

Einleitung:

25. Mai 1961. Der gerade gewählte Präsident John F. Kennedy hält eine Rede an die Nation, die mehrere entscheidende Themen enthält. Eines davon ist die Eroberung des Weltraums, genauer gesagt des Mondes: „Keine führende Nation darf bei diesem Rennen ins All auf die hinteren Plätze fallen.“ Er verspricht, dass noch vor dem Ende des Jahrzehnts ein Amerikaner seinen Fuß auf den Mond setzen wird. Ein Wettrennen zwischen allen technologisch hochentwickelten Ländern um den Spitzenplatz bei der Eroberung des Alls beginnt.

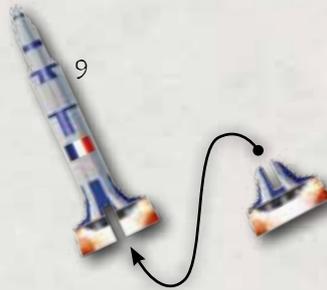
Spielziel:

Sie sind verantwortlich für das Weltraumprogramm einer der Nationen, die sich am Wettlauf zum Mond beteiligen. Sie müssen die Forschungsstrategie festlegen, brillante Wissenschaftler einstellen, welche die technische Entwicklung ermöglichen und Trainingsmissionen ausführen ... alles mit dem alleinigen Ziel, einen Menschen zum Mond zu senden ... *und das noch vor Ende 1969!*

Ihre Erfolge auf diesem steinigen Weg werden Ihnen Prestigepunkte einbringen. Die Nation, die am meisten davon gesammelt hat, gewinnt!

Spielmaterial:

- 10 Forschungsbögen (2 pro Nation)
- 5 zweiteilige Raketen-Spielfiguren (1 pro Nation)
- 50 Geldscheine (30x „5 Millionen“ und 20x „1 Million“)



- 10 Bonusmarker

- 40 Flaggenmarker (8 pro Nation)



- 1 Spielrundenanzeiger

- 80 Wissenschaftler-Würfel, bestehend aus:

- 40 Einfache Wissenschaftler

- 10 Jungwissenschaftler

- 10 Berühmte Wissenschaftler

- 10 Geniale Wissenschaftler

- 10 Spion-Wissenschaftler

- Spielregel

- 1 Startspielermarker

- Spielplan

- 39 Geheiminformations-Karten

- 5 Spezialwürfel



Vorbereitung:

Das Spielmaterial wird gemäß der Abbildung aufgebaut:

- Der Spielplan kommt in die Tischmitte.



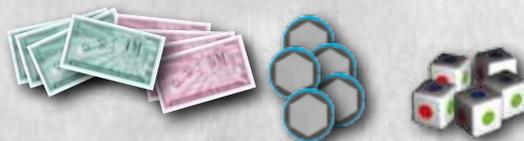
- Jeder Spieler sucht sich eine der Nationen aus und nimmt sich beide Forschungsbögen, alle acht Flaggenmarker und die Rakete dieser Nation.

- Jeder legt einen seiner Flaggenmarker auf Feld „2“ (= 2 Prestigepunkte) der Wertungsleiste, die am Rand des Spielplans verläuft.

- Jeder legt einen zweiten Marker auf das erste Feld der Mondmissionsleiste.



- Alles Geld, die fünf Würfel und die Bonusmarker werden als „Bank“ bereit gelegt.



- Die Geheiminformations-Karten werden gemischt und verdeckt auf den Spielplan gelegt.

- Wer am häufigsten auf dem Mond war, beginnt. Bei Gleichstand entscheidet der Zufall. Dieser Startspieler bekommt den Startspielermarker.



- Der Spielrundenanzeiger kommt auf das Feld „1963“ der Spielrundenanzeige des Spielplans.

- Alle Wissenschaftler werden nach Farbe sortiert (Würfel in weiß, grün, rot, blau und schwarz) und in die passenden Bereiche auf dem Spielplan gelegt.

Spielablauf:

1969 wird über 7 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

1. Einkommensphase
2. Kaufphase
3. Missionsphase
4. Rundenende

Jeder Spieler muss die jeweilige Phase (und eventuelle Unter-Phasen) komplett durchspielen, bevor der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe ist. Erst, wenn alle Spieler eine Phase abgeschlossen haben, beginnt die nächste Phase.

1) Einkommensphase:

In dieser Phase erhalten die Spieler Geldscheine im Höhe des Werts, der auf der Spielrundenanzeige angegeben ist (in der ersten Runde erhält jeder Spieler also 12 Millionen).

Hinweis: Das Geld in der Bank gilt als unbegrenzt.

Danach kann jeder Spieler (in Spielreihenfolge) auf der Wertungsleiste Prestigepunkte ausgeben, um weiteres Geld zu erhalten. Jeder Prestigepunkt, den man auf diese Weise ausgibt, bringt 2 Millionen. Die maximale Anzahl Punkte, die man in der jeweiligen Runde ausgeben darf, steht auf der Spielrundenanzeige (1 bei 1963 und 1964, 2 bei 1965 und so weiter).

2) Kaufphase:

In dieser Phase können die Spieler Wissenschaftler einstellen und Geheiminformations-Karten kaufen. In Ihrem Zug dürfen Sie so viele Käufe tätigen, wie Sie bezahlen können, und zwar in beliebiger Reihenfolge.

2.1) Wissenschaftler einstellen:

Um einen Wissenschaftler einzustellen, müssen Sie die auf dem Spielplan angegebenen Kosten (in Millionen) für den gewünschten Typ Wissenschaftler bezahlen. Danach müssen Sie den Wissenschaftler sofort auf ein freies Feld eines der Forschungskästen auf Ihren Forschungsbögen setzen (lesen Sie dazu unbedingt „Wissenschaftler“ und den „Anhang“).

Hinweis: Wenn auf dem Spielplan keine Würfel eines Wissenschaftler-Typs mehr vorhanden sind, kann dieser Typ nicht mehr eingestellt werden.

Wichtig: Ein Forschungskasten kann maximal zwei Wissenschaftler beherbergen, die aber von **unterschiedlichem** Typ sein müssen, es sei denn, beide sind Einfache Wissenschaftler (weiß).

2.2) Geheiminformations-Karten kaufen:

Mit Geheiminformations-Karten können Sie die Ergebnisse Ihrer Missionen (lesen Sie dazu unbedingt den „Anhang“) verbessern, oder Ihren Rivalen schaden. Jede Karte zeigt einen Geheiminformations-Wert. Sie können lediglich in der Missionsphase gespielt werden.

Sie können Geheiminformations-Karten zum Preis von je 2 Millionen kaufen. Mehr als 6 Karten dürfen Sie nie auf der Hand haben. Wenn Sie bereits 6 Karten haben, müssen Sie eine oder mehrere abwerfen, *bevor* Sie neue Karten kaufen.

Die Anzahl der Geheiminformations-Karten, die man auf der Hand hält, ist kein Geheimnis, ihren Wert jedoch hält man bis zum Ausspielen geheim.

Sollte der Stapel aufgebraucht sein, mischt man aus den abgelegten Karten einen neuen.

Beispiel: Spieler UdSSR möchte seine Startrampentechnik voranbringen. Zuerst stellt er einen Berühmten Wissenschaftler (grün) für 9 Millionen ein und setzt ihn auf das obere Feld seines Startrampenkastens. Danach stellt er einen Einfachen Wissenschaftler für 5 Millionen ein und setzt ihn auf das untere Feld. Beachten Sie, dass er keinen zweiten Berühmten Wissenschaftler dort hätte einsetzen dürfen.

3) Missionsphase:

In dieser Phase darf der aktive Spieler eine der verfügbaren Missionen starten (lesen Sie dazu unbedingt: „Anhang“). Um eine Mission zu starten, muss er deren auf dem Spielplan ablesbare Kosten (in Millionen) an die Bank bezahlen. Er setzt seine Rakete auf das Startfeld der gewünschten Missionsleiste. Man ist nicht gezwungen, eine Mission zu starten, wenn man nicht will (oder nicht dafür bezahlen kann), allerdings kommt man durch Missionen am schnellsten an Prestigepunkte.

Wichtig: Sie haben für jede Mission nur einen Versuch. Wenn bei einer Mission bereits Ihr Flaggenmarker liegt, können Sie diese Mission nicht erneut starten (siehe „Rundenende“).

3.1) Missionstests durchführen:

Der aktive Spieler führt nun seine gewählte Mission durch, indem er einen Missionstest auswürfelt. Er schiebt seine Rakete auf der Missionsleiste um so viele Felder hoch, wie sein Ergebnis im Missionstest beträgt.

Wichtig: Eine Rakete kann *niemals* unter das erste Feld der Missionsleiste fallen oder über das oberste Feld hinausziehen.

Andere Raketen auf der Missionsleiste beeinflussen Ihren Missionstest nicht.

Missionstests:

Ein Missionstest wird durch einen Wurf mit allen 5 Würfeln durchgeführt. Die erwürfelten Farben zeigen, wie erfolgreich man war:

Erfolg! (Grün)

Neutrales Ergebnis. (Blau)

Fehlschlag! (Rot)

Zählen Sie die Anzahl der **Erfolge**, die Sie erwürfelt haben und *subtrahieren* Sie die Anzahl der **Fehlschläge**. Die Gesamtanzahl *kann* auch in den Minusbereich fallen. Neutrale Ergebnisse haben keine Auswirkung. Anschließend fügen Sie eventuelle Boni hinzu, die Sie durch Forscher auf Ihren Forschungsbögen haben (lesen Sie dazu unbedingt: „Forschung“). Die Gesamtsumme ist Ihr Ergebnis dieses Missionstests.

Beispiel: Spieler USA testet die Mondfähre. Er würfelt mit 5 Würfeln und erzielt:



Er hat insgesamt 3 Erfolge und 1 Fehlschlag, daher ist seine Basis-Summe 2. Er hat 1 Forscher auf seinem Mondfähren-Forschungskasten, daher bekommt er +1 Erfolg. Ergebnis seines Missionstests ist 3.

3.2) Geheiminformations-Karten ausspielen:

Nachdem Sie Ihren Missionstest beendet und Ihre Rakete bewegt haben, *können* alle Spieler Geheiminformations-Karten spielen, um die Mission zu beeinflussen. Jede Mission hat **Geheiminformations-Kosten**, die auf dem Spielplan angezeigt sind. Sie sind der Geheiminformations-Wert, der benötigt wird, um die Rakete *ein Feld weit* auf der Missionsleiste zu bewegen. Durch Ausspielen der Geheiminformations-Karten können Ihre Gegner Ihre Rakete zurück bewegen, Sie selbst können Ihre Rakete damit weiter vorwärts bewegen.

Beginnend beim Spieler zu Ihrer Linken und dann weiter im Uhrzeigersinn darf jeder Gegner verdeckt eine *beliebige* Anzahl seiner Geheiminformations-Karten ausspielen (die Gegner dürfen – müssen aber nicht – über ihre Karten sprechen, ohne sie zu zeigen). Danach dürfen Sie eine *beliebige* Anzahl Ihrer Geheiminformations-Karten ausspielen. Dann decken Sie alle Geheiminformations-Karten auf.

Der Geheiminformations-Wert aller Karten Ihrer **Gegner** wird zusammengerechnet. Diese Summe wird durch die Geheiminformations-Kosten der Mission *geteilt*. Das Ergebnis gibt an, um wie viele Felder Ihre Rakete auf der Missionsleiste *rückwärts* bewegt wird. Es wird nicht aufgerundet; ein eventuell überzähliger Geheiminformations-Wert verfällt.

Alle Karten, die Sie gespielt haben, werden nun ebenfalls zusammengerechnet und auch diese Summe wird durch die Geheiminformations-Kosten der Mission *geteilt*. Das Ergebnis gibt an, um wie viele Felder Ihre Rakete auf der Missionsleiste *vorwärts* bewegt wird. Es wird nicht aufgerundet; ein eventuell überzähliger Geheiminformations-Wert verfällt.

Alle gespielten Karten kommen auf einen Ablagestapel.

***Beispiel:** Spieler USA versucht die Kommandomodulmission, die Geheiminformations-Kosten von 2 hat. Nach dem Missionstest landet die Rakete des Spielers zunächst auf dem siebten Feld der Missionsleiste. Spieler UdSSR und Spieler Frankreich in die Mission einzumischen. Sie erzielen zusammen einen Geheiminformations-Wert von 5. Da die Geheiminformations-Kosten bei 2 liegen, muss Spieler USA seine Rakete 2 Felder zurückziehen ($5 : 2 = 2,5$). 1 Punkt wurde also verschwendet. Spieler USA spielt 2 Karten mit einem Gesamtwert von 2. Er bewegt seine Rakete wieder um 1 Feld vorwärts ($2 : 2 = 1$). Die Rakete landet also auf dem sechsten Feld.*

***Beispiel:** Spieler Frankreich hat soeben die Orbitalmodulmission beendet und seine Rakete liegt auf Feld „5“, dem letzten Feld. Zwei andere Spieler hatten diese Mission zuvor bereits durchgeführt, daher liegen schon 2 Flaggen auf dem Flaggenfeld dieser Missionsleiste. Frankreich erhält also bloß 3 PP für die Mission ($5 - 2 = 3$), darf aber seinen Flaggenmarker auf der Mondmissionsleiste um 1 Feld weiter ziehen, da seine Rakete das letzte Feld erreicht hat.*

3.3) Prestigepunkte erhalten:

Sie erhalten so viele Prestigepunkte (PP), wie auf dem Feld angezeigt wird, auf dem Ihre Rakete gelandet ist, *abzüglich* der Anzahl an Flaggenmarkern von früheren Runden, die bereits auf dieser Missionsleiste liegen (aber nicht weniger als 0 PP). Zeigen Sie Ihren neuen Punktestand auf der Wertungsleiste an.

Falls Ihre Rakete die Mission auf dem *letzten* Feld der Missionsleiste abschließt, rücken Sie außerdem Ihren Flaggenmarker auf der Mondmissionsleiste um ein Feld vor.

4) Rundenende:

Sie müssen einen Ihrer Flaggenmarker auf das Flaggenfeld der Mission legen, die Sie in dieser Runde ausgeführt hatten, *sogar* wenn Sie es nicht bis zum letzten Feld der Mission geschafft haben. Danach nehmen Sie Ihre Rakete vom Spielplan.

Bewegen Sie den Spielrundenanzeiger auf das nächste Jahr der Spielrundenanzeige. Der Spieler zur Linken des Startspielers wird neuer Startspieler und erhält den Marker.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet am *Ende* der Spielrunde des Jahres 1969.

Jeder Spieler addiert seine gesamten Prestigepunkte. Denken Sie daran, dass Sie möglicherweise noch Punkte durch Ihre Wissenschaftler bekommen bzw. verlieren.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der das meiste Geld übrig hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilt man sich den Sieg.

Wissenschaftler:

Es gibt Wissenschaftler-Würfel in fünf Farben. Jeder Typ hat seine eigenen Fähigkeiten und Vorteile. Alle Wissenschaftler müssen auf Ihren eigenen Forschungsbögen auf ein leeres Feld gesetzt werden (Spion-Wissenschaftler haben besondere Regeln, s.u.).

Wichtig: Jeder Forschungskasten kann nur zwei **unterschiedliche** Typen Wissenschaftler aufnehmen, es sei denn, beide sind Basis-Wissenschaftler (weiß).

Sie haben folgende Wirkungen:



Basis-Wissenschaftler: Zählt als *1 Forscher*, wenn der Bonus für den Forschungskasten berechnet wird, in den er gesetzt wurde.
Kostet **5 Millionen**.



Genialer Wissenschaftler: Zählt als *2 Forscher*, wenn der Bonus für den Forschungskasten berechnet wird, in den er gesetzt wurde.
Kostet **11 Millionen**.



Berühmter Wissenschaftler: Zählt als *1 Forscher*, wenn der Bonus für den Forschungskasten berechnet wird, in den er gesetzt wurde. Sie **erhalten** *3 Prestigepunkte am Ende des Spiels* pro Berühmtem Wissenschaftler auf Ihren Forschungsbögen.
Kostet **9 Millionen**.



Jungwissenschaftler: Zählt als *1 Forscher*, wenn der Bonus für den Forschungskasten berechnet wird, in den er gesetzt wurde. Sie **verlieren** *2 Prestigepunkte am Ende des Spiels* pro Jungwissenschaftler auf Ihren Forschungsbögen.
Kostet **3 Millionen**.



Spion-Wissenschaftler: Zählt als *0 Forscher*, wenn der Bonus für den Forschungskasten berechnet wird, in den er gesetzt wurde. Sie **verlieren** *1 Prestigepunkt am Ende des Spiels* pro Spion-Wissenschaftler auf Ihren Forschungsbögen.
Kostet **7 Millionen**.

Das ist der einzige Typ Wissenschaftler-Würfel, den Sie in den Forschungskasten eines *anderen Spielers* setzen. Einen Spion-Wissenschaftler dürfen Sie ausschließlich auf ein leeres Feld des Forschungsbogens eines Gegners setzen, niemals auf Ihren eigenen Bogen. Wenn Sie einen Spion-Wissenschaftler einsetzen, dürfen Sie sich außerdem einen Bonusmarker aus der Bank nehmen und auf das Bonusfeld des gleichen Forschungskastens auf Ihrem eigenen Forschungsbogen setzen (aber nur, wenn es noch leer ist – mehr als 1 Bonusmarker pro Forschungskasten dürfen Sie nicht besitzen).



Ein **Bonusmarker** zählt als *1 Forscher*, wenn der Bonus für den Forschungskasten berechnet wird, in den er gesetzt wurde.

Hinweis: Sobald ein Wissenschaftler in einen Forschungskasten gesetzt wurde, kann er nicht mehr versetzt oder getauscht werden – sogar wenn er ein Spion des Gegners sein sollte! Planen Sie also sorgfältig, wenn Sie Wissenschaftler einstellen!

Beispiel: Spieler USA hat einen Genialen Wissenschaftler und einen Jungwissenschaftler auf seinen Geheiminformations-Forschungskasten gesetzt. Er hat also gesamt 3 Forscher hier (2 + 1), daher darf er pro Runde 3 kostenlose Geheiminformations-Karten ziehen. Bei Spielende wird er jedoch wegen seines Jungwissenschaftlers 2 Prestigepunkte verlieren.

Beispiel: Spieler Frankreich will einen Spion-Wissenschaftler einstellen. Er bezahlt 7 Millionen und nimmt sich 1 schwarzen Würfel vom Spielplan. Er setzt ihn auf ein leeres Feld des UdSSR-Bodenkontrolle-Forschungskastens. Er nimmt sich einen Bonusmarker und setzt ihn auf das Bonusfeld seines eigenen Bodenkontrolle-Forschungskastens. Ab jetzt zählt der Marker wie 1 Forscher in diesem Forschungskasten.

Forschung:

Sie haben einen eigenen Satz aus zwei Forschungsbögen, jeder mit einer Anzahl an Forschungskästen. Sie können maximal 2 Wissenschaftler-Würfel und 1 Bonusmarker in jedem Kasten haben. Jeder Forschungskasten liefert einen anderen Vorteil, abhängig vom „Forscherwert“ der Wissenschaftler, die Sie in diesem Kasten haben:



Geheiminformationen: Jeder Forscher hier erlaubt es Ihnen, *1 kostenlose Geheiminformations-Karte* während der Einkommensphase in jeder Runde zu ziehen.



Astronautik (EVA-Weltraumspaziergang): Jeder Forscher hier bringt Ihnen +1 **Erfolg**, wenn Sie eine Mission mit dem Astronautik-Symbol durchführen.



Robotik: Jeder Forscher hier *reduziert* die Kosten des *ersten* Wissenschaftlers, den Sie in jeder Runde kaufen, um 2 Millionen.



Startrampe: Jeder Forscher hier bringt Ihnen +1 **Erfolg**, wenn Sie eine Mission mit dem Startrampen-Symbol durchführen.



Investoren: Jeder Forscher hier *reduziert* die Kosten, die Sie pro Mission bezahlen müssen, um 2 Millionen (minimal auf null). **Dies reduziert die Kosten der Mondmission jedoch nicht!**



Trägerrakete: Jeder Forscher hier bringt Ihnen +1 **Erfolg**, wenn Sie eine Mission mit dem Trägerraketen-Symbol durchführen.



Versicherung: Jeder Forscher hier bezahlt Ihnen 3 Millionen pro **Fehlschlag**symbol, das Sie am *Ende* Ihres Missionstests haben (nach allem etwaigen Nachwürfeln).



Kommandomodul (CSM): Jeder Forscher hier bringt Ihnen +1 **Erfolg**, wenn Sie eine Mission mit dem Kommandomodul-Symbol durchführen.



Simulation: Jeder Forscher hier erlaubt es Ihnen, *1 Würfel* während Ihres Missionstests nachzuwürfeln. Das Ergebnis dieses zweiten Würfels gilt.



Mondfähre (LEM): Jeder Forscher hier bringt Ihnen +1 **Erfolg**, wenn Sie eine Mission mit dem Mondfähren-Symbol durchführen.



Bodenkontrolle: Jeder Forscher hier erlaubt es Ihnen, während Ihres Missionstests *1 neutrales* Würfelsymbol in *1 Erfolgssymbol* umzuwandeln.



Technologie: Jeder Forscher hier bringt Ihnen +1 **Erfolg**, wenn Sie eine Mission mit dem Technologie-Symbol durchführen.

ANHANG:

Die Mondmission

Die größte (und prestigeträchtigtste) Mission ist die Mondmission ganz oben auf dem Spielplan. Wie die anderen Missionen auch, dürfen Sie diese Mission nur ein einziges Mal durchführen, allerdings können Sie einen kleinen „Vorsprung“ gewinnen, falls Sie bei den kleineren Missionen erfolgreich waren.

Jedes Mal, wenn Sie eine Mission mit Ihrer Rakete auf dem *letzten* Feld der Missionsleiste beenden, dürfen Sie Ihren Flaggenmarker auf der Mondmissionsleiste um 1 Feld weiterziehen. Sobald Sie sich entscheiden, die Mondmission in Angriff zu nehmen, beginnt Ihre Rakete auf dem Feld, bei dem auch Ihre Flagge in diesem Moment liegt.

Die Mondmission wird exakt so ausgeführt wie die anderen Missionen (aber bedenken Sie, dass sie **alle** sechs Forschungssymbole aufweist). Die Mondmission kann *eine Menge* Prestigepunkte einbringen, daher sollten Sie diese Mission nur angehen, wenn Sie gut vorbereitet sind!

Aufbau eines Forschungskastens:



Aufbau einer Mission:



Beteiligte:

Spielautoren: Andrea Crespi, Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino und Aureliano Buonfino

Illustrationen: Giulia Ghigini

Regel: Alessandro Prà

Deutsche Spielregel: Michael Kröhnert

Grafik-Design: Lucas Kowal und Lorenzo Silva

Art Director und Project Manager: Cranio Creations s.n.c.

Danksagung:

Besonderer Dank gebührt den Leuten, die uns mit großer Geduld und wertvollen Ratschlägen unterstützt haben.

Insbesondere: Milo, Tino, Giuseppe "Capochino" Cicero, Polipoldo, Max, Mirko, Daniele, Alan Ford (Angelo), El Gigante (Ivan), Filippo, Dr. Sottile (Thomas) und nicht zuletzt meiner Ehefrau Silvia.

Von ganzem Herzen danken wir Mario und Matteo PSGIOCHI, die das erste Projekt „Eroberung des Mondes“ begleitet haben.