

**9876543**



**Flug  
ins  
All**

611/2430

# Flüg ins All

Nr. 611/2430



## SPIELIDEE:

Das Spiel geht davon aus, daß mehrere Weltraum-Forschungszentren Raumschiffe von der Startbasis ERDE aus starten.

Die Raumschiffe beschreiben dauernd die Bahn Erde-Mond-Venus-Mars-Erde-Mond ... usw. (Siehe Start-richtungspfeil im unteren rechten Eck des Spielplans!)

Für die Besetzung eines Raumschiffes (im Spiel je 1 Raumfahrer) gilt es, möglichst als erste die „Sonderfelder“ auf dem Spielplan zu erreichen, damit sie von der Weltraumbehörde die Besitzkarten erhält und damit berechtigt ist, auf diesen Feldern je nach ihrer Art Raumstationen, Startraketen, Landefähren oder Atomreaktoren zu errichten. Diese Einrichtungen kann der Spieler, ebenfalls wie die Besitzkarten selbst, von der Weltraumbehörde kaufen. Kommt nun ein anderer Spieler auf dieses Feld, so muß er ein Entgelt in Form von Start- oder Landegeld, Aufenthaltsgeld usw. an den Besitzer des Feldes bezahlen.

Hat der Besitzer nur die Besitzkarte, so ist das Entgelt relativ niedrig. Hat der Besitzer jedoch eine von den obengenannten Einrichtungen von der Weltraumbehörde gekauft und auf ihrem dazugehörigen Feld aufgestellt, so ist das Entgelt wesentlich höher.

Je mehr von diesen Einrichtungen und Sonderfeldern also ein Spieler hat, desto stärker ist seine Position den anderen gegenüber und desto mehr Einnahmen wird er haben.

## SPIELABLAUF:

### 1) Start:

Bis zu 4 Spieler starten von der Startbasis ERDE aus in Richtung Mond. Sie benützen hierfür einen der verschiedenfarbigen Raumfahrer. Wer als erster eine 6 würfelt, stellt seinen Raumfahrer auf die Startbasis und kann beim nächsten Würfeln starten.

Nach einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

### 2) Sonderfelder:

Kommt ein Spieler auf ein noch nicht erworbenes Sonderfeld, so kann er von der Weltraumbehörde die dazugehörige Besitzkarte kaufen. Er ist auch berechtigt, die entsprechende Einrichtung zu kaufen und auf der Markierung neben dem **Sonderfeld** aufzustellen. (Im Spiel bedeutet das, daß er ein entsprechendes Bildkärtchen erhält, auf dem die Einrichtung abgebildet ist.)

Kommt nun ein Spieler auf ein bereits von einem anderen Spieler erworbenes Sonderfeld, so muß er an dessen Besitzer eine gewisse Summe bezahlen, die auf der Besitzkarte des Sonderfeldes abzulesen ist.

### 3) Besitzkarten:

Für jedes **Sonderfeld** (außer den Ereignisfeldern) gibt es eine Besitzkarte, die die Weltraumbehörde aufbewahrt und an die Spieler verkauft.

Sie gibt Aufschluß darüber, was ein Spieler an die Weltraumbehörde für die Besitzkarte selbst und für das dazugehörige Bildkärtchen bezahlen muß, und was ein anderer Spieler an den Besitzer bezahlen muß, wenn er auf dessen Sonderfeld steht.

Auf den Besitzkarten bedeutet die Zahl hinter „ohne“ die Summe, die bezahlt werden muß, wenn noch kein Bildkärtchen erworben und aufgelegt wurde. Die Zahl hinter „mit“ gibt die Summe an, die entrichtet werden muß, wenn bereits ein Bildkärtchen neben dem Sonderfeld liegt.

Die Besitzkarte für die Startbasis ERDE kann erst dann erworben werden, wenn die Spieler den Spielplan bereits einmal umrundet haben.

### 4) Bildkärtchen

Für jedes Sonderfeld gibt es 1 Bildkärtchen, also 12 Bildkärtchen, auf denen je eine Raumstation abgebildet ist,

4 Bildkärtchen, auf denen je eine Startrakete,

4 Bildkärtchen, auf denen je eine Landefähre und

4 Bildkärtchen, auf denen je ein Atomreaktor abgebildet ist.

### 5) Machtpositionen:

Besitzt ein Spieler zusammengehörende Sonderfelder (es sind dies jeweils alle Felder eines Planeten und die Raumstationen 2 - 6 oder 8 - 12), so ist seine Position stark. Wenn er nun alle Sonderfelder eines solchen Komplexes mit Bildkärtchen versehen hat, vervielfacht sich die Forderung des Besitzers an einen Mitspieler um die Zahl der Sonderfelder, die der Komplex enthält. Start- und Landebasen gehören selbstverständlich zu den entsprechenden Planeten, so daß folgendes Beispiel eintreten kann:

Ein Spieler kommt auf die Landebasis ERDE. Der Besitzer dieses Sonderfeldes besitzt zusätzlich noch die Startbasis ERDE und den Atomreaktor ERDE. Da er sie alle 3 mit ihren entsprechenden Bildkärtchen versehen hat, muß der Spieler nun folgenden Betrag bezahlen:

Landebasis Erde „mit“:

$$900\ 000.-\ \text{WM} \times 3 = 2,7\ \text{Millionen WM.}$$

### 6) Rendezvous-Manöver:

Treffen 2 oder mehr Spieler auf einem neutralen Feld zusammen, so findet ein Rendezvous-Manöver statt. Jeder der beteiligten Spieler erhält dafür von der Weltraumbehörde 500 000.- WM als Anerkennung.

### 7) Ereignisfeld:

Kommt ein Spieler auf eines der Felder E, so muß er eine Ereigniskarte abnehmen und deren Anweisung befolgen.

### 8) Aufteilung des Spielgeldes:

Das Spielgeld hat die Währung WM (Weltraum-Mark). Vor Spielbeginn wird von der Weltraumbehörde das Spielgeld an die Spieler ausgeteilt. Die Aufteilung ist nach Anzahl der Mitspieler folgendermaßen gestaffelt: Aufteilung des Spielgeldes:

Geldschein	Menge	insges.	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
10 000	24		8	6	5
50 000	24		8	6	5
100 000	24		8	6	5
200 000	20		5	4	4
500 000	20		6	4	2
1 Million	30		12	10	7
5 Millionen	15		3	2	2

### 9) Weltraumbehörde:

Die Verwaltung der Weltraumbehörde übernimmt entweder einer der Mitspieler nebenbei, oder eine Person übernimmt nur die Verwaltung, ohne selbst aktiv am Spiel teilzunehmen.

### 10) Zahlungsunfähigkeit:

Schulden dürfen weder bei der Weltraumbehörde noch bei den Mitspielern gemacht werden. Ist ein Spieler einmal zahlungsunfähig, so ergeben sich 2 Spielmöglichkeiten:

- Die Weltraumbank muß ihm irgendeinen Besitz - welchen, ist dem Spieler überlassen - zur Hälfte des Einkaufspreises abkaufen. Damit kann nun der Spieler die Forderung eines anderen begleichen.
- Der zahlungsunfähige Spieler ist ausgeschieden. Er muß seinen gesamten Besitz an die Weltraumbehörde abgeben. Die Weltraumbehörde (WB) muß den Rest der Forderung, die ein anderer Spieler an den Betroffenen hat, bezahlen.

In beiden Fällen können die restlichen Spieler Besitzkarten und Einrichtungen wieder kaufen, wenn sie auf die entsprechenden Felder kommen.

### 11) Spielende:

2 Möglichkeiten:

- Man spielt so lange, bis nur noch ein Spieler zahlungsfähig ist. Dieser ist dann der Sieger. Bei dieser Spielart dürfen Besitzkarten und Einrichtungen unter den Spielern nicht weiterverkauft werden. Wer zahlungsunfähig ist, scheidet aus.
- Man vereinbart vor Spielbeginn einen bestimmten Zeitraum (z. B. 2 Stunden), nach dessen Ablauf das Spiel abgebrochen wird. Daraufhin wird das Kapital eines jeden Spielers bestimmt, wobei Besitzkarten und Einrichtungen mit ihrem Einkaufswert zählen. Bei dieser Spielart dürfen jederzeit Besitzkarten und Einrichtungen unter den Spielern verkauft werden.

19.250.000  
14.350.000  
18.050.  
20.250.  
25.250.  
23.500.000  
+ 1.850.000  
25.350.000  
D.9.100.000  
16.100.000  
13.2  
28.2  
28.7  
30.3  
7.300  
38.260.000