

Mitspieler mit einem Astronauten in einem Weltraumlabor gelandet ist. Da es sich um ein Gemeinschaftsprojekt handelt, profitiert jeder Teilnehmer mit seinen Firmen des entsprechenden Bereichs von den Ergebnissen der Weltraumforschung.

Zur Kennzeichnung erhalten die Teilnehmer vom Spielleiter eine Forschungskarte dieses Bereichs mit dem Aufdruck „Weltraumforschung“.

Jeder Astronaut kann während der 6 Würfelrunden in beliebig vielen Weltraumlabor Weltraumforschung betreiben, d.h. wenn er in einem Labor gelandet ist; dann kann er dies wieder verlassen und versuchen, in ein weiteres Labor zu gelangen.

### **Satellitenfelder**

Betritt ein Astronaut ein Satellitenfeld, so hat er erfolgreich Satellitenforschung betrieben, d.h. sein Satellit wird gegen einen leistungsfähigeren eingetauscht, und er kann die dreifache Miete verlangen (siehe Satellitenkarte).

### **Ende der Weltraummission**

Nach Beendigung der 6 Spielrunden werden die Astronauten in die Bodenstationsfelder zurückgestellt und wieder gegen die Wissenschaftler eingetauscht.

Nach abgeschlossener Weltraummission wird das Spiel am Boden noch 10 Runden weitergespielt.

## **Spielsieger**

---

Derjenige Spieler, der bei Spielende das meiste Kapital und die meisten Firmenwerte (wobei jede Firma das 5fache ihrer auf der Karte aufgedruckten Lizenzannahme wert ist) besitzt, ist Spielsieger.

# SPACE LAB

## **DAS DEUTSCHE RAUMFAHRTSPIEL D1**

### **Zubehör**

---

- 6 Wissenschaftler (verschiedenfarbig)
- 6 Industrielle (verschiedenfarbig)
- 4 Astronauten
- 3 Würfel (grün, rot, gelb)
- Papierspielgeld (500 Mio. pro Spieler  
+ Reservegeld für den Spielleiter)
- 72 Forschungskarten (12 pro Gebiet)
- 24 Forschungskarten mit Aufdruck „Weltraumforschung“  
(4 pro Gebiet)
- 24 Firmenkarten
- 2 Satellitenkarten
- 20 Weltraumquizkarten
- 30 Industrie-Ereigniskarten
- 50 Weltraum-Ereigniskarten

### **Einführung**

---

Ein Spiel, wie es noch keines gegeben hat. Bis zu 12 Spieler oder 6 Teams von 8 bis 80 Jahren werden zu Unternehmern, Forschern und Astronauten, treffen Entscheidungen, bewältigen Schwierigkeiten und fliegen in den Weltraum. Köpfchen und Geld sind im Spiel, wie in der Wirklichkeit auch, bis der Traum und harte Arbeit sich erfüllen: Der Start in den Weltraum!

Ein lehrreiches Spiel, das den Einsatz von Weltraummissionen verständlich macht, denn sie sind ein Stück unserer Zukunft. Spielen Sie sich mit dem Deutschen Raumfahrtspiel D1 in die Zukunft, werden Sie schneller, unternehmungslustiger und trotz größter Sicherheit risikofreudiger als Ihre Mitspieler.

Ein Spiel für die ganze Familie, das Fernsehen und Video, Film und Groschenhefte vergessen läßt. Und ein Spiel, das so spannend wie das Leben selbst ist.

# Spielablauf

---

## Vor Spielbeginn

Der Spielleiter wird bestimmt; er verwaltet die Bank und getrennt davon die Forschungskasse; außerdem verwaltet er die Forschungs- und Firmenkarten sowie die Forschungskarten mit dem Aufdruck „Weltraum-Forschung“.

Bei mehreren Spielern können je 2 Spieler ein Team bilden; sie können sich während des Spiels untereinander beraten.

Jeder Spieler bzw. jedes Team erhält einen Wissenschaftler sowie einen Industriellen der gleichen Farbe und setzt beide Figuren auf das Startfeld. Außerdem verteilt der Spielleiter an jeden Spieler bzw. jedes Team je 500 Mio. DM Startkapital.

## Forschung und Firmengründung

---

### Würfeln und Ziehen

Die Wissenschaftler bewegen sich auf der inneren Spielbahn, die Industriellen auf der äußeren. Jeder Spieler würfelt mit dem roten und dem grünen Würfel, wobei rot für die Figur des Wissenschaftlers gilt und grün für die des Industriellen. Spielen 2 Spieler in einem Team zusammen, würfelt jeder mit einem Würfel, nachdem sie sich geeinigt haben, wer für den Unternehmer und wer für den Wissenschaftler würfelt.

Gezogen wird im Uhrzeigersinn entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Das Werfen anderer Figuren ist nicht erlaubt.

### Forschungs- und Satellitenfelder

Landet ein Wissenschaftler auf einem Forschungsfeld, so kann er für den aufgeführten Betrag eine Forschungskarte erwerben, muß es aber nicht. Besitzt ein Spieler eine oder mehrere Karten eines Forschungsgebiets, dann hat er entsprechend in die Forschung investiert und darf ein Industrieunternehmen auf diesem Gebiet gründen. Dabei erhält er für

### Start der Weltraummission

Sind alle bzw. 2 Bodenstationsfelder besetzt, so werden die Wissenschaftler gegen die Astronautenfiguren ausgetauscht. Bei weniger als 5 Spielern erhalten die beiden Spieler, die in den Weltraum starten wollen, jeweils 2 Astronauten, die sie in die diagonal gegenüberliegenden Bodenstationsfelder stellen.

Diese Spieler müssen pro Astronaut 100 Mio. DM bezahlen, erhalten dafür aber anteilmäßig den Betrag, der sich in der Forschungskasse angesammelt hat.

### Würfeln und Ziehen

Die Weltraummission dauert 6 Tage, d.h. 6 Würfelrunden, die vom Spielleiter überwacht werden. Gewürfelt wird in dieser Spielphase mit dem gelben Würfel. Jeder Teilnehmer an der Mission startet nun entsprechend der gewürfelten Augenzahl mit seinem Astronauten vom Bodenstationsfeld aus in Richtung Space Shuttle. Im oberen ringförmigen Bereich, der Erdumlaufbahn, wird im Uhrzeigersinn gezogen, wobei jeder Teilnehmer mit jedem beliebigen Astronauten ziehen darf, da es sich um ein Team handelt, in dem alle zusammenarbeiten. Bei weniger als 5 Mitspielern darf jeder Teilnehmer für jeden Astronauten einmal würfeln, also pro Würfelrunde zweimal.

### Weltraum-Ereignisfelder

Zieht ein Astronaut über ein Ereignisfeld, dann muß er die oberste Weltraum-Ereigniskarte vom Stapel nehmen und entsprechend der Anweisung handeln.

### Weltraumlabor

Die Astronauten versuchen, in die Weltraumlabor zu gelangen, um dort Weltraumforschung auf dem entsprechenden Gebiet zu betreiben (gleiche Farbe). Gelingt ihm dies, so bedeutet das für die Teilnehmer an der Mission, daß sich die zukünftigen Lizenzeinnahmen ihrer entsprechenden Firmen verdreifachen. Dies gilt für **alle** Teilnehmer an der Mission, unabhängig davon, welcher

eine Forschungskarte einen Mittelbetrieb,  
zwei Forschungskarten einen Großbetrieb,  
drei Forschungskarten einen Konzern und  
vier Forschungskarten einen Weltkonzern.

Gelangt er mit seinem Wissenschaftler auf eines der Satellitenfelder, so kann er den entsprechenden Satelliten kaufen und erhält dafür diese Satellitenkarte.

Forschungskarten können zwischen den Spielern nach Absprache getauscht oder untereinander verkauft werden (freie Preisab-sprache möglich).

### **Industriefelder**

Um ein Industrieunternehmen zu gründen, genügt es aber nicht, nur Forschung zu betreiben. Deshalb ist der Industrielle auf der äußeren Bahn ständig unterwegs, um vorbereitende Aufbau-Arbeiten zu leisten, Kontakte zu knüpfen etc. Jedes Mal, wenn er über das Startfeld zieht, zahlt er 5 Mio. DM in die Forschungskasse.

### **Industrieunternehmen gründen**

Hat ein Spieler genügend geforscht (d.h. mindestens eine Forschungskarte auf demselben Gebiet erworben), so gründet er eine Industriefirma auf dem entsprechenden Gebiet. Er gibt seine Forschungskarte(n) an den Spielleiter zurück und erhält dafür ohne weitere Zahlung die entsprechende Firmenkarte. Die unterschiedliche Bedeutung der Firmen (Weltkonzern, Konzern etc.) macht sich in der Höhe der Lizenzabgaben bemerkbar, die ein Industrieller zahlen muß, wenn er auf fremden Firmenfeldern landet. Die entsprechenden Angaben sind der Firmenkarte zu entnehmen. Jeder Spieler kann entsprechend der verfügbaren Anzahl von Firmenkarten so viele Firmen gründen, wie er sich leisten kann.

Landet ein Industrieller auf dem Satellitenfeld eines Mitspielers, so muß er an diesen Miete bezahlen, deren Höhe auf der entsprechenden Satellitenkarte angegeben ist.

### **Weltraumquiz**

Zieht ein Wissenschaftler eines Spielers über ein Weltraumquizfeld, so nimmt der vor ihm sitzende Spieler die oberste Karte vom Stapel und stellt ihm die aufgedruckte Frage. Beantwortet der Spieler diese richtig (die richtige Lösung ist auf der Karte angegeben – der Buchstabe der entsprechenden Antwort ist „fett“ gedruckt), dann darf er mit seinem Wissenschaftler noch einmal würfeln. Weiß er nicht Bescheid, muß er eine Würfelrunde aussetzen.

### **Staatlicher Zuschuß**

Gerät ein Wissenschaftler auf das Feld „Staatlicher Zuschuß“, so erhält er von der Bank einen Geldbetrag in Höhe von 50 Mio. DM.

### **Industrie-Ereignisfelder**

Zieht ein Industrieller über ein Ereignisfeld, so nimmt er die oberste Industrie-Ereigniskarte vom Stapel und muß gemäß der Anweisung handeln.

## **Weltraumforschung und deren Konsequenzen für die Industrie**

---

### **Voraussetzungen**

Ein Spieler bzw. ein Team kann nur dann Weltraumforschung betreiben, wenn er mindestens einen Weltkonzern besitzt. Wenn er diese Bedingung erfüllt, fährt er mit seinem Wissenschaftler in ein beliebiges der 4 Bodenstationsfelder in den Ecken des Weltraumbereichs. Er muß mit einer entsprechenden gewürfelten Augenzahl genau darin zu stehen kommen.

Da nur ein Team von 4 Astronauten eine Weltraummission durchführen kann, ist ein Start erst dann möglich, wenn alle 4 Bodenstationsfelder mit einem Wissenschaftler besetzt sind.

Bei weniger als 5 Spielern können nur 2 Spieler an der Mission teilnehmen; deren Wissenschaftler müssen auf 2 nebeneinander liegenden Bodenstationsfeldern stehen.