

MAŁY ASTRONAUTA

(gra planszowa dla 2-4 osób)

Cel gry:

Celem gry jest dotarcie do Słońca jako pierwszy. Gracze poruszają swoje pionki po planszy, wykonując ruchy w zależności od wyrzuconych oczek na kostce. Po drodze czekają ich różne wyzwania i niespodzianki, które mogą pomóc lub utrudnić dalszą podróż.

Przygotowanie do gry:

1. Rozłóż planszę na stole.
2. Każdy gracz wybiera jeden pionek i ustawia go na polu "Start".
3. Pierwszy ruch wykonuje najmłodszy gracz, a kolejność gry ustala się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zasady gry:

1. Gracze na przemian rzucają kostką i przesuwają swój pionek o tyle pól, ile oczek wyrzucili.
2. Gracze mogą trafić na różne pola, które mogą zmienić ich sytuację w grze (nagrody, przeszkody, kłopoty).
3. Grę wygrywa pierwszy gracz, który dotrze do Słońca.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy pierwszy gracz dotrze do Słońca. Może on zdecydować się na powtórzenie gry, aby spróbować wygrać ponownie.

Pola specjalne:

W trakcie gry pionki mogą zatrzymać się na specjalnych polach, które wymagają od gracza wykonania określonych zadań:

Pluton - Wylądowałeś na planecie karłowatej w okolicach krańca układu słonecznego, gdzie panują ciemności. Zakładasz noktowizyjne okulary i przesuwasz pionek o 4 pola do przodu.

Czarna dziura - Uwaga, niebezpieczeństwo! Wpadasz w czarną dziurę i cofasz się na pole startowe.

Neptun - Jak tu wieje! Uciekasz przed wiatrem i przesuwasz pionek o 2 pola do przodu.

Ogon

Komety - Twój statek trafił na ogon komety. Podążasz za jej śladem i przesuwasz pionek na jej początek.

Uran - Jesteś na "leżącej" planecie, czas na odpoczynek. Tracisz rzut kostką.

Saturn - Podziwiasz piękne pierścienie Saturna. Zafascynowany, opuszczasz kolejkę i tracisz rzut kostką.

Jowisz - Zatrzymałeś się na szybko wirującej planecie. Czujesz się jak na karuzeli i zapominasz o celu swojej podróży. Tracisz jeden rzut kostką.

Mars - Wśród czerwonych pyłów Marsa napotkałeś niezidentyfikowany obiekt latający. Próbujesz przyjrzeć mu się z bliska i tracisz jeden rzut kostką.

Ziemia - Stałeś na dobrze znanej planecie. Idziesz pobawić się z kolegami i tracisz jedną kolejkę.

Księżyc - Wykorzystujesz pole grawitacyjne Księżyca, przyspieszasz i przesuwasz pionek o 2 pola.

Wenus - Zatrzymałeś się na najgorętszej z planet Układu Słonecznego. Boisz się, że gorąca temperatura może uszkodzić Twój pojazd, więc czym prędzej ją opuszczasz. Przesuwasz pionek o 2 pola do przodu.

Merkury - Wylądowałeś na planecie, która porusza się najszybciej. Poruszasz się równie szybko jak ona - przysługuje Ci dodatkowy rzut kostką.

Słońce - Dotarłeś do celu swojej podróży! Możesz zacząć grę od początku i spróbować ponownie zdobyć pierwsze miejsce!

MISJA BADAWCZA

Gra planszowa dla 1-4 osób

Cel gry:

Celem gry jest zdobycie wszystkich kart z opisami planet, przy jednoczesnej współpracy wszystkich graczy. Gracze poruszają swoje pionki po planszy, a gdy zatrzymają się na polu z planetą, zdobywają kartę tej planety, która zawiera opis oraz ilustrację. Zespół wygrywa, jeśli zdobędzie wszystkie karty.

Przygotowanie do gry:

1. Rozłóż planszę na stole.
2. Każdy gracz wybiera pionek i ustawia go na polu startowym.
3. Karty planet połóż obok planszy w stosie odkrytym.
4. Rozpoczyna najmłodszy gracz.
5. Gracze grają zespołowo - celem jest zdobycie wszystkich kart przez drużynę.

Zasady gry:

1. Gracze na przemian rzucają kostką i przesuwają swój pionek o tyle pól, ile oczek wyrzucili.
2. Gdy pionek gracza zatrzyma się na polu z planetą, gracz bierze odpowiednią kartę, odkrywa ją i zapoznaje się z opisem planety oraz ilustracją. Zachowuje ją do końca gry.
3. Gracze mogą trafiać na różne pola specjalne, które pomagają lub utrudniają zdobywanie kart.

Pola specjalne:

- Pluton** - planeta karłowata, nie posiada karty tracisz rzut kostką.
- Czarna dziura** - wpadłeś w czarną dziurę! Cofasz się na pole startowe.
- Ogon Komety** - twój statek trafił na ogon komety, podążasz za jej śladem i przesuwasz pionek na początek jej toru.
- Księżyc** - wykorzystujesz pole grawitacyjne Księżyca, przyspieszając, przesuwasz pionek o 2 pola do przodu.
- Słońce** - dotarłeś do celu swojej podróży, podliczasz zdobyte karty.

Zakończenie gry:

1. Gra kończy się, gdy wszyscy gracze dotrą do mety.
2. Jeśli zespół zdobędzie wszystkie osiem kart planet, misja zostaje uznana za sukces!
3. Gracz, który zdobędzie najwięcej kart, zostaje kapitanem.
4. Jeśli gracze nie zdobędą wszystkich kart, niestety przegrali. Ale nie martwcie się - następnym razem na pewno pójdzie lepiej!