

BYŁ SOBIE KOSMOS

RODZINNA GRA PLANSZOWA

DLA 2-4 OSÓB
W WIEKU OD 8 LAT

INSTRUKCJA DO GRY

CZAS GRY:
45 MINUT

Zawartość pudełka:



ŻETONY



KRYSZTAŁKI



PIONKI



KAPITANOWIE

KOSMICZNI
RABUSIE



PLANSZA

- * plansza
- * 55 kart z pytaniami (razem 165 pytań)
- * 51 kart **Szansa/Pech**
- * 4 karty **Warunki lądowania na planecie**
- * 4 żetony **Planeta**
- * 64 żetony **Paliwo**
- * 20 żetonów **Ostona**

KARTY

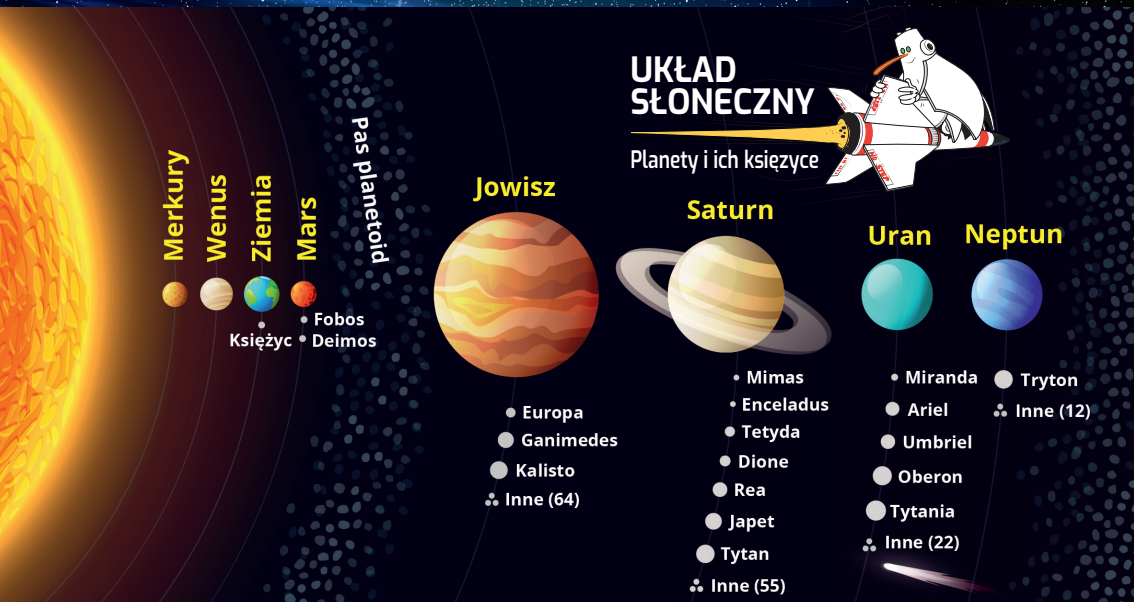
- * 30 kolorowych kryształków
- * 4 pionki **Kapitan Statku Kosmicznego** – do wyboru
- * 2 pionki **Kosmiczny Rabuś**
- * 1 kostka cyfrowa
- * 1 kostka funkcyjna
- * tabliczka **Pojemnik na próbki do badań naukowych**
- * instrukcja

TABLICZKI

KOSTKI

Cel gry:

Celem gry jest dotarcie do 4 z 8 ośmiu planet głównych Układu Słonecznego, pobranie próbek do badań naukowych z każdej odwiedzonej planety (1 kryształek – 1 planeta, razem 4) oraz powrót na Ziemię. Gracz, który dokona tego jako pierwszy, zostaje zwycięzcą rozgrywki. (Próbek na planecie Ziemia nie pobieramy. Każdą planetę odwiedzamy tylko raz).



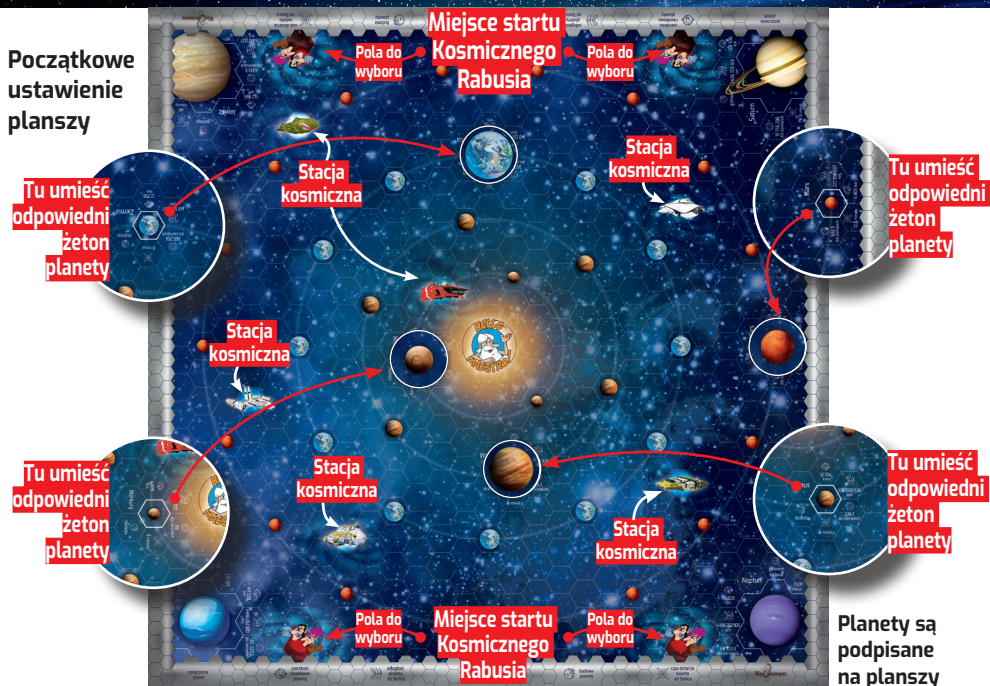
Wyjaśnienie:

Na planszy znajduje się 8 planet głównych Układu Słonecznego. 4 z nich: Merkury, Wenus, Ziemia i Mars, czyli tzw. planety skaliste, w porównaniu do pozostałych planet Układu Słonecznego, są bliżej Słońca. Pozostałe 4 planety: Jowisz, Saturn, Uran i Neptun to planety gazowe, wielokrotnie bardziej oddalone od Słońca.

Planety skaliste poruszają się po planszy wzdłuż swoich orbit. Po każdej turze przesuwamy 4 żetony **Planeta** na kolejną pozycję na

właściwej orbicie. Planety gazowe pozostają na planszy nieruchome.

W rzeczywistości, gdy Neptun, czyli najbardziej oddalona planeta od Słońca, wykona jedno pełne okrążenie, nasza Ziemia obiegnie Słońce prawie 165 razy. Z punktu widzenia naszej gry przyjęliśmy więc, że na planszy planety gazowe są nieruchome. Ich podobizny umieściliśmy w rogach planszy ze względu na odległość od Słońca oraz długość ich orbit.



Przygotowanie do gry:

Rozkładamy planszę, następnie rozmieszczamy 4 żetony **Planeta** na 4 wyznaczonych miejscach, które znajdują się na 4 orbitach. Wybieramy 2 spośród 4 pól oznaczonych jako **Kosmiczny Rabuś** i ustawiamy na nich 2 pionki **Kosmiczny Rabuś**. Obok planszy układamy talie kart z pytaniami. Z kart **Szansa/Pech** odkładamy 4 karty **Wa-**

runki lądowania na planecie, po czym resztę talii kładziemy obok planszy. Następnie każdy gracz otrzymuje z banku 4 żetony **Paliwo**, 1 żeton **Ostona**, 1 kartę **Warunki lądowania na planecie** oraz 1 tabliczkę **Pojemnik na próbki do badań naukowych**. Pozostałe żetony **Paliwo** i **Ostona** kładziemy obok planszy. Teraz gracze wybierają swojego **Kapitana**, którym będą prowadzili rozgrywkę.

Przebieg rozgrywki:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Stawia swojego **Kapitana** na żetonie planety Ziemia i rzuca obiema kostkami jednocześnie.

Najpierw wykonuje polecenie z kostki funkcyjnej, potem w dowolnym kierunku przemieszcza swojego **Kapitana** o liczbę pól wskazanych przez kostkę cyfrową.

UWAGA! Polecenie z kostki funkcyjnej (np. karty **Szansa/Pech**) może anulować drugą część ruchu, czyli przemieszczenie swojego **Kapitana** na planszy.

Przykład: Na kostce cyfrowej wypadło 6. Na kostce funkcyjnej znaczek **Pech**. Ciągniesz kartę **Szansa/Pech**. Polecenie z karty **Pech**: „Eksperyment naukowy, który przeprowadziłeś na pokładzie statku, się nie udał. Oddajesz 2 żetony **Paliwo** albo tracisz kolejkę”. W takiej sytuacji, jeżeli nie chcesz oddać żetonów **Paliwo**, kończysz ruch.

Podczas swojego ruchu gracz może również:

* **wymienić** żetony **Paliwo** na żetony **Ostona** (2 żetony **Paliwo** za 1 żeton **Ostona**, niedozwolona jest wymiana żetonów **Ostona** na **Paliwo**),



żeton
Paliwo



żeton
Ostona

* **pobrać** **Próbkę** do badań naukowych (**kryształek**) – jeżeli wylądował na planecie skalistej lub znalazł się w atmosferze planety gazowej,



* **zatankować paliwo** – jeżeli jest zadokowany do stacji kosmicznej.

Po wykonaniu ruchu gracz przekazuje kostki następnemu graczowi, który wykonuje swój ruch.

UWAGA! Na końcu każdej tury, gdy każdy z graczy wykonał swój ruch, **przesuwamy wszystkie żetony Planeta na następne wyznaczone pole na orbicie**, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. **Kapitanowie**, którzy akurat znajdują się na żetonach planet (Merkury, Wenus, Ziemia i Mars), przemieszczają się razem z nimi.

**KIERUNEK
RUCHU PLANET
PO KAŻDEJ RUNDZIE**



TANKOWANIE PALIWA NA STACJI KOSMICZNEJ:

Po zadokowaniu się do stacji kosmicznej pobieramy 3 żetony **Paliwo**. Możemy dodatkowo pobrać 2 żetony **Paliwo**, jeżeli odpowiemy prawidłowo **na pytanie nr 2** z karty, którą wyciągniemy ze stosu. **Ważne:** Po zatankowaniu paliwa gracz ma obowiązek opuścić stację kosmiczną. Nie można dwa razy z rzędu dokować się do tej samej stacji kosmicznej.

ŁADOWANIE NA PLANECIE:

Aby wylądować na planecie skalistej (żeton **Planeta**), gracz musi posiadać odpowiedni zapas paliwa (żetony **Paliwo**), umożliwiający lądowanie oraz start. Jego statek musi również w chwili lądowania mieć niezbędną do startu liczbę żetonów **Paliwo** oraz odpowiednie zabezpieczenie mierzone liczbą żetonów **Ostona** (karta **Warunki lądowania na planecie**).

PLANETA	PALIWO ŁADOWANIA	PALIWO STARTU	OSŁONA
MERKURY	3	2	1
WENUS	1	2	2
ZIEMIA	1	2	-
MARS	3	2	1
JOWISZ	3	2	2
SATURN	3	3	2
URAN	3	2	2
NEPTUN	3	3	2

Ważne: żetony **Ostona** są żetonami, które zabezpieczają statek przez cały okres rozgrywki od chwili ich pozyskania. Tych żetonów nie oddajemy po wylądowaniu.

Jeżeli zakres ruchu (liczba wyrzucona na stole cyfrowej) na to pozwala, stawiamy swojego **Kapitana** na żetonie **Planeta** i oddajemy do banku liczbę żetonów **Paliwo** wskazaną na karcie **Warunki lądowania na planecie**.

W przypadku planet gazowych sytuacja wygląda analogicznie: musimy posiadać odpowiednią ilość paliwa, by wejść, a potem wyjść z atmosfery planety. Statek musi być również odpowiednio zabezpieczony, by nie ulec zgnieceniu ani ewentualnym problemom termicznym.

UWAGA! Na żetonie **Planeta** może znajdować się tylko **1 Kapitan** należący do 1 gracza.

POBIERANIE PRÓBEK DO BADAŃ NAUKOWYCH:

Po wylądowaniu na planecie lub wejściu w atmosferę jednej z planet gazowych ciągniemy kartę z pytaniem i odpowiadamy **na pytanie nr 3**. Jeżeli udzielimy prawidłowej odpowiedzi, pobieramy próbkę (**kryształek**), którą umieszczamy w **Pojemniku na próbki do badań naukowych**.

Jeżeli odpowiemy błędnie, czekamy do następnej tury i powtarzamy próbę, ciągnąc następne pytanie. Jeżeli ponownie udzielimy niewłaściwej odpowiedzi, to czekamy do kolejnej tury. W następnej rundzie pobieramy próbkę i kontynuujemy podróż.

Ważne: Po zabraniu surowca gracz ma obowiązek opuścić planetę. Nie może dwa razy z rzędu lądować na tej samej planecie.

KARTY

PYTANIE:

Jeżeli kostka funkcyjna wskazuje znaczek **Pytanie**, ciągniesz kartę ze stosu kart z pytaniami. Przekazujesz ją innemu graczowi, który czyta pytanie, na które masz odpowiedzieć. Prawidłowa odpowiedź zaznaczona jest bezpośrednio pod każdym pytaniem. Gdy odpowiesz poprawnie, pobierasz 2 żetony **Paliwo**. W ten sam sposób postępujesz po wylądowaniu na planecie, gdy chcesz pobrać próbkę do badań naukowych oraz po zadokowaniu się do stacji kosmicznej.

SZANSA/PECH:

Oprócz kart, które zawierają konkretne polecenia do natychmiastowego wykonania, wśród kart **Szansa/Pech** znajduje się **6 kart Akcji**. Możesz ich użyć w określony sposób w dowolnym momencie gry. Gdy trafimy na taką kartę, należy ją zachować i nie ujawniać jej treści innym graczom. **Po wykorzystaniu karty Akcji odkładasz na spód stosu.**

KARTY AKCJI:



MISTRZ:

- ★ Chroni przed działaniem **Kosmicznego Rabusia**.
- ★ Chroni przed każdym poleceniem z karty **Szansa/Pech**, które gracz uważa za niekorzystne dla siebie.

- ★ W razie konieczności pozwala pozyskać 4 żetony **Paliwo** lub 2 żetony **Ostona** bez względu na miejsce, w którym się znajdujemy. Po wykorzystaniu kartę **Mistrz** odkładasz na spód stosu.



HIPERPRZESTRZEŃ:

Do wyrzuconej liczby oczek na kostce cyfrowej dodajesz 6. Po wykorzystaniu kartę **Hiperprzestrzeń** odkładasz na spód stosu.



KOSMICZNY RABUŚ:

Karta pozwala przemieścić wybranego pionka **Kosmiczny Rabuś** o liczbę wskazaną na kostce cyfrowej. Jeśli **Kosmiczny Rabuś** wejdzie na pole, na którym stoi **Kapitan** innego gracza, zabiera mu połowę żetonów **Paliwo** oraz **Ostona**. Jeżeli gracz posiada tylko 1 taki żeton, **Rabuś** zabiera wszystko, a gracz dodatkowo traci kolejkę. Przed działaniem **Kosmicznego Rabusia** można się obronić kartą **Mistrz**.

UWAGA! **Kosmiczny Rabuś** nie ląduje na planetach ani nie może się zadokować do żadnej stacji kosmicznej. Po wykorzystaniu kartę **Kosmiczny Rabuś** odkładasz na spód stosu.



SKOK NA NAJBLIŻSZĄ STACJĘ KOSMICZNĄ:

Przesuwasz pionek na wybraną stację. Po wykorzystaniu karty odkładasz na spód stosu.



DODATKOWE TANKOWANIE:

Dzięki tej karcie podczas pobytu na stacji kosmicznej możesz dodatkowo wziąć 2 żetony **Paliwo**.

Po wykorzystaniu karty odkładasz na spód stosu.



PROCA GRAWITACYJNA:

(patrz również opis na kostce funkcyjnej str. 5)

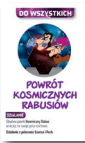
Jest to funkcja, dzięki której możesz (ale nie musisz) przeskoczyć swoim **Kapitanem** do najbliższej planety i postawić go na ostatnim polu przed planetą. W następnym ruchu będziesz mógł podjąć akcję lądowania.

Nim wykonasz ruch, sprawdź, co jest dla Ciebie bardziej korzystne: wykorzystanie funkcji **Procy** czy ruch przy użyciu kostki cyfrowej.

UWAGA! Jeżeli trafisz na jedną z kart **Akcji** na skutek polecenia **Pech** na kostce funkcyjnej, to odkładasz kartę na spód talii.

KARTY SZANSA/PECH DLA WSZYSTKICH:

Polecenia z tych kart wykonujemy natychmiastowo. Każdej z nich używamy bez względu na to, czy na kostce funkcyjnej wypadła **Szan**sa czy **Pech**.



POWRÓT KOSMICZNYCH RABUSIÓW:

Rabusie wracają na pola startowe (czerwone pola).



NIESPODZIEWANY RUCH PLANET:

Przesuwamy żetony **Planeta** o 1 pozycję na orbicie w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara. W takim wypadku po zakończonej rundzie żetony **Planeta** przesuwają się ponownie.



KOSMICZNA ZAMIANA KART:

Gracze zamieniają się posiadanymi kartami (zgodnie z kierunkiem ruchu planety). Nawet jeżeli gracz po Twojej lewej stronie nie ma ani jednej karty, oddajesz swoje karty graczowi po stronie prawej.



KOSMICZNY QUIZ:

Każdy z graczy bierze kartę z pytaniami i czyta wybrane pytanie następnemu graczowi. Gracz, który odpowie prawidłowo, pobiera 1 żeton **Paliwo**.