

geltenden Geschwindigkeit auf der roten Landebahn den Mond ansteuert. Die Geschwindigkeit der Kapsel muß dann durch Auslegen entsprechender Karten so gesteuert werden, daß sie den roten Bremspunkt unmittelbar vor dem Mond **genau** erreicht. Tut sie das nicht, scheidet der Spieler aus.

Punkt 4: Bremsen

Erreicht die Kapsel den Bremspunkt, **muß** beim nächsten Zug die Kapsel durch Auflegen einer Bremsrakete zur weichen Landung auf den Mond abgefangen werden. Dieses Manöver kann wiederum vom Gegner durch Auflegen der Karte „mißlungenes Bremsmanöver“ verhindert werden. Hat der angegriffene Spieler keine weiteren Bremskarten mehr, die er auflegen kann, so zerschellt seine Kapsel auf dem Mond und der Spieler scheidet aus.

Gelingt das Landemanöver, wird die Karte für die Kapsel-Geschwindigkeit auf den Ablege-Stapel gelegt. Die Rakete umkreist in der Zwischenzeit weiter den Mond, entsprechend der aufgelegten Raketen-Geschwindigkeit.

Punkt 5: Start

Die Kapsel muß nun – wie beim Start von der Erde – durch Auflegen einer Start- und einer Geschwindigkeits-Karte vom gelben Startpunkt (5) gestartet werden, sobald der Spieler die entsprechenden Karten besitzt. Die Angriffsmöglichkeit für die Gegner ist die gleiche wie beim Start von der Erde, also mit Startbehinderungs-Karten. Hat die Kapsel nach dem Start die Mondumlaufbahn erreicht, muß das Rendezvous zwischen Kapsel und Rakete gelingen. Dazu muß die Geschwindigkeit von Kapsel und Rakete durch entsprechende Geschwindigkeits-Karten so geregelt werden, daß – nachdem sie gezogen wurden – beide auf ein und demselben Feld zusammentreffen. In der Zeit, in der Rakete und Kapsel getrennt sind, müssen im Verlauf eines Spielzuges immer **beide** gesetzt werden.

Ist das Rendezvous gelungen und sind Kapsel und Rakete vereinigt, wird die Geschwindigkeits-Karte der Kapsel abgelegt und die Rakete zieht wieder als Einheit ihre Bahn.

Punkt 6: Kursänderung

Um zur Erde zu kommen, muß die Rakete beim blauen Kursänderungspunkt (6) die Mondumlaufbahn in Richtung Erde sobald wie möglich verlassen (Auflegen einer Kursänderungs-Karte – Angriffsmöglichkeit für die Gegner).

Punkt 7 und 8: Bremsen

Hat die Rakete mit der Kapsel die Erdumlaufbahn erreicht, wiederholt sich der Vorgang bei den roten Bremspunkten (7 und 8) wie bei der Landung auf dem Mond, durch Auflegen von roten Bremskarten.

Selbstverständlich bleiben aber hier Kapsel und Rakete zusammen. Auch jetzt noch kann der Gegner durch Auflegen der Karte „mißlungenes Bremsmanöver“ die Landung verhindern und den Sieg vereiteln, da die Rakete auf der Erdoberfläche zerschellt.

Wer alle Manöver gut übersteht und als erster auf die Erde zurückkehrt, ist Sieger.

Viel Vergnügen!

F. X. SCHMID

Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG
8 München 1, Postfach 326 und 346

EROBERUNG DES WELTRAUMES

Wettrennen der Astronauten

Nr. 5003

Die ganze Welt verfolgt gespannt die Anstrengungen der Großmächte, den Mond zu erreichen, und die Abenteuer ihrer Astronauten.

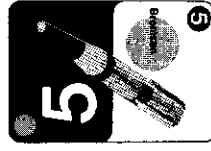
In diesem Spiel für 2-4 Personen ist jeder Spieler Astronaut und Kommandant eines Raumschiffes. Er muß versuchen, sein Raumfahrzeug sicher durch alle Gefahren zum Mond zu führen und danach als erster auf die Erde zurückzukehren.

Spielzubehör

- 1 Kartenspiel, bestehend aus 44 Karten
- 1 Spielplan
- 4 Kontrolltafeln
- 4 Raketen in verschiedenen Farben mit abnehmbaren Raumkapseln

A Die Karten

Jede Karte zeigt Zeichen für 2 Funktionen, kann also für 2 verschiedene Zwecke, je nach Spielverlauf und Absicht des Spielers, verwendet werden; zum Beispiel:



diese Karte kann entweder als Geschwindigkeits-Karte (5 Felder ziehen) oder als Brems-Karte (roter Punkt!) bei einem Bremsmanöver verwendet werden.

Die in den Ecken stehenden Zeichen oder Zahlen dienen der besseren Übersicht des Spielers. Sie zeigen an, welches Zeichen oder welche Zahl sich auf der unteren Seite der Karte befindet.

Die **Zahlen** 1, 2, 3 und 5 geben die Geschwindigkeit an, also die Anzahl der Felder, die die Rakete oder die Kapsel bei einem Spielzug gezogen werden darf.

Die Geschwindigkeit kann bei jedem Zug geändert werden, indem man die vorher aufgelegene Geschwindigkeit auf den Ablegestapel und eine neue auf die Kontrolltafel legt.

Die **Zeichen** geben die Manöver oder Angriffe an:

- gelber Punkt: Start
- blauer Punkt: Kursänderung
- roter Punkt: Bremsen
- durchkreuzter gelber Punkt: Startbehinderung
- durchkreuzter blauer Punkt: mißlungene Kursänderung
- durchkreuzter roter Punkt: mißlungenes Bremsmanöver

B Die Kontrolltafeln

Die Kontrolltafeln dienen dazu, festzuhalten, welche Geschwindigkeit zur Zeit für die Rakete und welche für die Kapsel gilt. Die Karten mit Geschwindigkeitszahlen werden so unter das entsprechende Feld auf der Kontrolltafel geschoben, daß die Zahl, die die Geschwindigkeit angibt, sichtbar bleibt.

C Der Spielplan

a) Bedeutung der Punkte

- 1 (gelb) – Startpunkt Erde
- 2 (blau) – Kursänderung, um auf die Bahn zum Mond zu kommen
- 3 (rot) – Bremsen, die Kapsel wird abgetrennt und geht auf die Landebahn zum Mond
- 4 (rot) – Kapsel bremsen, um weich auf dem Mond zu landen
- 5 (gelb) – Startpunkt Mond für die Kapsel
- 6 (blau) – Kursänderung, um auf die Bahn zur Erde zu kommen
- 7 (rot) – Bremsen, um auf die Landebahn zur Erde zu kommen
- 8 (rot) – Bremsen, um weich auf der Erde zu landen

Alle diese Punkte, mit Ausnahme der Startpunkte, müssen immer **genau** erreicht werden. Auf allen Punkten sind Angriffe der Gegner durch Auflegen von Angriffskarten möglich. Grundsätzlich besteht kein Zwang, auf den Kursänderungs- und Brems-Punkten diese Manöver auszuführen, ebenso auf den Startpunkten. Auf den roten Landebahnen jedoch **müssen** die Bremsmanöver unbedingt ausgeführt werden, da sonst die Landung mißlungen ist und der Spieler ausscheidet. Eine Vereinfachung der Spielregel kann dadurch erreicht werden, daß nach jeder Behinderung die dafür benutzte Angriffskarte ganz aus dem Spiel genommen (also nicht abgelegt) wird.

- b) Die Startbahnen sind gelb, die Umlaufbahnen grün, die Bahn von der Erde zum Mond und zurück blau, die Landebahnen rot.
- c) Ein Pfeildreieck gilt als ein Feld; die Pfeilspitze zeigt in Flugrichtung.

D Spielverlauf

Jeder Spieler erhält 1 Rakete, 1 Kontrolltafel, die er vor sich hinlegt, und 5 Karten. Die restlichen Karten werden zum Abheben (Rückseite nach oben) auf den Tisch gelegt.

Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt, indem er eine sechste Karte vom Abhebe-Stapel aufnimmt und dafür – noch **bevor** er seine Rakete zieht – eine andere Karte ablegt, so daß er auf jeden Fall nur 5 Karten in der Hand hält, wenn er eine Spielaktion ausführt.

Grundsätzlich darf der Spieler in jeder Runde nur eine Karte ziehen, auch wenn er weniger als fünf Karten besitzt. Ingesamt darf man höchstens fünf Karten in der Hand haben; die sechste Karte muß also immer abgelegt werden, und zwar **vor** dem auszuführenden Spielzug.

Ist der Aufnahme-Stapel verbraucht, wird der Ablege-Stapel gemischt und als Aufnahme-Stapel verwendet.

Punkt 1: Start

Um von der Erde starten zu können, muß der Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte mit einem Startzeichen (gelber Punkt) links neben das Raketen-Geschwindigkeitfeld seiner Kontrolltafel legen. Gleichzeitig muß er unter das Raketen-Geschwindigkeitfeld eine Karte mit einer Geschwindigkeitszahl so schieben, daß die Zahl sichtbar bleibt. Diese Karte gibt die Geschwindigkeit der Rakete an.

Hat nun ein anderer Spieler eine Startbehinderungs-Karte (durchkreuzter gelber Punkt), so kann er diese außer der Reihe – er muß nicht warten, bis er am Zuge ist – auf die Startkarte des ersten Spielers werfen und damit den Start der Rakete verhindern. Es werden dann die Startkarte, die Startbehinderungs-Karte und die Geschwindigkeits-Karte verdeckt auf den Ablege-Stapel gelegt.

Der erste Spieler kann sofort, also noch beim gleichen Zug, allerdings ohne vorher eine neue Karte aufzunehmen, einen neuen Start versuchen, wenn er noch eine weitere Start- und Geschwindigkeits-Karte besitzt. Ist das nicht der Fall, muß er warten, bis er wieder an der Reihe ist und die benötigten Karten vom Aufhebe-Stapel abgehoben hat. Gelingt der Start, wird die Startkarte auf den Ablege-Stapel gelegt und die Rakete so viele Felder (Pfeildreieck) gezogen, wie die Geschwindigkeits-Karte anzeigt.

Punkt 2: Kursänderung

Die Rakete gelangt dann über die gelbe Startbahn auf die grüne Erdumlaufbahn. Diese kann nur auf dem blauen Kursänderungspunkt (2) verlassen werden, um auf die Bahn zum Mond zu kommen, wenn dieser Punkt durch vorherige genaue Regelung der Geschwindigkeit – Auflegen entsprechender Geschwindigkeits-Karten – genau erreicht wird. Ist das nicht der Fall, muß die Rakete die Erde nochmals auf der Erdumlaufbahn umkreisen. Wird der blaue Kursänderungspunkt genau erreicht, kann beim nächsten Zug der Kurs durch Auslegen der blauen Kursänderungs-Karte neben das Raketen-Geschwindigkeits-Feld auf der Kontrolltafel geändert werden.

Auch dieses Manöver kann ein Gegner durch Auflegen der Karte „mißlungene Kursänderung“ (durchkreuzter blauer Punkt) verhindern. In diesem Fall werden die Karten „Kursänderung“ und „mißlungene Kursänderung“ sowie die Geschwindigkeits-Karte des behinderten Spielers auf den Ablege-Stapel gelegt.

Der angegriffene Spieler kann sofort nochmals versuchen, den Kurs zu ändern, wenn er die entsprechenden Karten besitzt. Hat er keine weitere Kursänderungs-Karte, muß er eine neue Geschwindigkeits-Karte auflegen und weiter auf der Erdumlaufbahn bleiben, bis er wieder den Kursänderungspunkt erreicht und die erforderlichen Karten in der Hand hat.

Gelingt die Kursänderung, wird die Kursänderungs-Karte abgelegt, die Rakete geht auf die blaue Bahn zum Mond und wird entsprechend der auf der liegenbleibenden Geschwindigkeits-Karte angezeigten Geschwindigkeit weitersetzt.

Kann ein Spieler – z. B. durch Angriffe seiner Gegner – keine Geschwindigkeits-Karten mehr auslegen, scheidet er aus dem Spiel aus.

Punkt 3: Bremsen

Hat die Rakete die grüne Mondumlaufbahn erreicht, muß die Geschwindigkeit durch entsprechende Karten so reguliert werden, daß die Rakete genau den roten Bremspunkt (3) auf der Mondumlaufbahn erreicht. Beim nächsten Zug trennt sich die Kapsel von der Rakete und geht auf die Bahn zum Mond. Dazu muß eine Bremskarte (roter Punkt) rechts neben das Feld „Kapsel-Geschwindigkeit“ auf der Kontrolltafel gelegt werden. Unter das Feld „Kapsel-Geschwindigkeit“ wird eine Geschwindigkeits-Karte für die Kapsel geschoben.

Dieses Manöver kann wieder vom Gegner durch Auflegen der Karte „mißlungenes Bremsmanöver“ (durchkreuzter roter Punkt) verhindert werden. In diesem Fall werden die Karten „Bremsen“, „mißlungenes Bremsmanöver“ und die Karte für die Kapsel-Geschwindigkeit auf den Ablege-Stapel gelegt. Die Geschwindigkeits-Karte für die Rakete bleibt liegen; Rakete und Kapsel bleiben zusammen und umkreisen weiter den Mond bis sie erneut auf den roten Bremspunkt gelangen.

Gelingt das Bremsmanöver und die Trennung der Kapsel von der Rakete, weil der angegriffene Spieler weitere Brems- und Geschwindigkeits-Karten auflegen kann oder weil er nicht angegriffen wurde, so zieht die Rakete allein auf der Mondumlaufbahn mit der für sie angegebenen Geschwindigkeit weiter, während die Kapsel mit der für sie