

**Navigation  
in den Sternen**



# satellit



**Berliner Spielkarten**

# Satellit

für 2 bis 4 Spieler

Ein Wettkampf in den Sternen,  
für Spieler mit Astronautenblut.

Ein Rudi-Hoffmann-Spiel  
in der Reihe Spiel-O-Thek  
Berliner Spielkarten GmbH & Cie.  
Berlin 61, Obentrautstraße 60

2



Es kommt im Spiel darauf an, sich durch taktisch kluge Koppelung das Umsteigen in einen anderen Raumgleiter zu ermöglichen, die äußere Umlaufbahn zu erreichen, durch Kontakte mit Raumstationen Informationspunkte zu sammeln, um dann wieder sicher auf der Erde zu landen.

Die 4 Raumschiffe mit je 4 Kabinen werden zu Beginn auf die markierten Startfelder und der Erde plaziert. Das Erd-Raumschiff wird mit Astronauten entsprechend der Teilnehmerzahl besetzt. Jeder erhält eine Spielfigur. Die erste Würfelrunde bestimmt nach Höhe der Augen die Reihenfolge, in welcher die Teilnehmer die Kabinen besetzen dürfen.

Es liegt im Wesen dieses neuartigen Spieles, daß sich nicht die eigene Spielfigur allein, sondern stets ein besetztes oder auch leeres Raumschiff bewegt. Eine Zugrichtung ist nicht vorgeschrieben, muß aber innerhalb einer Ausführung eingehalten werden. Beim nächsten Wurf kann aber das Raumfahrzeug wieder zurückgleiten.

Jeder Teilnehmer hat während des ganzen Spieles in jeder Runde 2 Würfe; nach jedem einzelnen Wurf muß ein Raumgleiter gezogen werden. Die Wahl des

zu bewegendes Raumschiffes bleibt dem Spieler frei überlassen und ist nicht abhängig davon, ob sein eigener oder ein fremder oder gar kein Astronaut sich im Raumschiff befindet.

**Die Raumgleiter**, in ihrer quadratischen Form, dürfen sich niemals um ihre eigene Achse drehen und auch nicht ihre vorgeschriebene Flugbahn (durch eigenen Farbton und schwarze Trennlinie gekennzeichnet) verlassen. Die mit „N“ gekennzeichnete Nordseite aller Raumschiffe weist immer bei allen Gleitern in *eine* Richtung.

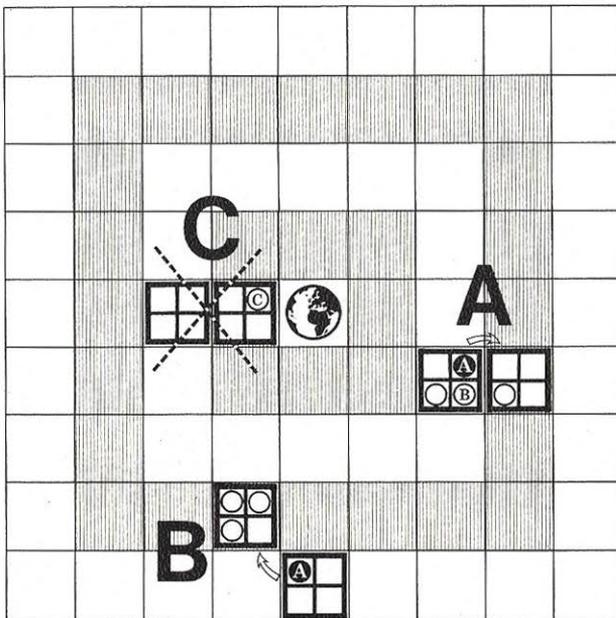
**Ankoppeln:** Das Umsteigen in ein anderes Raumschiff ist nur dann gestattet, wenn durch eigenen Wurf eine Gegenüberstellung in der Weise erzielt wird, daß eine *freie* Kabine direkt bzw. diagonal gegenüberliegt (siehe Abbildung). Das Umsteigen innerhalb eines Raumgleiters ist nicht gestattet. Sehr bald werden die Teilnehmer erkennen, daß es für jeden Spieler immer nur 2 Himmelsrichtungen gibt, die ein Umsteigen ermöglichen.

Kommt ein Raumschiff bei Ausführung des ersten oder zweiten der beiden vorgeschriebenen Züge genau auf eine im Spielplan eingezeichnete Raumstation zu stehen, so erhält der betreffende Spieler einen „Informationspunkt“, d. h. einen schwarzen Chip. Ein Niederlassen auf dem Mars bringt 2 schwarze Chips. – Ein roter Chip zählt so viel wie 5 schwarze und kann jederzeit eingetauscht werden.

**Das Umsteigen** von den Raumgleitern der äußeren Umlaufbahnen in die der inneren Umlaufbahnen erfolgt wieder in derselben Weise. Eine Erdlandung ist nur dem Spieler gestattet, der bereits 10 Informationspunkte gesammelt hat. Für die direkte Landung erhält er nochmals 5 Punkte. Die bei der Landung evtl. mitfahrenden Astronauten der Gegenspieler werden mit so viel Chips belohnt, wie sich Astronauten im Landungsschiff befinden. Die Erdlandung beendet das Spiel.

**Gewinner** ist, wer die meisten Informationspunkte sammeln konnte.

## Beispiele für das Umsteigen:



- A/ **Parallelstellung** zweier Raumgleiter. Umsteigen von A möglich, da Kontaktkabine frei. B könnte dagegen nicht umsteigen, da benachbarte Kabine besetzt ist.
- B/ **Diagonalstellung** zweier Raumgleiter. Auch hier kann A in die freie Kabine umsteigen.
- C/ Spieler C darf nicht in das parallel stehende Raumfahrzeug umsteigen, da keine Direktkoppelung der Kabinen zustande kam.

(Die Skizze dient nur der Verdeutlichung des Umsteigeverfahrens. Im Beispiel C wurde ein Raumgleiter zuviel eingezeichnet. Im Spiel wird jede Umlaufbahn nur von einem Raumschiff befahren, das die Bahn niemals verläßt.)

**In der Reihe Spiel-O-Thek sind bisher erschienen:**

### **Dorado**

Dorado aus der Reihe Spiel-O-Thek faßt die beiden Erfolgsspiele Eldorado und Numeri in einer Präsent-Kassette zusammen.

Eldorado und Numeri sind taktische Spiele, deren systematischer Aufbau leicht zu verstehen ist.

In Eldorado haben die Spielsteine Doppelfunktion: Ein ins Wasser gefallener Spielstein wird zur Insel und erleichtert nachfolgenden Spielsteinen das Weiterkommen.

In Numeri bestimmen die gewürfelten Augen die Figur, mit welcher gezogen werden darf. Und es ist absolut nicht gesagt, daß derjenige das Spiel gewinnt, welcher das Spiel beendet.

Dorado bietet zwei ideale Spiele für die Familien- und Gesellschaftsunterhaltung, für den Urlaub und als Geschenk.

### **NOMINA**

NOMINA bietet 3 Spiele in einer Kassette. Das eigentliche Kombinationsspiel Nomina für 2 bis 6 Personen – dazu Krux, ein Kampfspiel für 2 Gegner, und Kreuzwort-Hobby, ein anregendes Spiel zur Alleinunterhaltung.

Nomina wird jedem Intelligenzgrad gerecht. Jede Spielerunde bestimmt selbst ihr Spielniveau. Es kann ganz einfach, aber auch mit allen Finessen gespielt werden. Ein anregendes Spiel für Erwachsene, für alt und jung = für die ganze Familie.

Nomina ist ein ideales Spiel für zu Hause, Reise, Urlaub und als Geschenk: Ein Präsent-Spiel. Ein Spiel auch fürs Bücherregal.

### **Disposition**

Disposition aus der Reihe Spiel-O-Thek ist ein ideales Familien-Unterhaltungsspiel:

Die Regeln sind leicht zu erfassen. Der Gewinner wird nicht durch Würfelglück, sondern durch geschicktes Einteilen seiner ihm zur Verfügung stehenden Spiel-Chips und das Nachkaufen im rechten Zeitpunkt ermittelt.

### **Kibo**

Kibo aus der Reihe Spiel-O-Thek ist ein geistig anregendes Unterhaltungsspiel für den Familien- und Freundeskreis.

Die sich in Farbe und Form unterscheidenden Elemente lassen sich in drei Dimensionen zu geometrischen Konstruktionen zusammenfügen.

Die Klarheit der Spielregeln, das Zustandekommen immer wieder neuer Kombinationsmöglichkeiten und der hohe ästhetische Genuß machen „Kibo“ für jung und alt begehrenswert.

**BERLINER SPIELKARTEN GMBH & CIE.**

