

INTO THE ORBIT

3DARTLAB - GAMES IN A BOX SERIES - NR.2

VERSION 2.0

18.06.2020 DE

INHALT

4 Würfel, 2x grün, 1x orange, 1x blau

120 Raketen und Startrampenteile aus Holz, 30 pro Spieler

Im Detail: ... [LIST ALL ELEMENTS](#)

64 Credits (C) Wert 1 – durchsichtig, 16 pro Spieler

48 Credits (C) Wert 5 – orange, 12 pro Spieler

24 Bauteile für die Weltraumstation – grün, 6 pro Spieler

4 Versicherungsmarker in Würfelform – blau, 1 pro Spieler

1 hölzerne Spielbox

? [Siegpunkte / Teile der Weltraumstation in grün](#)

**ACHTUNG! Erstickungsgefahr. Enthält Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet!
Vor dem ersten Spiel bitte bei allen Acrylglasteilen die Schutzfolie auf beiden Seiten abziehen.**

Zur besseren Lesbarkeit wird durchgehend die männliche Anrede benutzt, dies sollte weibliche Mitspielerinnen aber nicht davon abhalten, sich an künftigen Raketenstarts zu beteiligen.

ÜBERBLICK

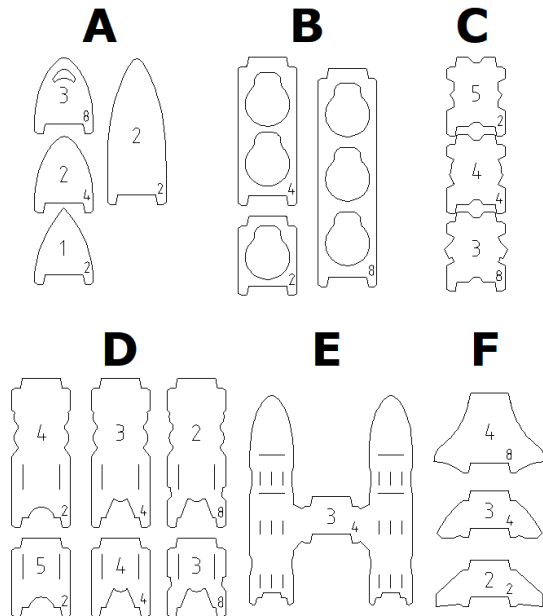
In INTO THE ORBIT leitest du ein erfolgreiches Raketenunternehmen. Du baust immer größere Raketen, um mehr Nutzlast in den Orbit zu befördern. Du entscheidest, welche Komponenten du erforscht, um deine Rakete sicherer oder leistungsfähiger zu machen. Bei jedem Start bangst um das richtige Wetter und darum, ob deine Rakete vielleicht schon beim Start explodiert. Außerdem stehst du unter dem Zeitdruck der Erste zu sein, der eine eigene Weltraumstation fertigstellt und damit das Spiel gewinnt.

SPIELZIEL

Wer als erstes das 7. Teil für die Weltraumstation in den hohen Erdorbit befördert gewinnt.

ERLÄUTERUNG DER RAKETENBAUTEILE

Auf den Raketenteilen steht jeweils rechts unten ihr Kaufpreis. Die große Zahl in der Mitte wird bei Würfelproben benötigt und steht für ihre Zuverlässigkeit. Bei Raketenspitzen und Leitwerken steht diese Zahl für den Bonuswert, der bei Wetter- und Weltraumschrottparten angewandt wird.



A: Spitzen, schützen vor dem Einschlag von Weltraumschrott, je höher ihr Wert, desto besser.

B: Cargosektionen dienen zum Transport von Satelliten in den Orbit.

C: Landevorrichtungen lassen die Rakete nach deren Einsatz wieder unversehrt landen.

D: Raketentriebwerke

E: Raketenbooster

F: Leitwerke schützen vor Sturmeffekten.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 16 Credits mit dem Wert „1“ (durchsichtige Sechsecke), sowie 12 Credits mit dem Wert „5“ (orangene Sechsecke) als eigenen Geldvorrat. Davon erhält jeder anschließend 10C auf die Hand, bzw. vor sich als aktuellen Kontostand ausbezahlt.

Alle Holzteile werden zunächst in die Mitte des Tisches gelegt. Diese gelten zunächst als unerforscht.

Jeder Spieler hat zu Anfang jedoch bereits einige Komponenten erforscht:

1 Raketenspitze mit Wert 1

1 Cargosektion mit einem Slot

1 Landevorrichtung mit Wert 5

2 Raketentriebwerke mit Wert 5

1 Startrampe, bestehend aus dem Grundteil mit dem „INTO THE ORBIT“ Schriftzug und den folgenden Anbauteilen:

1 Kettenfahrwerk Wert 10

2 Turmverlängerungen im Wert von 12 und 30.

All diese Teile gelten als erforscht und werden in einen Pool links von der eigenen Rakete abgelegt. Von diesem Pool kann der Spieler später im Spiel gegen Geld Komponenten kaufen und in seiner Rakete verbauen.

Außerdem wird die Startrampe vor jedem Spieler platziert, befindet sich also bereits im seinem Besitz. Sie ist gratis, unzerstörbar und bleibt das gesamte Spiel dort liegen.

GRUNDSÄTZLICHE REGELN

Die Höhe des Turms der Startrampe definiert die maximale Bauhöhe der Rakete. Dies bedeutet, dass die dort errichtete Rakete niemals den Turm der Rampe überragen darf.

Nur von Triebwerken dürfen mehrere Teile gleicher und/oder unterschiedlicher Bauart verbaut werden. Von allen anderen Komponenten inklusive der Booster darf nur jeweils eine Komponente in der Rakete verbaut werden. Es dürfen auch nicht verschiedene, wie z.B. zwei unterschiedliche Cargosektionen verbaut werden.

Technologien können nicht getauscht werden.

Eine Rakete darf auch unfertig auf der Startrampe stehen, aber erst starten, wenn sie über mindestens **zwei Antriebe** oder **einen Antrieb und einen Booster**, als auch über eine **Spitze**, eine **Landevorrichtung**, sowie eine **Cargosektion** verfügt.

Booster dürfen niemals als erste Brennstufe einer Rakete eingebaut werden.

SPIELPHASEN

Wählt einen Spieler, der die blauen und roten Würfel erhält.

INTO THE ORBIT wird über mehrere Runden, die in jeweils 6 Phase unterteilt sind, gespielt. Die Phasen 1 -5 können simultan ausgeführt werden, in Phase 6 wird ein Flug nach dem anderen durchgeführt. Die Spielerreihenfolge ist hierbei im Grunde ohne Bedeutung. Ihr könnte aber die Würfel (blau/rot) immer einem Spieler zuteilen, der dann damit beginnt. Am Ende der Runde werden die Würfel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Phase 1: Grundfinanzierung:

Jeder Spieler der noch keine Siegpunkte besitzt, erhält 3 Credits aus seinem Geldvorrat ausbezahlt. Im seltenen Fall, dass kein Geld mehr im persönlichen Vorrat vorhanden ist, wird auch nichts ausgezahlt.

Spieler die bereits Siegpunkte besitzen, müssen diese Förderung an einen Spieler ohne Siegpunkte abgeben. So ist es möglich, dass ein Spieler auch mehrere Grundfinanzierungen erhält. Haben bereits alle Spieler Siegpunkte, verfällt die Grundfinanzierungsphase komplett.

Wichtig: Wer einmal Siegpunkte erhalten hat, erhält nie wieder eine Grundfinanzierung, selbst wenn er Pleite gegangen ist. Wer zu früh zu viel riskiert kann, auf diese Weise aus dem Spiel ausscheiden!

Phase 2: Komponenten erforschen, kaufen, verkaufen und verbauen:

Um die verschiedenen Raketenteile kaufen zu können, müssen diese zuerst erforscht werden. Das Erforschen kostet den **dreifachen** Kaufpreis (Dieser ist rechts unten auf jedem Teil angegeben).

Erforschte Teile werden dann links neben der Rakete abgelegt. Jeder Spieler erhält alle von ihm erforschten Teile in der ihm zustehenden Menge (Alle Teile geteilt durch 4). In dieser Phase ist auch der Verkauf von Teilen ist zum halben abgerundeten Preis möglich.

Beispiel: Es gibt von jedem Raketenspitzentyp 4 Stück, also genau eine für jeden Spieler.

Danach kann man aus diesem Pool Teile kaufen und in der Rakete verbauen, jeweils zu dem aufgedruckten Preis. Nicht mehr genutzte, aber bereits gekaufte Teile können auch wieder ausgebaut werden und rechts neben der Rakete gelagert werden. Teile innerhalb der Rakete dürfen in dieser Phase auch neu angeordnet werden. Teile können zum halben aufgerundeten Preis verkauft werden.

Durch Abstürze zerstörte oder verkaufte Teile landen wieder im Pool der bereits erforschten Teile links von der Rakete.

Phase 3: Versicherung abschließen:

Nun kann jeder Spieler **eine** Versicherung gegen eigene Raketenabstürze für 5 Credits erwerben. Diese erlaubt es, beim Raketenstart einen beliebigen Würfelwurf einmalig zu wiederholen. Eine Wetterprobe mit einem Würfel zählt dabei als eine Probe, genauso wie die Weltraumschrott-Probe. Die Probe, ob eine Triebwerksstufe korrekt gezündet hat (wird mit 2 Würfeln ermittelt) gilt gleichfalls als nur eine Probe, also dürfen auch beide Würfel neu geworfen werden. Jeder Spieler darf jedoch maximal eine Versicherung besitzen und diese auch nur bei einem eigenen Raketenstart einsetzen.

Phase 4: Wetterlage und Risiko ermitteln:

Der Startspieler würfelt nun das für alle Spieler geltende Wetter- und Weltraumschrottrisiko aus. Er würfelt dafür gleichzeitig einen **blauen** Würfel für das Wetter und einen **roten** Würfel für das Weltraumschrottrisiko. Die Würfel bleiben unverändert bis zur nächsten Runde liegen.

Phase 5: Startentscheidung treffen:

Jeder Spieler entscheidet sich nun, beginnend mit dem Spieler der gewürfelt hat, ob er den Start seiner Rakete einleitet oder ihn auf eine spätere Runde verschiebt.

Phase 6: Nutzlast auswählen und Raketenstart abhandeln:

Alle hier einzeln aufgeführten Teilphasen von Phase 6 werden in Spielerreihenfolge durchgeführt, wobei Spieler, die ihre Rakete nicht starten lassen wollen, einfach ausgelassen werden. Der erste Spieler handelt also den gesamten Raketenflug bis zum Einstreichen von Gewinnen ab, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

6.1 Nutzlast auswählen:

Wähle zunächst wie viele normale oder wertvolle Satelliten du mit deiner Rakete in den Weltraum befördern möchtest. Entscheidest du dich für wertvolle Satelliten, musst du für jeden Satelliten jeweils zwei Credits aus deinem Guthaben neben der Cargosektion deiner

Rakete als Pfand ablegen. Scheitert der Raketenstart oder du erreichst nicht die korrekte Flughöhe, geht der Pfandwert verloren.

Danach wählst du die Zielhöhe für den Abwurf der gesamten Nutzlast: **niedriger**, **mittlerer** oder **hoher** Erdorbit. Es ist nicht möglich Satelliten in unterschiedlichen Höhen abzuwerfen.

Anstelle konventionelle Satelliten zu transportieren, können auch Raumstationsbauteile für Siegpunkte in den Weltraum befördert werden. Für eine derartige Komponente, die je einen Siegpunkt bringt, sind **drei** Cargoslots notwendig, außerdem müssen sie in den hohen Erdorbit befördert werden.

6.2 Erste Stufe zünden:

Wirf nun die beiden **grünen** Würfel, um zu sehen ob das erste Triebwerk (immer das unterste an der Rakete angebrachte Triebwerk) erfolgreich zündet. Dabei muss das addierte Ergebnis beider Würfel mindestens dem Zahlenwert auf dem Triebwerk entsprechen. Es gilt die große Zahl in der Mitte, die für die Zuverlässigkeit der Komponente steht. Scheitert diese Probe, stürzt die Rakete unmittelbar über der Startrampe ab und zerstört all deren Anbauteile, es sei denn, sie wurde bereits mit dem Kettenfahrwerk versehen, was dir ermöglicht, die Startrampe vor dem Absturz aus der Gefahrenzone zu entfernen.

6.3 Verlassen der Atmosphäre auswürfeln:

Für das Verlassen der Atmosphäre und das Durchfliegen des Weltraumschrottgürtels wird nun jeweils ein einzelner Würfel geworfen. Um nicht von Unwetter abgelenkt zu werden, muss der Zahlenwert des Wetterwürfels mit einem Würfel er- oder überwürgelt werden, wobei die **Raketenleitwerke**, insofern vorhanden einen Bonuswert auf den eigenen Wurf gewähren. *Ist der Wetterwert z.B. „5“ genügt das Würfeln einer „3“ wenn man über ein Leitwerk mit dem Wert „2“ verfügt was zusammen dem Wetterwert von „5“ entspricht.* Ein Scheitern der Probe zerstört die Rakete, jedoch nicht die Anbauteile der Startrampe, da die Trümmerteile weit entfernt aufschlagen.

Genauso wie beim Wetter wird nun die Probe für den **Weltraumschrott** ausgewürgelt, jedoch wird sie gegen den Weltraumschrottwert gewürgelt und der Bonus der jeweiligen Raketenspitze wird genutzt. Das Scheitern einer dieser Proben zerstört die Rakete und die Nutzlast, jedoch nicht die Komponenten der Startrampe.

6.4 Zünden weiteren Raketenstufen:

Nun kannst du beliebig viele noch nicht gezündete Triebwerke (der Booster zählt auch dazu) deiner Rakete in der Reihenfolge von unten nach oben zünden. Die erste solche Zündung, insofern erfolgreich befördert die Rakete in den niedrigen Erdorbit, die zweite Zündung in den mittleren und die dritte Zündung bis in den hohen Erdorbit.

Für jede Probe wird wie bereits bei der ersten Stufe gewürgelt.

Scheitert eine Zündung gewinnt die Rakete lediglich nicht an Höhe und weitere unverbrauchte Triebwerke dürfen noch gezündet werden. Der Wurf zweier Einser bei

diesen Triebwerks- oder Boostertest führt jedoch zur Explosion und Vernichtung der gesamten Rakete außer es handelt sich um ein Triebwerk mit dem Wert „2“. Wurde die Zielhöhe für den Satellitenabwurf erreicht, kann auf weitere Zündungen verbliebener Triebwerke verzichtet werden.

6.5 Raketenlandung:

Zuletzt wird die Probe für die Raketenlandung abgehandelt, indem wieder mit zwei Würfeln gegen die Zuverlässigkeit der verbauten **Landevorrichtung** gewürfelt wird. Ein Scheitern vernichtet die gesamte Rakete, was jedoch keinen Einfluss mehr auf den erfolgreichen Abwurf der Nutzlast hat.

6.6 Strafen bezahlen und Gewinn einstreichen:

Hat die Rakete die Satelliten in der angekündigten Höhe abgeworfen, erhältst du 2 Credits für den erfolgreichen Flug, unabhängig davon, ob die Rakete bei der Landung zu Bruch ging.

Dazu erhältst du pro Satellit einen Betrag entsprechend der Abwurfhöhe und ob es sich um wertvolle Satelliten handelte:

Normale Satelliten niedriger, mittlerer, hoher Erdorbit: 1C, 2C, 3C

Wertvolle Satelliten niedriger, mittlerer, hoher Erdorbit: 2C, 3C, 4C

Satelliten die nicht in der angekündigten Höhe abgeworfen wurden, werfen keinen Gewinn ab.

Ging die Rakete beim Start, Flug oder Landung komplett zu Bruch erhältst du 8C als Finanzierungshilfe für die nächste.

Wertvolle Satelliten lassen dich die Versicherungseinlage bei erfolgreichem Abwurf zurück erhalten, bei gescheitertem Abwurf ist dieser Betrag verloren.

Eine Ladung Teile für die Weltraumstation bringt wenn sie im hohen Erdorbit abgeworfen wurde einen Siegpunkt.

6.7 Preisgeld einstreichen:

Der erste Spieler, der im mittleren Erdorbit Satelliten absetzt erhält 10 Credits.

Der erste Spieler, der im hohen Erdorbit Satelliten absetzt erhält 15 Credits.

Erreichen mehrere Spieler in der gleichen Runde dieses Ziel erhalten alle das volle Preisgeld.

Dann beginnt die nächste Runde mit Spielphase 1. Gebt dazu die beiden Würfel (**Rot** und **Blau**) an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELEND

Sobald ein Spieler das siebte Teil der Weltraumstation in den Orbit befördert hat, endet das Spiel. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt. Sollten am Ende der Runde zwei oder mehr Spieler ebenfalls sieben Teile in den Orbit gebracht haben, gewinnt derjenige, der noch

mehr Restkapital in seinem Vorrat hat. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Alternativ können die verbleibenden Spieler aber auch um einen zweiten oder dritten Platz weiterspielen. Der Gewinner kann sich aber auf jeden Fall schon mal in seinem Ruhm feiern lassen.

UPDATES UND FEEDBACK

Immer mehr Spieler auf der ganzen Welt spielen dieses Spiel und tragen durch Ihr Feedback maßgeblich dazu bei, diese Regeln noch weiter zu verfeinern. Da es keinen Grund gibt die Entwicklung einzufrieren, haben wir uns entschieden, immer die neueste Version des Regelwerks auf unserer Webseite zum Download bereitzustellen:

WWW.3DARTLAB.DE/GAMESINABOX.HTML

Wenn du Feedback, Vorschläge, Korrekturvorschläge oder Ideen für Hausregeln hast lass es uns wissen!

KONTAKT@3DARTLAB.DE

CREDITS

Autor: Markus Geiger

Alpha Tester: Jiraporn, Ryu und Markus Geiger, Luca Heil, Stefan Spöcker

Übersetzung und Korrektur: Allen Boisclair, Jose M^a Nuñez, Torsten Sammet