korzystasz z liny, aby przeskoczyć do przodu!

**BŁYSKAWICA (4, 28)**

Tracisz kolejkę.

**DRABINA (21)**

Wspinasz się na pole 44

**DRABINA (44)**

schodzisz na pole 21

**KOMETA (18, 37)**

Tracisz dwie kolejki

**SATURN (52)** Tracisz trzy kolejki.

Jeśli inny gracz przedzie przez to pole przed upływem trzech kolejek, wracasz do gry i możesz wykonać rzucenie kostką w następnej kolejce.

**STATEK OBCYCH (58)** Wracasz

na start! Ustaw swój pionek na rakiemie przed polem oznaczonym numerem 1.