



Material

- 54 *Raketen*-Karten (15 Basisteile, 24 Segmente, 15 Spitzen),
- 6 *Raketenwerft*-Karten,
- 4 *Astronauten*-Pöppel,
- 8 *Treibstoff*-Spielsteine (2 von jedem Wert: 1, 2, 3, 4).

Ziel des Spiels

Inmitten der Nacht bequem in seine Sternendecke gehüllt leuchtet der geheime Traum eines jeden Astronauten: der Mond... Genug geträumt, jetzt geht's los! Auf der *Raketenwerft* gibt es alles, um die schönsten und besten farbigen Raketen zu bauen und sie vor den anderen Spieler starten zu lassen! Die Geschichte wird sich nur an einen Namen erinnern: den Deinen?

Spielvorbereitung

Die 6 *Raketenwerft*-Karten werden aussortiert und in einem

Kreis ausgelegt: die Karten *Startplatz* und *Recyclinglager* müssen sich gegenüber liegen, die anderen 4 Karten werden zufällig ausgelegt (siehe Schema weiter unten).

- 1 *Startplatz*
- 2 *Recyclinglager*
- 3 *Bauanlage*
- 4 *Förderanlage*



Jeder Spieler erhält eine *Raketenbasis*. Diese Karte legt er vor sich auf den Tisch. Die Farbe dieser Basis hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- für 2 Spieler: eine graue und eine gelbe,
- für 3 Spieler: eine graue, eine gelbe und eine rote,
- für 4 Spieler: zwei graue und zwei gelbe.

Die Spieler wählen ihren *Astronauten*-Pöppel für das Spiel. Der Reihe nach setzen die Spieler ihren Pöppel auf eine *Raketenwerft*-Karte ihrer Wahl (nach dem Aufstellen können

sich mehrere *Astronauten*-Pöppel auf der gleichen Karte befinden). Die 8 *Treibstoff*-Spielsteine werden neben die *Raketenwerft*-Karte *Startplatz* gelegt. Der Einfachheit halber können sie dem Wert nach geordnet werden.

Die übrigen Karten werden gemischt und in 4 ungefähr gleich große Stapel geteilt. Diese vier Kartenstöcke werden aufgedeckt neben den *Raketenwerft*-Karten der *Bauanlage* (grau, gelb und rot) sowie der *Förderanlage* abgelegt.

Spielablauf

Der Spieler, der die meisten Planeten und Monde nennen kann, beginnt das Spiel (oder es wird zufällig entschieden). Das Spiel verläuft anschließend im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler verfügt in seiner Runde über 4 Aktionspunkte (AP), die er nach seiner Wahl einsetzen muss, um sich zu bewegen, eine Karte zu ziehen oder eine Aktion durchzuführen, die von der *Raketenwerft*-Karte bestimmt wird, auf der sich sein *Astronauten*-Pöppel befindet.

Sich bewegen: 1 Aktionspunkt erlaubt, seinen *Astronauten*-

Pöppel in die von der *Förderanlage* angegebene Richtung um eine *Raketenwerft*-Karte weiter zu bewegen.

Karten ziehen: 1 Aktionspunkt erlaubt das Ziehen einer Karte, wenn der *Astronauten*-Pöppel sich auf einer *Raketenwerft*-Karte *direkt* neben einem Kartenstock befindet. Die gezogenen Karten werden auf die Hand genommen.

Ein Spieler kann höchstens 3 Karten auf der Hand halten.

Eine Aktion ausführen: 1 Aktionspunkt erlaubt das Ausführen einer Aktion, die von der *Raketenwerft*-Karte bestimmt wird, auf der sich der *Astronauten*-Pöppel befindet.

Ein Spieler kann mehrmals die gleiche Aktion ausführen.

Beispiel: *Astro* führt die folgenden Aktionen aus: er bewegt sich (1AP), zieht eine Karte, da er sich vor einem Kartenstock befindet (1AP), bewegt sich erneut (1AP), und führt die Aktion der *Raketenwerft*-Karte aus, auf der sich nun sein *Astronauten*-Pöppel befindet (1 PA). Er hat seine 4 Aktionspunkte verwendet – seine Spielrunde ist nun zu Ende.

Bauanlage



Eine Karte in der Farbe der *Bauanlage* unter Berücksichtigung der Konstruktionsregeln von der Hand ausspielen.

Förderanlage



Die Bewegungsrichtung in der *Raketenwerft* umkehren (Karte umdrehen, damit der Pfeil in die entgegengesetzte Richtung zeigt).

Recyclinglager



Eine Karte wird von der Hand auf einen der Kartenstöcke abgelegt, bevor eine beliebige Karte aus einem der anderen Kartenstöcke gezogen wird. Der Inhalt des Kartenstocks soll den anderen Spielern nicht gezeigt werden und der Kartenstock wird gemischt bevor er auf seinen Platz zurückgelegt wird.

Startplatz



Einen *Treibstoff*-Spielstein aus den noch verfügbaren Spielsteinen wählen und ihn auf eine seiner vollständigen Raketen (eine Basis, mindestens ein Segment und eine Spitze) legen.

Regeln zum Raketenbau und Raketenstart

Jede Rakete darf nur aus Teilen mit der gleichen Farbe gebaut werden (grau, gelb oder rot). Eine vollständige Rakete besteht mindestens aus einer Basis, einem Segment und einer Spitze und sie muss in dieser Reihenfolge gebaut werden. Eine Rakete

kann aus einer beliebigen Anzahl von Segmenten bestehen. Eine Rakete muss vollständig sein, um einen *Treibstoff*-Spielstein aufnehmen zu können und kann nur einen einzigen solchen Spielstein aufnehmen. Ein Spieler kann mit dem Bau von beliebig vielen Raketen beginnen.

Bonus

Einige Raketenspitzen verleihen den Spielern, die sie vor sich legen, gewisse Vorteile: Es gibt 4 verschiedene Boni:

-  Diese Rakete bringt am Ende des Spiels 1 zusätzlichen Punkt ein.
-  Ab der nächsten Runde und bis zum Ende des Spiels verfügt der Spieler über einen 5. Aktionspunkt.
-  Ab der nächsten Runde und bis zum Ende des Spiels kann der Spieler bis zu 4 Karten in der Hand halten.
-  Ab der nächsten Runde und bis zum Ende des Spiels kann der Pöppel sich in die Richtung seiner Wahl bewegen und muss die auf der *Förderanlage*-Karte angegebene Richtung nicht berücksichtigen.

Die „+1“-Boni addieren sich. Die anderen Boni können zwar mehrmals gewählt werden, aber ihre Auswirkungen addieren sich nicht. Es ist somit nicht möglich, über 6 Aktionspunkte zu verfügen oder 5 Karten in der Hand zu halten.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler den letzten *Treibstoff*-Spielstein nimmt, und ihn auf eine seiner Raketen legt. Die Spieler zählen daraufhin ihre Punkte.

Punkteählung

Unvollständige Raketen bringen keine Punkte ein. Vollständige Raketen bringen 2 Punkte pro Segment ein (Basis und Spitze bringen keine Punkte ein). Jede „+1“-Raketenspitze bringt 1 zusätzlichen Punkt ein. Jeder *Treibstoff*-Spielstein bringt abhängig von seiner Farbe 1, 2, 3 oder 4 Punkte ein.

+1 +2 +3 +4

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger. Wenn mehrere Spieler die gleiche Punktzahl erzielen, gewinnt derjenige von ihnen, dessen Rakete die meisten Segmente besitzt. Bei

erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Beispiel: *Astro* hat 3 Raketen beendet (zwei davon mit einem einzigen Segment, eine mit drei Segmenten, d.h. $2 + 2 + 6 = 10$ Punkte), eine mit einem *Treibstoff*-Spielstein (Wert: 4 Punkte) und eine mit einem *TREIBSTOFF*-Spielstein (Wert: 2 Punkte). Die dritte wurde nicht gestartet, verfügt aber über eine Spitze mit einem +1 Bonus (1 Punkt). *Astro* hat also insgesamt 17 Punkte.

Eine letzte Anmerkung vor dem Countdown !

Et ist möglich, dass ein Kartenstock während des Spiels aufgebraucht wird. Das Spiel geht in diesem Fall mit den übrigen Kartenstöcken weiter. Die Aktion der *Recyclinglager*-Karte kann eingesetzt werden, um einen aufgebrauchten Kartenstock neu zu bilden.

Danksagung

Der Autor möchte sich bei allen Astronauten bedanken, die an den Simulationstests zur Schwerelosigkeit teilgenommen haben, insbesondere bei Sylvain Thomas.