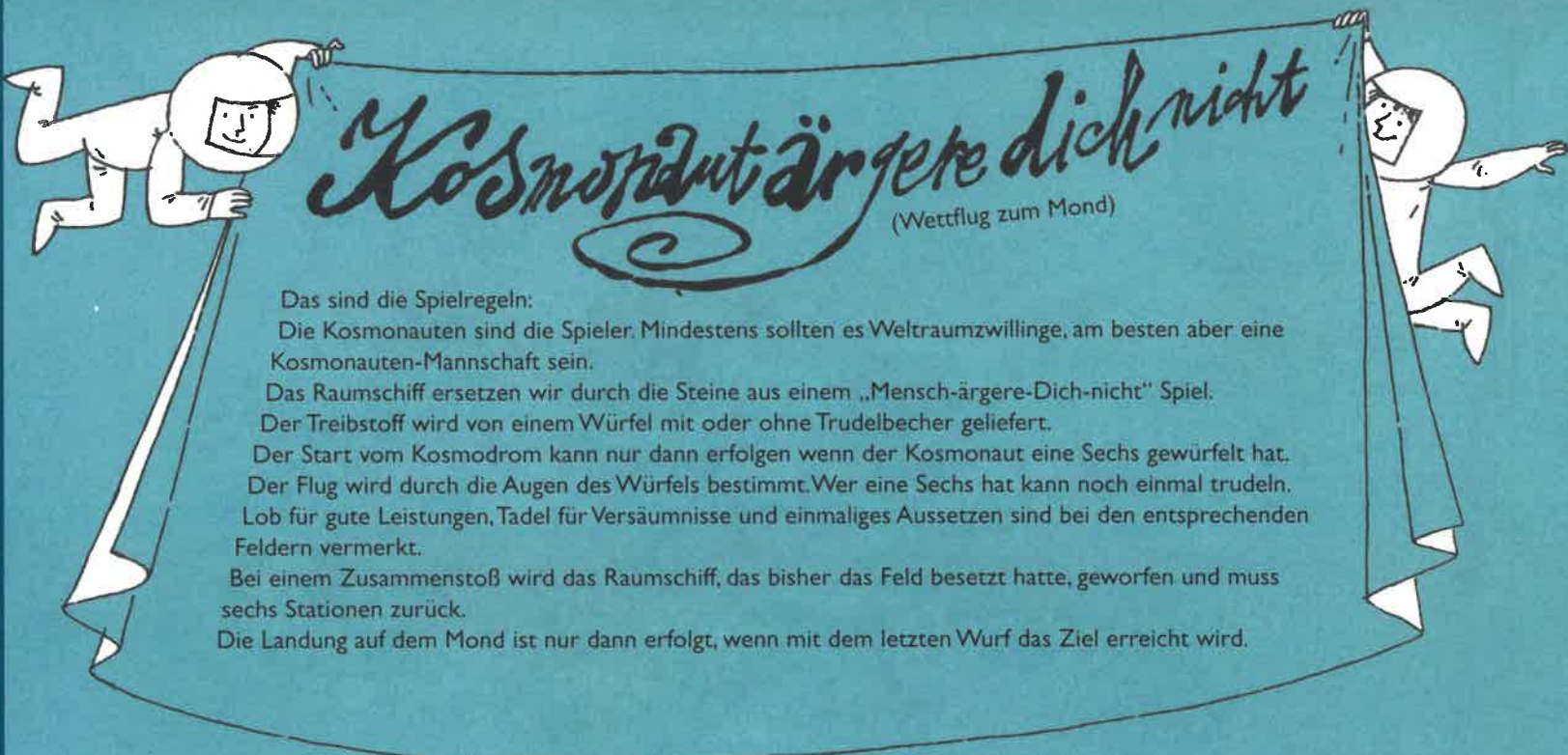




Kosmonaut ärgere dich nicht

(Wettflug zum Mond)

Das sind die Spielregeln:
 Die Kosmonauten sind die Spieler. Mindestens sollten es Weltraumzwillinge, am besten aber eine Kosmonauten-Mannschaft sein.
 Das Raumschiff ersetzen wir durch die Steine aus einem „Mensch-ärgere-Dich-nicht“ Spiel.
 Der Treibstoff wird von einem Würfel mit oder ohne Trudelbecher geliefert.
 Der Start vom Kosmodrom kann nur dann erfolgen wenn der Kosmonaut eine Sechs gewürfelt hat.
 Der Flug wird durch die Augen des Würfels bestimmt. Wer eine Sechs hat kann noch einmal trudeln.
 Lob für gute Leistungen, Tadel für Versäumnisse und einmaliges Aussetzen sind bei den entsprechenden Feldern vermerkt.
 Bei einem Zusammenstoß wird das Raumschiff, das bisher das Feld besetzt hatte, geworfen und muss sechs Stationen zurück.
 Die Landung auf dem Mond ist nur dann erfolgt, wenn mit dem letzten Wurf das Ziel erreicht wird.

