

Die Spielkarten

Auf jeder der 42 Spielkarten finden sich Informationen zu den Planeten und ausgewählten Monden, Kometen, Asteroiden und Zwergplaneten unseres Sonnensystems. Jeder Himmelskörper ist mit einem Foto, einem kurzen Text und einigen charakteristischen Daten versehen, die im Spiel verwendet werden.

Daten

Masse gibt die Masse des Himmelskörpers relativ zur Erde an. Die Masse des Neptun z.B ist 17,2-mal größer als die der Erde. Die Masse der Erde beträgt $5,97 \cdot 10^{24}$ kg. **Durchmesser** ist der Durchmesser des Himmelskörpers, angegeben in km. **Dichte** gibt an, wie kompakt der Himmelskörper ist, das heißt wieviel Kilogramm ein Kubikmeter des Himmelskörpers wiegt. Wasser z.B. hat eine Dichte von 1000 kg/m^3 . **Geschwindigkeit** ist die Geschwindigkeit des Himmelskörpers im Verhältnis zu dem Himmelskörper, um den er kreist, gemessen in km/h, Die Geschwindigkeit der Erde z.B ist im Verhältnis zur Sonne angegeben, die des Mondes aber relativ zur Erde. **Tageslänge** ist die Zeit, die es dauert, bis der Himmelskörper sich einmal um sich selbst gedreht hat. Sie ist in Stunden angegeben. **Temperatur** ist die durchschnittliche Temperatur des Himmelskörpers, gemessen in °C. **Sonnenabstand** ist der Abstand zwischen Himmelskörper und Sonne, angegeben in Astronomischen Einheiten (AE). Dabei ist 1 AE die mittlere Entfernung zwischen Erde und Sonne, diese beträgt ca. 150 Millionen Kilometer.

Viel Spaß!

Kampf der Planeten

Ab 8 Jahren. 2-4 Spieler/-innen

Vorbereitung

Mischt die Spielkarten und teilt sie so aus, dass jede/-r möglichst dieselbe Anzahl Karten bekommt. Die Karten werden verdeckt als Stapel in der Hand gehalten, sodass nur der/die Spieler/-in die oberste Karte sehen kann.

Spielregeln

Der/die jüngste Spieler/-in beginnt die erste Runde und nennt eine Kategorie und den passenden Wert auf seiner/ihrer obersten Karte, z.B. „Temperatur, 137 Grad.“ Alle Spieler/-innen legen ihre oberste Karte auf den Tisch. Der/diejenige mit dem höchsten Wert in der genannten Kategorie auf seiner/ihrer Karte gewinnt und erhält alle Karten. Die Karten werden unter den Stapel gesteckt. Dann wählt der/die Gewinner/-in eine Kategorie für die nächste Runde.

Es gibt sieben Kategorien: Masse, Durchmesser, Geschwindigkeit, Tageslänge, Temperatur und Abstand zur Sonne. In allen Kategorien gewinnt immer der höchste Wert.

Ein Stechen findet statt, wenn zwei oder mehr Spieler/-innen eine Karte mit dem höchsten Wert auf den Tisch gelegt haben. Die beteiligten Spieler/-innen legen die nächsten zwei Karten ihres Stapels verdeckt und die dritte offen auf den Tisch. Der-/diejenige mit dem höchsten Wert in der genannten Kategorie auf seiner/ihrer dritten Karte gewinnt und erhält alle auf dem Tisch liegenden Karten.

Das Spiel endet, wenn ein/-e Spieler/-in keine Karten mehr hat. Es gewinnt der-/diejenige mit den meisten Karten im Stapel.

Bau das Sonnensystem

Ab 9 Jahren. 2-4 Spieler/-innen

Vorbereitung

Das Spiel wird am besten an einem großen Tisch gespielt. Mischt die Spielkarten und teilt jedem/-r Spieler/-in drei Karten aus. Der Rest der Karten wird verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt.

Spielregeln

Ziel des Spiels ist es, das Sonnensystem zu „bauen“. Dazu wird aus der Sonne und den Planeten eine Reihe gebildet, und die Monde und Asteroiden im rechten Winkel an diese Reihe angelegt.

Der/die jüngste Spieler/-in beginnt, zieht eine Karte vom Stapel und legt dann eine seiner/ihrer Karten in die Mitte des Tisches. Nun ist der/die im Uhrzeigersinn nächste Spieler/-in an der Reihe. Er/sie kann eine Karte von der Hand an eine bereits auf dem Tisch liegende Karte anlegen, wenn die beiden Karten „benachbart“ sind.

Welche Karten „benachbart“ sind, sieht man anhand der Planetenreihe oben links auf jeder Karte und anhand der Infokarte. Die Zwergplaneten Ceres und Pluto werden als Planeten betrachtet, Ceres wird zwischen Mars und Jupiter

Hinten ▷

und Pluto neben Neptun gelegt. Die Asteroiden gelten als „Monde“ von Ceres. Die Kometen werden als Joker verwendet und können an jede beliebige Stelle gelegt werden.

Hier ein paar Beispiele:

- Die Erde kann an Mars angelegt werden, weil beide in der Planetenreihe Nachbarn sind.
- Titan kann (im rechten Winkel) an Saturn angelegt werden, weil er ein Saturnmond ist.
- Io kann an Europa angelegt werden, weil beide Jupitermonde sind.
- Mathilde kann an Kleopatra angelegt werden, weil beide Asteroiden sind.
- Ein Mond kann nicht direkt an den Mond eines Nachbarplaneten angelegt werden (wenn der Nachbarplanet noch nicht auf dem Tisch liegt).

Falls ein/e Spieler/-in keine Karte anlegen kann, passt er/sie und zieht eine Karte. Nachdem ein/-e Spieler/-in eine Karte angelegt oder gepasst hat, ist der/die im Uhrzeigersinn nächste/-r Spieler/-in an der Reihe.

Es gewinnt der/die Spieler/-in, der/die zuerst keine Karten mehr auf der Hand hält.

Rommé

Ab 11 Jahren. 2-3 Spieler/-innen

Vorbereitung

Mischt die Spielkarten und teilt jedem/-r Spieler/-in sechs Karten aus. Der Rest der Karten wird verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte dieses Stapels wird aufgedeckt und neben den Stapel gelegt. Sie bildet den Ablagestapel.

Spielregeln

1. Eine Runde beginnt mit dem/-der jüngsten Spieler/-in. Er/sie zieht die oberste Karte entweder vom verdeckten Stapel oder vom Ablagestapel.

2. Der/-die Spieler/-in kann drei oder mehr Karten von der Hand auf den Tisch legen, die zusammenpassen. Karten, die zusammenpassen sind:

- drei benachbarte Planeten, z.B. Venus, Erde und Mars
- ein Planet und zwei seiner Monde, z.B. Saturn, Titan und Mimas
- drei Monde desselben Planeten, z.B. Io, Europa und Callisto
- drei Asteroiden, z.B. Vesta, Mathilde und Kleopatra

3. Der/-die Spieler/-in legt eine Karte von der Hand auf den Ablagestapel. Wenn er/sie keine Karten mehr auf der Hand hält, endet die Runde.

4. Der/die im Uhrzeigersinn nächste Spieler/-in ist an der Reihe.

Tipp: In der Planetenreihe oben links auf jeder Karte sieht man, wo im Sonnensystem sich der Himmelskörper befindet.

Weitere Regeln

- Man darf einzelne Karten an Karten anlegen, die man bereits auf den Tisch gelegt hat (aber nicht an Karten, die andere Spieler ausgelegt haben).
- Anstatt nur eine Karte zu ziehen, kann man den gesamten Ablagestapel auf die Hand nehmen. Wenn man allerdings danach nicht mindestens drei Karten auslegt, erhält man 10 Minuspunkte.
- Die Kometen gelten als Joker und können eine beliebige andere Karte ersetzen.

Wertung

Unten rechts auf jeder Karte steht, wie viele Punkte sie wert ist. Jede/-r Spieler/-in zählt die Punkte auf den Karten zusammen, die er/sie ausgelegt hat. Davon zieht er/sie die Punkte auf den Karten ab, die er/sie noch auf der Hand hält. Die Punkte aus dieser Runde werden mit denen aus vorigen Runden zusammengezählt. Wenn ein/-e Spieler/-in nun eine bestimmte Punktezahl (z.B. 50) erreicht hat, gewinnt er/sie das Spiel. Ansonsten beginnt eine neue Runde.