



ANLEITUNG

# MATERIAL



5 Journale



5 Foliestifte



1 doppelseitiges Sphärentableau für 2-3 Personen



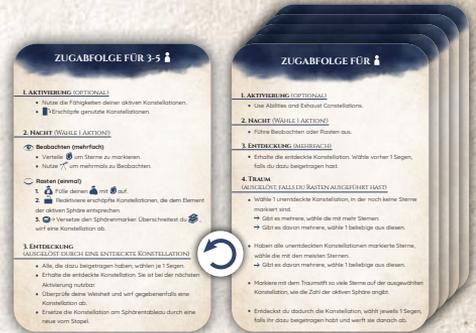
1x doppelseitiges Sphärentableau für 4-5 Personen



48 Konstellationen



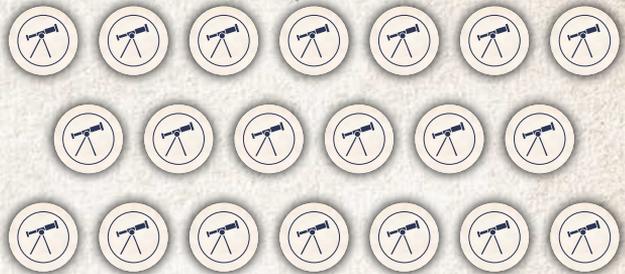
6 Wertungskarten



5 Übersichtskarten



1 Abschlusskarte



20 Teleskope



1 Sphärenmarker



60 Sternenstaub



1 Sternschnuppe (Startplättchen)

**HINWEIS:** Sternenstaub und Teleskope sind unbegrenzt. Sollte der Vorrat ausgehen, nehmt geeigneten Ersatz.

Form und Farbe des Materials kann von den Abbildungen abweichen.

# ÜBERBLICK

In *Astra* leben Götter, legendäre Helden und magische Kreaturen in den Konstellationen des Nachthimmels. Ihr übernehmt die Rollen von Astronomen, die sie entdecken und zum Leben erwecken.

Seid ihr am Zug, sammelt und verteilt ihr Sternenstaub, um mit den Folienstiften Sterne zu markieren. Dadurch entdeckt und sammelt ihr Konstellationen, die euch verschiedene Segen und Fähigkeiten geben. Außerdem erhaltet ihr Ruhm für eure Erkundungen des Nachthimmels. Wer den meisten Ruhm ansammelt, gewinnt die Partie.

## KONSTELLATIONEN

In *Astra* entdeckt ihr die 48 Konstellationen, die der antike Astronom Ptolemäus in seinem Buch *Almagest* dargestellt hat. Im Spiel hat jede Konstellation ihre eigenen Attribute:

**1** **Element:** An diesem Symbol erkennt ihr das Element der Konstellation. Für Kombinationen von Elementen erhaltet ihr beim Abschluss Ruhm.

**2** **Sternenzahl:** Dies ist die Anzahl der Sterne in dieser Konstellation. Diese gibt auch an, wie viele Sterne ihr markieren müsst und wie viel Sternenstaub ihr für diese Konstellation verteilen müsst.

**3** **Abschlussruhm:** Ist die Konstellation beim Abschluss aktiv, gewährt sie euch so viel Ruhm.

**4** **Sterne:** Konstellationen bestehen aus Sternen, die durch mind. 1 Linie miteinander verbunden sind. So ergeben sich einzigartige Formen. Es gibt 3 Arten von Sternen:

- Startstern:** Diesen Stern müsst ihr als 1. Stern der Konstellation markieren.
- Heller Stern:** Dieser Stern gewährt euch Weisheit, sobald ihr ihn markiert.
- Normaler Stern:** Sie sind in Konstellationen am häufigsten.

**5** **Name** der Konstellation.

**6** **Fähigkeit:** Entdeckt ihr eine Konstellation, gewährt sie euch dafür die hier beschriebene Fähigkeit.

**7** **Segen:** Helft ihr anderen dabei, diese Konstellation zu entdecken, gewährt sie euch nach ihrer Entdeckung einen sofortigen Segen. Auf den 4 Feldern am unteren Rand sind die möglichen Segen abgebildet (Anzahl & Art).

**8**

**1 Element:** An diesem Symbol erkennt ihr das Element der Konstellation. Für Kombinationen von Elementen erhaltet ihr beim Abschluss Ruhm.

Es gibt 4 verschiedene Elemente:



Feuer



Wasser



Luft



Erde

**2 Sternenzahl:** Dies ist die Anzahl der Sterne in dieser Konstellation. Diese gibt auch an, wie viele Sterne ihr markieren müsst und wie viel Sternenstaub ihr für diese Konstellation verteilen müsst.

**3 Abschlussruhm:** Ist die Konstellation beim Abschluss aktiv, gewährt sie euch so viel Ruhm.

**4 Sterne:** Konstellationen bestehen aus Sternen, die durch mind. 1 Linie miteinander verbunden sind. So ergeben sich einzigartige Formen. Es gibt 3 Arten von Sternen:



**Startstern:** Diesen Stern müsst ihr als 1. Stern der Konstellation markieren.



**Heller Stern:** Dieser Stern gewährt euch Weisheit, sobald ihr ihn markiert.



**Normaler Stern:** Sie sind in Konstellationen am häufigsten.

**5 Name** der Konstellation.

**6 Fähigkeit:** Entdeckt ihr eine Konstellation, gewährt sie euch dafür die hier beschriebene Fähigkeit.

**7 Segen:** Helft ihr anderen dabei, diese Konstellation zu entdecken, gewährt sie euch nach ihrer Entdeckung einen sofortigen Segen. Auf den 4 Feldern am unteren Rand sind die möglichen Segen abgebildet (Anzahl & Art).

- 8 **Platzierungsmarken:** Legt Konstellationen immer so an das Sphärentableau an, dass 2 Marken sich berühren und eine Raute bilden.

Konstellationen sind entweder unentdeckt oder entdeckt.

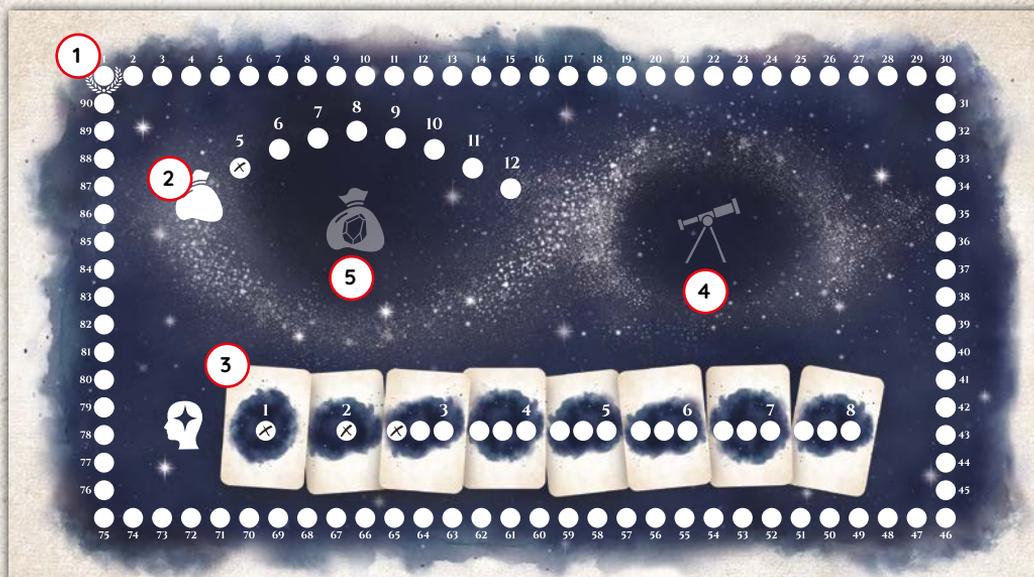
Konstellationen am Sphärentableau sind unentdeckte Konstellationen. Auf ihnen ist mind. 1 Stern noch nicht markiert.

Markierst du den letzten Stern einer Konstellation, entdeckst du diese normalerweise in der Entdeckungsphase. Entdeckte Konstellationen können aktiv oder erschöpft sein – je nachdem, ob ihre Fähigkeit bereit ist.

Obwohl die Konstellationen ihre Gegenstücke in der realen Welt repräsentieren, weichen einige von ihnen leicht von denen aus dem *Almagest* ab, damit das Spiel ausbalanciert ist. Die wichtigsten Details sind jedoch gleich.

## JOURNAL

Während eurer Beobachtung der Sterne nutzt ihr euer Journal, um euren Fortschritt festzuhalten (Beutelgröße, Weisheit und Ruhm) und eure Ressourcen zu lagern (Sternenstaub und Teleskope).



- 1 **Pfad des Ruhms:** Halte hier deinen angesammelten Ruhm fest.
- 2 **Größe des Beutels:** Sie gibt die max. Anzahl an Sternenstaub an, die du durch Auffüllen beim Rasten erhältst.
- 3 **Pfad der Weisheit:** Der Fortschritt auf diesem Pfad gibt an, wie viele deiner entdeckten Konstellationen du max. behalten kannst.
- 4 **Teleskoplager:** Hier verstaust du all deine Teleskope.
- 5 **Beutel:** Hier verstaust du deinen angesammelten Sternenstaub.

Während der Partie müsst ihr die verschiedenen Pfade eures Journals markieren. Markiert dazu mit dem Foliestift das nächste freie Feld ganz links.

## SPHÄRENTABLEAU

Alle Konstellationen haben ein Element, das einer der 4 Sphären zugeordnet ist. Während des Rastens dürft ihr eure erschöpften Konstellationen reaktivieren, falls sie dem Element der aktiven Sphäre entsprechen. Während der Partie verändert sich die aktive Sphäre immer wieder.



- 1 Sphären:** Auf dem Sphären-Tableau gibt es 4 verschiedene Sphären. Auf ihnen sind dieselben Elemente wie auf den Konstellationen.
- 2 Personenanzahl:** Diese Ziffer muss eurer Anzahl entsprechen.
- 3 Markerrichtung:** Versetzt den Sphärenmarker immer im Uhrzeigersinn.
- 4 Platzierungsmarken:** Von eurer Anzahl hängt ab, wie viele Konstellationen ihr am Sphären-Tableau anlegen könnt. Legt diese immer so an, dass sich beide Marken berühren.
- 5 Abwurfsymbol:** Überschreitet der Sphärenmarker dieses Symbol, werft ihr die oberste Karte vom Stapel ab.

Spielt ihr zu zweit, befinden sich auf den einzelnen Sphären Ziffern. Diese sind nur in Partien zu zweit relevant (siehe S. 20).



# VORBEREITUNG

## INDIVIDUELLE VORBEREITUNG



**WERTUNG**

MARKIERE DEN ZUSÄTZLICHEN RUHM AUF DEINEM PFAD DES RUHMS FÜR FOLGENDES:

- = Erhalte der Größe deines Beutels entsprechend viel Ruhm.
- = Erhalte deinem Kartenlimit entsprechend viel Ruhm.
- = Erhalte 1 Ruhm pro 3 Sternenstaub in deinem Beutel.
- = Erhalte 1 Ruhm pro 2 von dir markierten Sternen in unentdeckten Konstellationen.
- = Erhalte Ruhm für deine aktiven Konstellationen.
- = Erhalte Ruhm für die Elementkombinationen deiner aktiven und erschöpften Konstellationen.



- 1 Nehmt euch je 1 Folienstift und 1 Journal.
  - **Spielt ihr zu zweit:** Legt einen weiteren Folienstift zwischen euch.
- 2 Sammelt je 8 Sternenstaub im Beutel eures Journals.

- 3 Mischt die Wertungskarten und nehmt euch je 1 verdeckt. Eure eigene Wertungskarte dürft ihr euch jederzeit ansehen, aber nicht mit den anderen darüber sprechen. Ihr benötigt sie beim Abschluss. Legt die übrigen Wertungskarten in die Schachtel zurück.
- 4 Wer zuletzt eine Sternschnuppe gesehen hat, beginnt und nimmt sich die Sternschnuppe. Diese behältst du bis zum Ende der Partie.





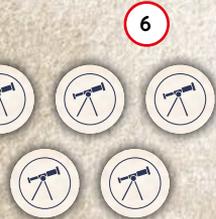
ABWURFSTAPEL

2

2/A

2/B

2/C



STAPEL



- 4 Legt den Sphärenmarker auf das Element des Sphärentableaus, das die abgeworfene Konstellation zeigt. Dies ist zu Beginn eurer Partie die aktive Sphäre.
- 5 Zieht eurer Anzahl + 1 entsprechend viele Konstellationen vom Stapel. Legt sie offen um das Sphärentableau und dabei immer die Platzierungsmarken der Konstellationen und des Sphärentableaus aneinander.
- 6 Legt allen Sternenstaub und alle Teleskope als allgemeinen Vorrat bereit.

# ABLAUF

Wer die Sternschnuppe besitzt, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Dein Zug besteht aus folgenden Phasen in dieser Reihenfolge:

## Zugabfolge

1. Aktivierung (optional)
2. Nacht (Beobachten oder Rasten)
3. Entdeckung (falls in deinem Zug ausgelöst)

## 1. AKTIVIERUNG

Zu Beginn deines Zugs darfst du beliebig viele deiner entdeckten und aktiven Konstellationen aktivieren. Nutze die auf ihnen beschriebenen Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge.

Beginnt eine Fähigkeit mit „Sofort“, nutzt du ihren Effekt bei Aktivierung. Du musst solch eine Fähigkeit erst abhandeln, bevor du die nächste aktivierst.

Beginnt eine Fähigkeit mit „In diesem Zug“, gilt ihr Effekt deinen gesamten Zug über. Oft gewährt dir ihr Effekt am Ende deines Zugs Vorteile. Du darfst mehrere solcher Fähigkeiten gleichzeitig aktivieren.

Die Aktivierung ist optional. Du darfst beliebig viele oder auch keine deiner aktiven Konstellationen aktivieren.

## EINE KONSTELLATION ERSCHÖPFEN

**Aktivierst du eine Konstellation, erschöpfe sie danach. Drehe sie dazu um 90°**, um anzuzeigen, dass sie erschöpft ist.

Die Fähigkeit einer erschöpften Konstellation kannst du **nicht nutzen, bis die Konstellation reaktiviert wurde**. Du kannst nur deine aktiven Konstellationen aktivieren – niemals deine erschöpften Konstellationen.



## 2. NACHT

Wähle in der Nacht 1 der beiden folgenden Aktionen:

- Beobachten
- Rasten



### BEOBACHTEN

Möchtest du in der Nacht Sterne markieren, wählst du das Beobachten aus. Durch das Markieren entdeckt ihr die Konstellationen. Einige Fähigkeiten lassen euch ebenfalls Sterne markieren.

**Pro Stern, den du markieren möchtest, musst du 1 Sternenstaub aus deinem Beutel verteilen.**

**Um einen Stern zu markieren, male seinen weißen Punkt mit deinem Folienstift aus.** Ihr könnt niemals einen Stern markieren, der bereits ausgemalt wurde.

Um zu Beobachten, musst du **mind. 1 Sternenstaub** in deinem Beutel besitzen. Wählst du das Beobachten aus, musst du in einer Konstellation **mind. 1 Stern markieren**. Wähle dazu eine unentdeckte Konstellation am Sphärentableau aus und markiere den Markierungsregeln entsprechend Sterne.

Sterne sind **Nachbarn**, falls sie **direkt durch eine weiße Linie miteinander verbunden** sind. Sind sie nicht durch eine weiße Linie verbunden oder durch einen Stern auf der Linie voneinander getrennt, gelten sie nicht als Nachbarn.

## MARKIERUNGSREGELN

- Ermittle zunächst den 1. Stern, den du markieren darfst.
  - » Ist in der Konstellation bisher kein markierter Stern, musst du den Startstern markieren.
  - » Gibt es bereits markierte Sterne in der Konstellation, musst du einen unmarkierten Nachbarn von diesen markieren.
- Nachdem du deinen 1. Stern markiert hast, darfst du (für 1 Sternenstaub) einen Nachbarn davon markieren.
- Du darfst weitere Nachbarn markieren, solange sie direkt durch 1 weiße Linie mit dem zuvor markierten Stern verbunden sind und du ausreichend Sternenstaub für sie hast.

Beende das Beobachten, falls ...

- du keine weiteren Sterne markieren möchtest.
- du keinen Sternenstaub mehr besitzt.
- der von dir zuletzt markierte Stern keine Nachbarn mehr hat, die du markieren kannst.



### Beispiel

Grün verteilt 3 Sternenstaub, um 3 Sterne im Stier zu markieren. Da in diesem noch kein markierter Stern ist, beginnt sie mit dem Startstern (im rechten Horn des Stiers) für 1 Sternenstaub. Danach markiert Grün die 2 folgenden Sterne an Horn und Kopf und befolgt dabei die Markierungsregeln für den restlichen Sternenstaub.

Danach ist Pink am Zug und verteilt 2 Sternenstaub, um 2 Sterne zu markieren. Pink muss dazu bei einem Nachbarn von Grüns markierten Sternen beginnen. Von den beiden möglichen Nachbarn wählt Pink den linken Stern aus und beginnt das Markieren dort. Nachdem er 2 Sterne markiert hat, gibt es keine möglichen Nachbarn mehr und er kann keine weiteren markieren, egal, ob er noch Sternenstaub besitzt.



Orange möchte 3 Sterne für 3 Sternenstaub markieren. Ihr 1. Stern muss ein Nachbar eines bereits markierten Sterns sein. Im Stier kann sie nur einen Stern im Nacken dazu auswählen. Für 3 Sternenstaub markiert sie diesen und dann die beiden der oberen Linie folgenden Sterne. Danach kann Orange keine weiteren Sterne mehr markieren, da es auch hier keine möglichen Nachbarn mehr gibt.

Ignoriere alle Weisheit, die du erhältst, falls du auf deinem Pfad der Weisheit den Wert „8“ erreicht hast.



**TIPP:** Es ist möglich, Sterne auf Konstellationen so zu markieren, dass die anderen nur sehr wenige Sterne markieren können. Andere davon abzuhalten, viele Sterne zu markieren, ist eine wichtige Strategie in **Astra**.

## MARKIEREN VON HELLEN STERNEN

Neben den Startsternen gibt es noch eine andere besondere Art von Sternen in Konstellationen. Dies sind die Hellen Sterne, die normalerweise die hellsten in den echten Konstellationen sind. In *Astra* erkennt ihr sie an  und ihren einzigartigen Namen.

**Markierst du einen Hellen Stern, erhältst du sofort 1 Weisheit.** Markiere dazu mit deinem Folienstift das nächste freie Feld ganz links auf deinem Pfad der Weisheit. Sind auf dem Pfad alle Felder markiert, verfällt zusätzliche Weisheit ersatzlos.

## ZUSÄTZLICHES BEOBACHTEN

Nach dem Beobachten ist deine Nacht noch nicht vorüber. Du darfst im selben Zug mehrmals Beobachten, benötigst dazu jedoch Teleskope. **Pro zusätzlichem Beobachten in derselben Nacht musst du 1 Teleskop nutzen.** Hast du keine Teleskope, kannst du in der Nacht nur 1-mal Beobachten. Bei jedem Beobachten hast du die Wahl, in welcher Konstellation du Sterne markieren möchtest.

**WICHTIG:** Bei jedem Beobachten gelten dieselben Markierungsregeln.

**TIPP:** Ihr erhaltet Teleskope durch bestimmte Fähigkeiten oder den Segen der Weitsicht beim Entdecken.



## RASTEN

Möchtest du deine erschöpften Konstellationen reaktivieren, deinen Beutel mit Sternenstaub auffüllen oder hattest du bei Beginn der Nacht keinen Sternenstaub, wählst du das Rasten aus. Führe dann folgende Schritte aus:

### Schritte beim Rasten

- 1 Fülle deinen Beutel auf.
- 2 Reaktiviere deine Konstellationen.
- 3 Versetze den Sphärenmarker.

**Du kannst in deinem Zug nur 1-mal Rasten.** Nur das Beobachten darfst du mehrmals pro Nacht ausführen, falls du Teleskope dafür nutzt.

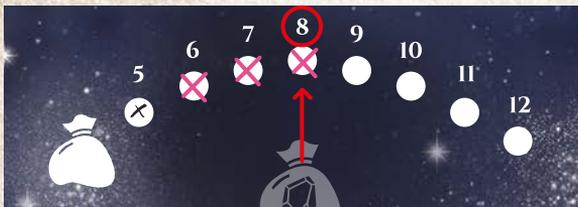
**WICHTIG:** Du kannst keine Teleskope nutzen, falls du das Rasten ausgewählt hast.



## 1 Fülle deinen Beutel auf.

Das Rasten ist eure Hauptquelle für neuen Sternenstaub. Jedoch könnt ihr auch durch einige Fähigkeiten und Segen Sternenstaub erhalten.

Überprüft vor dem Auffüllen die Größe eures Beutels. Die größte markierte Ziffer bei eurer Beutelgröße gibt an, wie viel Sternenstaub ihr darin lagern könnt.



Nimm dir so viel Sternenstaub aus dem allgemeinen Vorrat, dass die **Anzahl des Sternenstaubs wieder der Größe deines Beutels** entspricht.

**Durch das Auffüllen** kann die Menge deines Sternenstaubs nicht die Größe deines Beutels überschreiten. Hast du zu Beginn des Rastens bereits einen (über-)vollen Beutel, erhältst du beim Auffüllen keinen weiteren Sternenstaub.

**Durch Fähigkeiten und Segen darfst du jedoch die Größe deines Beutels überschreiten.**

Zu Beginn hat dein Beutel Größe 5.

Erweiterst du deinen Beutel, markiere mit dem Foliestift das am weitesten links gelegene freie Feld deiner Beutelgröße. Sind bei deiner Beutelgröße alle 12 Felder markiert, verfallen zusätzliche Erweiterungen ersatzlos.

**TIPP:** Die Größe eures Beutels könnt ihr durch bestimmte Fähigkeiten oder den Segen der Fülle erhöhen.

## 2 Reaktiviere deine Konstellationen.

Der zweite Schritt des Rastens ermöglicht es dir, deine erschöpften Konstellationen zu reaktivieren. Überprüfe zunächst, welche Sphäre des Sphärentableaus aktiv ist. Auf ihr liegt der Sphärenmarker.

**Du darfst all deine erschöpften Konstellationen reaktivieren, die dem Element der aktiven Sphäre entsprechen.** Drehe sie dazu wieder aufrecht.



**WICHTIG:** Beim Rasten kannst du nur die Konstellationen reaktivieren, deren Element der aktiven Sphäre entsprechen und keine anderen.

### 3. ENTDECKUNG

**TIPP:** Wählst du den Segen des Lebens bei der Entdeckung von jemand anderem, darfst du erschöpfte Konstellationen mit beliebigen Elementen reaktivieren.

Überspringe diesen Schritt, falls du keine erschöpften Konstellationen hast und fahre sofort mit dem 3. Schritt fort.

#### 3 Versetze den Sphärenmarker.

Versetze den Sphärenmarker auf die nächste Sphäre im Uhrzeigersinn.



Überschreitet der Sphärenmarker , **werft ihr die oberste Karte vom Stapel ab.**

**TIPP:** Häufiges Rasten verkürzt die Partie. Das Überschreiten des  kann auch den Abschluss auslösen (siehe S. 18).

Überprüfe nach der Nacht alle Konstellationen um das Sphärentableau. Sind **in einer Konstellation alle Sterne markiert** (egal, ob dies durch deine Aktivierung oder während deiner Nacht passiert ist), gilt sie als **entdeckt** und löst nach der Nacht die Entdeckung aus. Gibt es nur Konstellationen um das Sphärentableau, auf denen mind. 1 Stern unmarkiert ist, überspringe diese Phase und beende deinen Zug.

Da du diese Konstellation in deinem Zug entdeckt (den letzten Stern markiert) hast, erhältst du die Konstellation. Bevor du sie jedoch vor dich legst, dürfen alle, die mind. 1 Stern in ihr markiert haben, 1 der abgebildeten Segen für ihre Mühen auswählen.

#### SEGEN AUSWÄHLEN

Überprüfe, ob Markierungen in anderen Farben in deiner Konstellation sind. Wer diese Sterne markiert hat, hat zu der Entdeckung beigetragen. Zähle jeweils, **wie viele Sterne in jeweils anderen Farben markiert** sind. Wer von diesen die meisten Sterne markiert hat, darf als 1. einen Segen vom unteren Rand der Konstellation auswählen. Danach folgen die anderen in absteigender Reihenfolge.

Wer einen Segen auswählt, erhält diesen sofort und streicht dessen Abbildung durch. Die meiste Auswahl hat, wer am meisten zu der Entdeckung der Konstellation beigetragen hat.

Die zweitgrößte Auswahl hat, wer danach folgt, usw. Bereits durchgestrichene Segen könnt ihr nicht auswählen.

Setzt das fort, bis alle einen Segen ausgewählt haben, deren Farbe in der Konstellation ist.

**Haben mehrere beigetragen und gleich viele Sterne markiert, wählen sie gleichzeitig ihren jeweiligen Segen.** Wählen sie denselben Segen, streichen sie gemeinsam diesen durch. Wählen sie verschiedene Segen, streichen sie die ausgewählten jeweils durch.

**WICHTIG: Nur wer beigetragen hat, darf einen Segen auswählen.** Entdeckst du in deinem Zug die Konstellation, erhältst du diese anstelle eines Segens und darfst bei der Aktivierung ihre Fähigkeit nutzen.



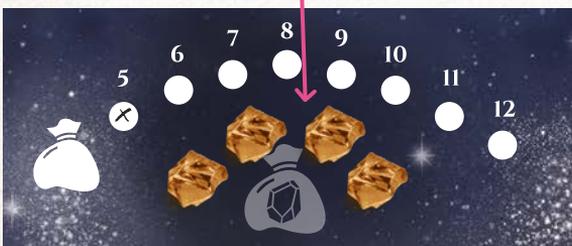
**Beispiel**

Nach ihrer Nacht überprüft Grün die Konstellationen um das Sphärentableau auf Konstellationen ohne weiße Sterne. Da sie im Stier die 2 letzten Sterne markiert hat, macht sie nach der Nacht eine Entdeckung.

Nicht nur Grün hat Sterne im Stier markiert. Auch Pink und Orange haben zu der Entdeckung beigetragen. Bevor Grün also die Konstellation als Belohnung für ihre Entdeckung erhält, dürfen Pink und Orange in der Reihenfolge ihrer Beitragsmenge Segen auswählen. Grün kann keinen Segen wählen, da sie die Konstellation entdeckt und danach erhält.

Pink hat 2 Sterne markiert und Orange 3 Sterne, also darf Orange zuerst wählen. Sie wählt den Segen des Ruhms und markiert die 4 linken Felder ihres Pfad des Ruhms in ihrem Journal.

Orange streicht den von ihr gewählten Segen durch und verwehrt ihn dadurch Pink. Danach wählt Pink den Segen des Sternenstaubs. Pink nimmt 6 Sternenstaub aus dem Vorrat und legt sie auf sein Journal. Da er den Sternenstaub durch einen Segen erhält, darf er die Größe seines Beutels ignorieren und dabei überschreiten.



## KONSTELLATIONEN ERHALTEN

Haben alle dazu Berechtigten ihren Segen gewählt, darfst du die entdeckte Konstellation nehmen und vor dir ablegen. **Erhältst du eine Konstellation, ist sie immer aktiv.** Du darfst sie bei der Aktivierung in deinem nächsten Zug sofort nutzen.

Überprüfe danach, ob du weitere Entdeckungen gemacht hast und wiederhole gegebenenfalls den Prozess der Entdeckung, bis es nur noch unentdeckte Konstellationen um das Sphärentableau gibt.

Zähle anschließend alle von dir entdeckten Konstellationen und **vergleiche die Anzahl mit deinem Kartenlimit** vom Pfad der Weisheit – der höchsten Zahl mit Markierung darunter.



Ist die Anzahl deiner Konstellationen höher als dein Kartenlimit, musst du **überzählige Konstellationen abwerfen**. Dabei darfst du auch neu erhaltene oder erschöpfte Konstellationen abwerfen.

### Beispiel

Nachdem die beiden Beitragenden ihre Segen gewählt haben, legt Grün den Stier vor sich aus. Sie überprüft die Anzahl an Konstellationen, die sie behalten darf. Die höchste Zahl, unter der sich eine Markierung auf ihrem Pfad der Weisheit befindet, ist die „3“. Da sie bisher nur 2 Konstellationen besitzt, darf sie auch den Stier behalten. Erhält sie jedoch 1 weitere Konstellation, bevor ihre Weisheit ansteigt, müsste sie 1 Konstellation abwerfen.

Sie legt den Stier aufrecht vor sich, um anzuzeigen, dass er aktiv ist und sie die Konstellation nutzen darf.

Euer Kartenlimit ist zu Beginn 2. Ihr könnt es erhöhen, indem ihr Weisheit erlangt. Weisheit erhaltet ihr durch das Markieren von Hellen Sternen, den Segen der Weisheit oder durch bestimmte Fähigkeiten. Markiert dann das nächste freie Feld ganz links auf eurem Pfad der Weisheit.

Hast du sichergestellt, dass du mit deinen Konstellationen dein Kartenlimit nicht (mehr) überschreitest, **ersetze jede von dir entdeckte Konstellation am Sphärentableau durch 1 neue Konstellation vom Stapel**. Lege diese an den Platzierungsmarken an.



## ABSCHLUSS

Sobald ihr die Abschlusskarte im Stapel aufdeckt, löst ihr den Abschluss aus.

- Besitzt du die Sternschnuppe und passiert das in deinem Zug, sind alle anderen nach dir noch ein letztes Mal dran.
- Anderenfalls beginnt die letzte Runde erst, sobald am Zug ist, wer die Sternschnuppe besitzt.

Werft danach die Abschlusskarte ab.

Entdeckt ihr in der letzten Runde Konstellationen, **ersetzt ihr sie wie üblich durch neue vom Stapel**.

**TIPP:** Ihr dürft den Stapel jederzeit darauf überprüfen, wie viele Konstellationen vor dem Abschluss noch übrig sind. Dabei dürft ihr euch die Konstellationen jedoch nicht ansehen oder ihre Reihenfolge ändern.

Haben alle ihren letzten Zug gemacht und die letzte Runde ist beendet, führt ihr die Abschlusswertung durch.

## ABSCHLUSSWERTUNG

Ihr erhaltet bei der Abschlusswertung Ruhm von verschiedenen Quellen. Addiert die Menge eures Ruhms von jeder Quelle und markiert entsprechend viele Felder auf eurem Pfad des Ruhms. Überschreitet ihr dabei 90 Ruhm, markiert überzähligen Ruhm von 1 beginnend erneut, sodass ihr es gut erkennen könnt (z.B. mit Kreisen um die Kreuze).

- **Größe des Beutels:** Erhalte der größten markierten Zahl in deinem Beutel entsprechend Ruhm.
- **Kartenlimit:** Erhalte der größten markierten Zahl auf deinem Pfad der Weisheit entsprechend Ruhm.
- **Übriger Sternenstaub:** Erhalte 1 Ruhm pro 3 Sternenstaub in deinem Beutel.

- **Markierte Sterne:** Erhalte 1 Ruhm pro 2 von dir markierten Sternen in unentdeckten Konstellationen um das Sphärentableau.
- **Aktive Konstellationen:** Erhalte dem abgebildeten Abschlussruhm deiner aktiven Konstellationen entsprechend Ruhm.
- **Elemente:** Markiere pro vor dir ausliegender Konstellation auf deiner Wertungskarte das nächste freie Feld ganz links des entsprechenden Elements. Erhalte danach für jede Zeile den Ruhm, der über deiner letzten Markierung abgebildet ist, und für jede Spalte 3 Ruhm, falls dort 3 Markierungen sind, und 6 Ruhm, falls dort 4 Markierungen sind.

### Beispiel für die Wertung der Elemente

Pink hat eine Wertungskarte mit vorgedruckten Markierungen bei den Elementen Luft und Feuer. Pink hat während der Partie 8 Konstellationen angesammelt. Davon sind 3 Luft, 2 Erde und 3 Wasser. Pink markiert die entsprechenden freien Felder auf seiner Wertungskarte. Danach zählt er den Ruhm, beginnend bei den Zeilen: Luft bringt ihm mit 4 Markierungen 11 Ruhm ein, die 2 Markierungen bei Erde 2 Ruhm, die einzelne Markierung bei Feuer keinen Ruhm und die 3 Markierungen bei Wasser 6 Ruhmpunkte.

		2	6	11	
Luft	X	X	X	X	11
Erde	X	X			2
Feuer	X				0
Wasser	X	X	X		6
	6	3	0	0	28

Danach zählt er den Ruhm für die Spalten: In der ersten Spalte hat er 4 Markierungen und erhält dafür 6 Ruhm, in der zweiten Spalte 3 Markierungen und dafür 3 Ruhm. Die dritte und vierte Spalte enthalten mit 2 und 1 Markierung zu wenige und geben Pink keinen Ruhm.

Mit seiner Wertungskarte erhält Pink  $11 + 2 + 6 + 6 + 3 = 28$  Ruhm.

Wer den meisten Ruhm erlangt hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

## ZUSATZREGELN FÜR PARTIEN ZU ZWEIT

Spielt ihr *Astra* zu zweit, müsst ihr ein paar zusätzliche Regeln beachten.

Legt bei der Vorbereitung einen 3. Folienstift bereit, der im folgenden als **Traumstift** bezeichnet wird.

### SPHÄRENTABLEAU FÜR 2

Das Sphärentableau für 2 gleicht den anderen Sphärentableaus (mit den 4 Sphären für die Elemente und Platzierungsmarken für die Konstellationen). Jedoch befinden sich auf den Sphären Zahlen von 1-4. Diese sind für eure Entdeckungen und die neuen Träume von Bedeutung.

### ABLAUF

Spielt ihr zu zweit, haben eure Züge 4 statt 3 Phasen. Aktivierung und Nacht folgen den üblichen Regeln, doch die Entdeckung verändert sich für euch. Außerdem kommt als neue Phase der Traum hinzu, der nach der Entdeckung folgt:

#### Zugabfolge zu zweit

1. Aktivierung (optional)
2. Nacht (Beobachten oder Rasten)
3. Entdeckung (falls in deinem Zug ausgelöst)
4. Traum (falls du in der Nacht Rasten gewählt hast)

### ENTDECKUNG

**Änderung:** Entdeckst du eine Konstellation, in der mit dem Traumstift Sterne markiert sind, musst du auch diese zählen.

Ist die Anzahl der vom Traumstift markierten Sterne größer als die anderen beigetragenen Markierungen, streiche die 2 linken Segen auf der Konstellation durch. Wer beigetragen hat, kann nur von den beiden übrigen 1 Segen wählen.

Gibt es mind. so viele beigetragene Markierungen wie vom Traumstift markierte Sterne, verläuft die Auswahl des Segens wie üblich.

### TRAUM

**Durch das Rasten in der Nacht löst du den Traum aus.** Führe das Rasten und die Entdeckung wie üblich durch und beginne danach mit dem Traum.

In deinem Traum musst du einige Sterne in unentdeckten Konstellationen mit dem Traumstift markieren. Überprüfe dazu zunächst die unentdeckten Konstellationen um das Sphärentableau. Ermittle die zu markierende Konstellation mit Hilfe der Traumregeln.

## TRAUMREGELN

- Wähle 1 unentdeckte Konstellation, in der noch keine Sterne markiert sind.
  - » Wähle bei mehreren möglichen Konstellationen die mit den meisten Sternen aus.
  - » Gibt es davon mehrere, wähle 1 beliebige von diesen aus.
- Haben alle unentdeckten Konstellationen markierte Sterne, wähle die mit den meisten Sternen.
  - » Gibt es davon mehrere, wähle 1 beliebige von diesen aus.
- Markiere mit dem Traumstift so viele Sterne auf der ausgewählten Konstellation, wie die Zahl der aktiven Sphäre angibt. Befolge dabei die Markierungsregeln.

**WICHTIG:** Ihr dürft wählen, welche Sterne ihr in der ermittelten Konstellation markiert, solange ihr die Markierungsregeln befolgt. Ihr dürft sogar weniger Sterne als durch die Sphäre vorgegeben markieren, falls sie nicht ausreichend Nachbarn haben und ihr die Markierungsregeln verletzen würdet. Markiert dann so viele wie möglich und ignoriert den Rest. Ihr müsst der weißen Linie nicht effizient folgen und dürft taktische Entscheidungen treffen, solange ihr die Markierungsregeln einhaltet.

## EIN TRAUM MIT ENTDECKUNG

Es kann passieren, dass du im Traum den letzten unmarkierten Stern einer Konstellation mit dem Traumstift markierst. Führt danach eine Entdeckung durch, die euren üblichen Entdeckungen gleicht (*siehe S. 15*). Jedoch erhält niemand die entdeckte Konstellation danach.

Hat jemand zu der Entdeckung vom Traum beigetragen, dürft ihr wie üblich Segen auswählen. Wer beigetragen hat, darf jeweils 1 Segen auswählen. Werft danach die entdeckte Konstellation ab.



# ANHANG

**WICHTIG:** Stehen Segen und Fähigkeiten im Widerspruch zu hier aufgeführten Regeln, haben erstere stets Vorrang.

## SEGEN



### Segen des Ruhms

Erhalte die angegebene Anzahl an Ruhm.



### Segen der Fülle

Erweitere die Größe deines Beutels um die angegebene Anzahl an Feldern. Markiere sie dazu. Hat dein Beutel bereits die maximale Größe, hat dieser Segen keinen Effekt.



### Segen des Sternenstaubs

Erhalte die angegebene Anzahl an Sternenstaub aus dem Vorrat. Du darfst dabei die Größe deines überschreiten.



### Segen der Weisheit

Schreite auf deinem Pfad der Weisheit um die angegebene Anzahl an Feldern voran. Markiere sie dazu. Hast du den Pfad der Weisheit vollendet, hat dieser Segen keinen Effekt.



### Segen der Weitsicht

Erhalte die angegebene Anzahl an Teleskopen aus dem Vorrat.



### Segen des Lebens

Reaktiviere max. die angegebene Anzahl an erschöpften Konstellationen - unabhängig von ihrem Element und der aktiven Sphäre. Sind all deine Konstellationen bereits aktiv, hat dieser Segen keinen Effekt.

## FÄHIGKEITEN DER KONSTELLATIONEN



### **Adler** (Aquila)

Erhalte 4 Sternenstaub. Nimm ihn aus dem Vorrat und lege ihn auf dein Journal. Dabei darfst du die Größe deines Beutels überschreiten.



### **Altar** (Ara)

Verteile beliebig oft 3 Sternenstaub, um 1 Teleskop zu erhalten. Nimm es dazu aus dem Vorrat und lege es auf dein Journal.



### **Andromeda**

Markiere 1 Stern deiner Wahl in einer unentdeckten Konstellation. Du darfst dabei die Markierungsregeln ignorieren. Markiere danach all seine Nachbarn – unabhängig von ihrer Art. Markierst du dabei Helle Sterne, erhältst du wie üblich Weisheit dafür. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen. Du musst dafür die Nacht in diesem Zug überspringen, darfst jedoch noch andere Fähigkeiten bei der Aktivierung nutzen.



### **Bärenhüter** (Boötes)

Du darfst beim Beobachten einen Normalen Stern deiner Wahl als deinen 1. Stern in einer unentdeckten Konstellation markieren und dabei die Markierungsregeln ignorieren. Dabei ist egal, ob in dieser Konstellation schon Sterne markiert sind. Du darfst von dort aus das Markieren wie üblich fortsetzen. Diese Fähigkeit betrifft jede deiner Beobachtungen separat.



### **Becher** (Crater)

Erweitere die Größe deines Beutels um 1. Markiere dazu das nächste freie Feld ganz links von deiner Beutelgröße.



### **Delfin** (Delphinus)

Erhalte 3 Sternenstaub. Nimm ihn aus dem Vorrat und lege ihn auf dein Journal. Dabei darfst du die Größe deines Beutels überschreiten.



### **Drache** (Draco)

Markiere je 1 Stern in 3 verschiedenen unentdeckten Konstellationen und befolge dabei die Markierungsregeln. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen.



### **Dreieck** (Triangulum)

Erhalte 2 Sternenstaub. Nimm ihn aus dem Vorrat und lege ihn auf dein Journal. Dabei darfst du die Größe deines Beutels überschreiten.



### **Eridanus**

Markiere 1 Stern deiner Wahl in einer unentdeckten Konstellation. Du darfst dabei die Markierungsregeln ignorieren. Markiere danach all seine Nachbarn - unabhängig von ihrer Art. Markierst du dabei Helle Sterne, erhältst du wie üblich Weisheit dafür. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen. Du musst dafür die Nacht in diesem Zug überspringen, darfst jedoch noch andere Fähigkeiten bei der Aktivierung nutzen.



### **Fische** (Pisces)

Markiere entweder 2 Sterne einer unentdeckten Konstellation oder je 1 Stern in zwei unentdeckten Konstellationen und befolge dabei die Markierungsregeln. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen.



### **Fohlen** (Equuleus)

Erhalte 2 Sternenstaub. Nimm ihn aus dem Vorrat und lege ihn auf dein Journal. Dabei darfst du die Größe deines Beutels überschreiten.



### **Fuhrmann** (Auriga)

Verteile beliebig oft 3 Sternenstaub, um 1 Teleskop zu erhalten. Nimm es dazu aus dem Vorrat und lege es auf dein Journal.



### **Großer Bär** (Ursa Major)

Verteile beliebig oft 3 Sternenstaub, um 1 Teleskop zu erhalten. Nimm es dazu aus dem Vorrat und lege es auf dein Journal.



### **Großer Hund** (Canis Major)

Du darfst beim Beobachten einen Normalen Stern deiner Wahl als deinen 1. Stern in einer unentdeckten Konstellation markieren und dabei die Markierungsregeln ignorieren. Dabei ist egal, ob in dieser Konstellation schon Sterne markiert sind. Du darfst von dort aus das Markieren wie üblich fortsetzen. Diese Fähigkeit betrifft jede deiner Beobachtungen separat.



### **Hase** (Lepus)

Markiere je 1 Stern in 3 verschiedenen unentdeckten Konstellationen und befolge dabei die Markierungsregeln. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen.



### **Herkules** (Hercules)

Markiere entweder 2 Sterne einer unentdeckten Konstellation oder je 1 Stern in zwei unentdeckten Konstellation und befolge dabei die Markierungsregeln. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen.



### **Jungfrau** (Virgo)

Markiere 1 Stern deiner Wahl in einer unentdeckten Konstellation. Du darfst dabei die Markierungsregeln ignorieren. Markiere danach all seine Nachbarn - unabhängig von ihrer Art. Markierst du dabei Helle Sterne, erhältst du wie üblich Weisheit dafür. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen. Du musst dafür die Nacht in diesem Zug überspringen, darfst jedoch noch andere Fähigkeiten bei der Aktivierung nutzen.



### **Kassiopeia** (Cassiopeia)

Erhalte 1 Ruhm pro unentdeckter Konstellation um das Sphärentableau, in der du mind. 1 Stern markiert hast.



**Kentaur** (Centaurus)

Markiere 1 Stern deiner Wahl in einer unentdeckten Konstellation. Du darfst dabei die Markierungsregeln ignorieren. Dafür musst du keinen Sternstaub verteilen.



**Kepheus** (Cepheus)

Erhalte 1 Teleskop. Nimm es aus dem Vorrat und lege es auf dein Journal.



**Kleiner Bär** (Ursa Minor)

Erhalte 1 Teleskop. Nimm es aus dem Vorrat und lege es auf dein Journal.



**Kleiner Hund** (Canis Minor)

Erhalte 1 Weisheit. Markiere das nächste freie Feld ganz links von deinem Pfad der Weisheit.



**Krebs** (Cancer)

Erhalte 1 Ruhm pro Hellem Stern, den du in diesem Zug markierst. Dabei ist egal, weswegen du ihn markieren darfst.



**Leier** (Lyra)

Erhalte 1 Ruhm pro unentdeckter Konstellation um das Sphärentableau, in der du mind. 1 Stern markiert hast.



**Löwe** (Leo)

Erhalte 4 Sternstaub. Nimm ihn aus dem Vorrat und lege ihn auf dein Journal. Dabei darfst du die Größe deines Beutels überschreiten.



### **Nördliche Krone** (Corona Borealis)

Erhalte 1 Teleskop. Nimm es aus dem Vorrat und lege es auf dein Journal.



### **Orion**

Erhalte 1 Ruhm pro Hellem Stern, den du in diesem Zug markierst. Dabei ist egal, weswegen du ihn markieren darfst.



### **Pegasus**

Sammele allen in diesem Zug verteilten Sternenstaub zunächst in einem Haufen. Markierst du nur Normale Sterne und löst keine Entdeckung aus (markierst nie den letzten Stern einer Konstellation), erhalte den angesammelten Sternenstaub zurück. Ansonsten verteile den Haufen im Vorrat.



### **Perseus**

Erhalte 1 Ruhm pro von dir entdeckter Konstellation mit demselben Element wie die aktive Sphäre.



### **Pfeil** (Sagitta)

Erhalte 1 Weisheit. Markiere das nächste freie Feld ganz links von deinem Pfad der Weisheit.



### **Rabe** (Corvus)

Erhalte 1 Ruhm pro unentdeckter Konstellation um das Sphärentableau, in der du mind. 1 Stern markiert hast.



### **Schiff Argo** (Argo Navis)

Markiere je 1 Stern in 3 verschiedenen unentdeckten Konstellationen und befolge dabei die Markierungsregeln. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen.



### **Schlange** (Serpens)

Markiere 1 Stern deiner Wahl in einer unentdeckten Konstellation. Du darfst dabei die Markierungsregeln ignorieren. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen.



### **Schlangenträger** (Ophiuchus)

Markiere entweder 2 Sterne einer unentdeckten Konstellation oder je 1 Stern in zwei unentdeckten Konstellation und befolge dabei die Markierungsregeln. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen.



### **Schütze** (Sagittarius)

Nutzt du in dieser Nacht das Rasten, erhalte beim Auffüllen der Größe deines Beutels entsprechend viel Sternenstaub anstatt ihn aufzufüllen. Dabei darfst du die Größe deines Beutels überschreiten.



### **Schwan** (Cygnus)

Nutzt du in dieser Nacht das Rasten, erhalte beim Auffüllen der Größe deines Beutels entsprechend viel Sternenstaub anstatt ihn aufzufüllen. Dabei darfst du die Größe deines Beutels überschreiten.



### **Skorpion** (Scorpius)

Du darfst beim Beobachten einen Normalen Stern deiner Wahl als deinen 1. Stern in einer unentdeckten Konstellation markieren und dabei die Markierungsregeln ignorieren. Dabei ist egal, ob in dieser Konstellation schon Sterne markiert sind. Du darfst von dort aus das Markieren wie üblich fortsetzen. Diese Fähigkeit betrifft jede deiner Beobachtungen separat.



### **Steinbock** (Capricornus)

Sammele allen in diesem Zug verteilten Sternenstaub bei jedem Beobachten in einen eigenen Haufen. Markierst du einen Hellen Stern, verteile allen Sternenstaub dafür und für alle folgenden Markierungen direkt in den Vorrat. Markierst du keinen Hellen Stern während des Beobachtens, verteile den Sternenstaub vom Haufen in den Vorrat. Erhalte am Ende deines Zugs allen übrigen Sternenstaub von den Haufen zurück.



### **Stier** (Taurus)

Sammele allen in diesem Zug verteilten Sternenstaub zunächst in einem Haufen. Markierst du nur Normale Sterne und löst keine Entdeckung aus (markierst nie den letzten Stern einer Konstellation), erhalte den angesammelten Sternenstaub zurück. Ansonsten verteile den Haufen im Vorrat.



### **Südliche Krone** (Corona Australis)

Erhalte 1 Ruhm pro Hellem Stern, den du in diesem Zug markierst. Dabei ist egal, weswegen du ihn markieren darfst.



### **Südlicher Fisch** (Piscis Austrinus)

Sammele allen in diesem Zug verteilten Sternenstaub zunächst in einem Haufen. Markierst du nur Normale Sterne und löst keine Entdeckung aus (markierst nie den letzten Stern einer Konstellation), erhalte den angesammelten Sternenstaub zurück. Ansonsten verteile den Haufen im Vorrat.



### **Waage** (Libra)

Erhalte 1 Ruhm pro von dir entdeckter Konstellation mit demselben Element wie die aktive Sphäre.



### **Walfisch** (Cetus)

Markiere 1 Stern deiner Wahl in einer unentdeckten Konstellation. Du darfst dabei die Markierungsregeln ignorieren. Dafür musst du keinen Sternenstaub verteilen.



### **Wassermann** (Aquarius)

Sammele allen in diesem Zug verteilten Sternenstaub bei jedem Beobachten in einen eigenen Haufen. Markierst du einen Hellen Stern, verteile allen Sternenstaub dafür und für alle folgenden Markierungen direkt in den Vorrat. Markierst du keinen Hellen Stern während des Beobachtens, verteile den Sternenstaub vom Haufen in den Vorrat. Erhalte am Ende deines Zugs allen übrigen Sternenstaub von den Haufen zurück.



### **Wasserschlange** (Hydra)

Sammele allen in diesem Zug verteilten Sternenstaub bei jedem Beobachten in einen eigenen Haufen. Markierst du einen Hellen Stern, verteile allen Sternenstaub dafür und für alle folgenden Markierungen direkt in den Vorrat. Markierst du keinen Hellen Stern während des Beobachtens, verteile den Sternenstaub vom Haufen im Vorrat. Erhalte am Ende deine Zugs allen übrigen Sternenstaub von den Haufen zurück.



### **Widder** (Aries)

Erhalte 3 Sternenstaub. Nimm ihn aus dem Vorrat und lege ihn auf dein Journal. Dabei darfst du die Größe deines Beutels überschreiten.



### **Wolf** (Lupus)

Nutzt du in dieser Nacht das Rasten, erhalte beim Auffüllen der Größe deines Beutels entsprechend viel Sternenstaub anstatt ihn aufzufüllen. Dabei darfst du die Größe deines Beutels überschreiten.



### **Zwillinge** (Gemini)

Erweitere die Größe deines Beutels um 1. Markiere dazu das nächste freie Feld ganz links von deiner Beutelgröße.



[www.qualitybeast.com](http://www.qualitybeast.com)  
[support@qualitybeast.com](mailto:support@qualitybeast.com)



[www.skellig-games.de](http://www.skellig-games.de)  
[info@skellig-games.de](mailto:info@skellig-games.de)

*Erste deutsche Ausgabe, erste Auflage, Juli 2023*

# MITWIRKENDE

## SPIELIDEE

Patrik Porkoláb & Frigyes Schöberl  
mit Eszter Krisztina Sas

## SPIELENTWICKLUNG

Frigyes Schöberl, Mihály Vincze, Robin  
Hegedűs, Viktor Péter

## ILLUSTRATION

Csilla Fekete

## ANLEITUNG

VON  
Frigyes Schöberl

## KÜNSTLERISCHE REDAKTION

Ágnes Kismárton

## LEKTORAT & REDAKTION

Emanuela Pratt, Robert Pratt, Mihály  
Vincze

## ILLUSTRATION

Bálint Cservenyi

## DEUTSCHE AUSGABE

VON

Quality Beast & Skellig Games

ÜBERSETZUNG

Laura Renau (The Geeky Pen)

BEARBEITUNG

Markus Jost (The Geeky Pen)

LAYOUT

Meeple Foundry  
Eva Becker-Gibson (Quality Beast)

PROJEKTKOORDINATION

Eva Becker-Gibson (Quality Beast)  
Dylan Howard Cromwell (Quality Beast)  
Paulina Gerding (The Geeky Pen)  
Jo Lefebure (The Geeky Pen)

## SPIELETESTS

Tünde Máté, Soma Gál, Balázs Horváth, Gergő Bárány, Kata Nagy, Péter Kalmár,  
Dorka Schöberl-Szoboszlai, Viktória Takács-Fulai, Tamás Takács, Brigitta Fenyvesi,  
Szilárd Imrei, Zoltán Győri, Réka Győri-Nádai, Nikolett Tímea Szűcs, Melinda Korom,  
Tamás Kulcsár, Barbara Jenes, Tibor Seprenyi, Dávid Sum, Kriszta Sum-Vészi,  
Anna Péter-Kokavec, Gábor Weszprémy, Anna Eszter Weszprémy-Tóth, Márton Veres,  
Balázs Szihalmi, Adrienn Makk, Endre Lutián, Milán Marosi, János Sztari, László Porkoláb

Besucht [mindclashgames.com](http://mindclashgames.com) und ladet euch  
**Myths of the Night Sky** herunter. Dies ist ein Begleitheft  
mit den Geschichten aller Konstellationen.

©Copyright, 2022, Mindclash Games GmbH and its affiliates.  
All rights reserved to their respective owners.

[www.mindclashgames.com](http://www.mindclashgames.com)

[www.qualitybeast.com](http://www.qualitybeast.com)

[www.skellig-games.de](http://www.skellig-games.de)