

LV – Latviešu

DJ00821 Spēle – Kosmosa kristāli

Ieteicamais vecums: no 5 līdz 12 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 - 4

Komplektā ietilpst: 1 palaišanas platforma, 1 kosmosa dēlītis ar planētām, 24 kārtis, 1 kosmosa rakete un 72 kristāli (dažādās krāsās).



Ir pienācis laiks doties kosmosa misijā, meklējot dārgos kristālus. Kristāli būs vairāk vai mazāk reti sastopami atkarībā no planētas, kuru apmeklējat. Izmantojiet savas raķešu palaišanas prasmes, lai nosēstos uz labākajām planētām un iegūtu visvērtīgākos dārgumus!

Punktu vākšanas un veiklības spēle starpvaigžņu galaktikas tematikā!

Spēles princips: Lai iegūtu kārtis, spēlētājiem ir jāsavāc attiecīgie kristāli, kas attēloti uz kārtis. Lai to izdarītu, spēlētāji novieto kosmosa raketi uz palaišanas platformas un pēc tam atlaiž to, ļaujot tai virzīties uz priekšu pa kosmosa dēli. Atkarībā no tā, uz kuras planētas rakete nolaižas, spēlētāji var iegūt rozā, zilus, zaļus vai dzeltenus kristālus.

Spēles mērķis: iegūt kārtis.

Sagatavošanās spēlei: uzstādiet palaišanas platformu un novietojiet kosmosa dēlīti tai blakus – vienu aiz otra. Novietojiet kosmosa raketi blakus. Samaisiet kārtis un novietojiet tās kaudzītē ar attēliem uz leju, blakus spēles laukumam. Paņemiet no kaudzītes augšas pirmās 3 kārtis un novietojiet tās blakus dēlītim ar attēliem uz augšu tā, lai visi spēlētāji varētu tās labi redzēt. Sašķirojiet krāsainos kristāla kubus pa krāsām un novietojiet kaudzītēs blakus dēlītim.



Spēles norise: spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Spēlētājs sava gājiena laikā veic šādas 3 darbības:

1. Palaiž raketi.
2. Iegūst kristālus (ja iespējams).
3. Iegūst kārti (ja iespējams).

1. Raketes palaišana

Kad ir pienākusi spēlētāja kārta, viņš paņem kosmosa raketi un novieto to uz palaišanas platformas sev vēlamajā augstumā. Pēc tam spēlētājs atlaiž raketi un skatās, kur tā apstājas.

2. Kristālu iegūšana

Ja kosmosa rakete apstājas uz kādas no planetām (uz lauciņa, kur attēlota planēta), misija ir izdevusies! Spēlētājs var paņemt 1 vai vairākus kristālus, vadoties pēc tā, uz kura no planētu lauciņiem rakete ir apstājusies.



Zila planēta – 1

Spēlētājs var paņemt 1 zilo kristālu.



Dzeltena – 1

Spēlētājs var paņemt 1 dzelteno kristālu



Zaļa planēta – 1

Spēlētājs var paņemt 1 zaļo kristālu



Rozā planēta – 1

Spēlētājs var paņemt 1 rozā kristālu



Zila planēta – 2

Spēlētājs var paņemt 2 zilos kristālus. Attiecīgi tādi paši noteikumi ir ar citu krāsu lauciņiem, kur ir cipars

2. Dzeltena planēta 2 – var paņemt 2 dzeltenos kristālus, **Zaļa planēta 2** – var paņemt 2 zaļos kristālus, **Rozā planēta 2** – var paņemt 2 rozā kristālus.



Zila planēta – 3

Spēlētājs var paņemt 3 zilos kristālus. Attiecīgi tādi paši noteikumi ir ar citu krāsu lauciņiem, kur ir cipars

3. Dzeltēna planēta 3 – var paņemt 3 dzeltenos kristālus, **Zaļa planēta 3** – var paņemt 3 zaļos kristālus, **Rozā planēta 3** – var paņemt 3 rozā kristālus.

Attiecīgi spēlētājs paņem atbilstošās krāsas kristālus un novieto tos sev priekšā. Pēc tam gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Lai noteiktu, uz kuras planētas raķete ir nosēdusies, ir jāskatās, uz kura lauciņa atrodas raķetes priekšējie riteņi. Ja priekšējie riteņi atrodas uz diviem lauciņiem (skat. attēlu), spēlētājs var izvēlēties, kurai planētai dod priekšroku un paņemt kristālus, kas tai atbilst.



Šajā piemērā raķetes priekšējie riteņi atrodas uz lauciņa “Zaļa planēta – 2”. Attiecīgi spēlētājs iegūst 2 zaļos kristālus.



Šajā piemērā raķetes priekšējie riteņi atrodas uz lauciņa “Zaļa planēta – 2” un arī uz lauciņa “Rozā planēta – 2”. Attiecīgi spēlētājs var izvēlēties, vai vēlas paņemt 2 zaļos kristālus vai 2 rozā

kristālus.

- Ja raķete nolido no planētu ceļa, palaišana ir bijusi pārāk jaudīga! Raķete aizlidojusi garām un spēlētājs savā gājienā neiegūst nevienu kristālu.
- Ja raķete apstājas pirms ir sasniegusi kādu no planētām (uz lauciņa, kur nav attēlota neviena no planētām), palaišana nav izdevusies! Arī šajā gadījumā spēlētājs savā gājienā neiegūst nevienu kristālu.

3. Kārts iegūšana

Lai iegūtu kādu no kārtīm, spēlētājam ir jābūt visiem kristāliem, kas attēloti uz šīs kārts. Tiklīdz spēlētājam ir visi kristāli, kas nepieciešami kārts iegūšanai, viņš

noliek atpakaļ atbilstošos kristāla kubus kopējās kaudzītēs, paņem atbilstošo kārti un novieto to sev priekšā.

Tiklīdz kāda no uz galda izvietotajām kārtīm ir iegūta (kāds no spēlētājiem to ir “nopircis”, izmantojot savus kristālus), no kaudzītes tiek paņemta jauna kārts un novietota tās vietā ar attēlu uz augšu.

Uz galda visu laiku jābūt 3 dažādām kārtīm, no kurām izvēlēties.

Spēlētājam nav jāņem kārts tiklīdz viņam ir vajadzīgie kristāli. Viņš drīkst arī nogaidīt līdz savam nākošajam gājenam. Taču jāņem vērā, ka vienā gājienā var iegūt tikai vienu kārti, tādēļ stratēģiski pareizi jāizvēlas, kā izdevīgāk rīkoties.

Pēc tam gājiens tiek nodots nākamajam spēlētājam, kurš paņem raķeti un noliek to uz palaišanas platformas, lai sāktu savu gājienu.

Piezīme: ja spēlētājs nokļūst uz planētas laukuma, taču šī laukuma kristālu rezerves ir beigušās (atbilstošās krāsas kaudzītē vairs nav neviena kristāla vai to nav pietiekošā daudzumā), spēlētājs var paņemt tikai tik kristālu, cik ir atlicis. Ja kristālu vairs nav – spēlētājs neko neiegūst.

Spēles beigas:

Ja spēli spēlē 4 spēlētāji, spēle beidzas tiklīdz kāds no spēlētājiem ir laimējis jau ceturto kārti. Spēlētājs, kurš ieguvis 4 kārtis, uzvar spēli.

Ja spēli spēlē 2 vai 3 spēlētāji, spēle beidzas tiklīdz kāds no spēlētājiem ir laimējis jau piekto kārti. Spēlētājs, kurš ieguvis 5 kārtis, uzvar spēli.

Spēles autors: Karlo A. Rosi (Carlo A. Rossi).

LT – Lietuvių

DJ00821 Žaidimas - Kosminiai kristalai

Amžius: nuo 5 iki 12 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 4

Žaidimo sudėtis: 1 paleidimo aikštelė, 1 kosminė lenta, 24 rinkimo kortelės, 1 medinė raketa ir 72 krištolo kubeliai.



Žaidimo esmė: Norėdami laimėti kolekcijos korteles, žaidėjai turi surinkti atitinkamus kristalus. Norėdami tai padaryti, jie pastato raketą ant paleidimo aikštelės ir paleidžia ją, leisdami jai judėti į priekį ant kosminės lentos. Priklausomai nuo planetos, kurioje nusileidžia raketa, žaidėjai gali surinkti daugybę rožinių, mėlynų, žalių arba geltonų kristalų.

Žaidimo tikslas: Laimėti kolekcijos korteles.

Pasiruošimas: Paleidimo aikštelę ir kosminę lentą pastatykite vienas šalia kito iš eilės. Padėkite raketą į vieną pusę. Sumaišykite kolekcijos korteles ir sudėkite jas į kaladę, veidu žemyn, šalia lentos. Apverskite pirmąsias 3 kortas iš kaladės ir padėkite jas šalia lentos, kad visi žaidėjai jas matytų. Surūšiukite krištolo kubelius į spalvas ir sudėkite į krūvas šalia kolekcijos kortelių, kad sudarytumėte rezervą.



Žaidimo eiga: Pradedą jauniausias žaidėjas, o paskui jį paeiliui eina kiti žaidėjai pagal laikrodžio rodyklę.

Žaidėjas atlieka šiuos 3 veiksmus:

1. Paleidžia raketą.
2. Renka kristalus (jei įmanoma).

3. Laimi surinkimo kortelę (jei įmanoma).

1. Raketos paleidimas

Kai ateina žaidėjo eilė, jis paima raketą ir pastato ją ant paleidimo aikštelės savo pasirinktame aukštyje.

Tada paleidžia raketą ir žiūri, kur ji sustoja.

2. Kristalų rinkimas

Jei raketa sustoja planetos kvadrate kosminėje lentoje, misija sėkminga! Žaidėjas gali surinkti 1 ar daugiau krištolo kubelių iš planetos, ant kurios nusileido.



Mėlyna planeta – 1

Paimamas 1 mėlynas kristalas.



Geltona planeta – 1

Paimamas 1 geltonas kristalas.



Žalia planeta – 1

Paimamas 1 žalias kristalas.



Rožinė planeta – 1

Paimamas 1 rožinis kristalas.



Mėlyna planeta – 2

Žaidėjai gauna 2 mėlynus krištolo kubelius (ir taip toliau kitų planetų spalvų).



Mėlyna planeta – 3

Žaidėjai gauna 3 mėlynus krištolo kubelius (ir taip toliau, jei reikia kitų planetų spalvų).

Žaidėjas paima atitinkamą (-us) krištolo kubą (-us) iš rezervo ir pasideda jį (juos) prieš save.

Norėdami nustatyti planetą, ant kurios nusileido raketa, pažiūrėkite, kurioje aikštėje atsistojo jos priekiniai ratai.

Jei raketos ratai sustoja ant 2 langelių, žaidėjas gali pasirinkti sau tinkamiausią kvadratą ir paimti atitinkamą (-us) krištolo kubą (-us).



Šiame pavyzdyje raketos priekiniai ratai atsistojo ant žalios – 2 planetos kvadrato. Žaidėjas surenka 2 žalius krištolo kubelius.



Šiame pavyzdyje raketos priekiniai ratai atsistojo ant žalios 2 planetų kvadrato ir rožinės - 2 planetų kvadrato. Žaidėjas gali pasirinkti rinkti 2 rožiniai arba žali krištolo kubeliai.

- Jei raketa iš viso nuskrenda nuo kosminės lentos, paleidimas buvo per galingas! Tada žaidėjas negauna kristalų.
- Jei raketa sustoja nepasiekusi planetos, paleidimas nepavyko! Tam ėjimui žaidėjas nerenka kristalų.

3. Kolekcinės kortelės laimėjimas

- Norėdami laimėti kolekcijos kortelę, žaidėjai turi turėti visus norimos laimėti kortelės kristalus.
- Kai tik žaidėjas turi visus kristalus, reikalingus surinkimo kortelei laimėti, atitinkamus krištolo kubelius jis deda atgal į rezervą ir pasiima kortelę kaip laimėtą kortelę, padėdamas ją prieš save.
- Nauja kolekcijos kortelė iš kaladės apverčiama taip, kad žaidėjai visada galėtų rinktis iš 3 skirtingų kolekcijos kortelių.
- Žaidėjai neprivalo reikalauti surinkimo kortelės, kai tik turi reikiamus kristalus; jie gali nuspręsti palaukti iki kito savo ėjimo.

Tačiau žaidėjai gali laimėti tik **vieną surinkimo kortelę per ėjimą**.

Tada žaidimas perduodamas kitam žaidėjui, kuris paima raketą ir padeda ją ant paleidimo aikštelės, kad pradėtų savo eilę.

Atkreipkite dėmesį: jei žaidėjas nusileidžia planetos kvadrato ir to kvadrato rezerve nebėra krištolinių kubelių, žaidėjas nieko nerenka už tą ėjimą. Jei rezerve nebelieka pakankamai kristalų, jie tiesiog paima kas liko.

Žaidimo pabaiga:

Žaidimas su 4 žaidėjais.

Žaidimas baigiasi, kai tik žaidėjas laimi 4-ąją kolekcijos kortelę. Surinkęs 4 kolekcines korteles žaidėjas laimi žaidimą.

Žaidimas su 2 arba 3 žaidėjais:

Žaidimas baigiasi, kai tik žaidėjas laimi 5-ąją kolekcijos kortelę. Surinkęs 5 kolekcines korteles žaidėjas laimi žaidimą.

Carlo A. Rossi žaidimas.

EE – Eesti*

DJ00821 Mäng - Kosmosekristallid

Vanus alates: 5-12-aastastele

Mängijate arv: 2 kuni 4

Komplekti kuuluvad: 1 stardiramp, 1 kosmosemängulaud, 1 puidust rakett, 24 "saagi" kaarti ja 72 "kristalli" kuubikut.



Mängu idee: On aeg alustada missiooni kosmosesse, et otsida hinnalisi kristalle. Kristallide haruldus sõltub planeedist, mida külastad. Kasuta oma raketi käivitamise oskusi hoolikalt, et maanduda parimatele planeetidele! Tegu on osavust ja kogumist nõudva tähevahelise mänguga!

Mängu põhimõte: Et kogumiskaarte võita, peavad mängijad koguma vastavad kristallid. Selleks asetatakse rakett stardiplatvormile ja lastakse seejärel vabaks, et see liiguks edasi mööda kosmoselauda. Sõltuvalt sellest, millisele planeedile rakett maandub, saavad mängijad koguda roosasid, siniseid, rohelist või kollaseid kristalle.

Mängu eesmärk: Võida "saagi" kaarte, kogudes vajalikud kristallid.

Mängu ettevalmistus:

Ühenda stardiramp ja mängulaud. Sega kaardid ja aseta need pakina laua kõrvale.

Pööra ümber 3 esimest kaarti ja aseta need kõigile nähtavale.

Sorteeri kristallid värvide järgi ja aseta need varuks laua kõrvale.



Mängukäik: Noorim mängija alustab. Mäng suundub päripäeva. Iga mängija sooritab oma käigul 3 tegevust:

1. Raketi laskmine.
2. Kristallide kogumine (kui võimalik).
3. Kaardi võitmine (kui võimalik).

1. Raketi laskmine

Kui on mängija kord, võtab ta raketi ja asetab selle stardiplatvormile talle sobival kõrgusel. Seejärel laseb ta raketi lahti ja jälgib, kuhu see peatub.

2. Kristallide kogumine

Kui rakett peatub kosmoselaul planeediruudul, on missioon õnnestunud! Mängija saab koguda 1 või mitu kristallkuubikut planeedilt, kuhu ta maandus.



Sinine – 1
planeediruut:
mängija saab 1
sinise
kristallkuubiku.



Kollane – 1
planeediruut:
mängija saab 1
kollase
kristallkuubiku.



Roheline – 1
planeediruut:
mängija saab 1
rohelist
kristallkuubiku.



Roosa – 1
planeediruut:
mängija saab 1
roosa
kristallkuubiku.



“Sinine – 2” planeediruut:
Mängija saab 2 sinist kristallkuubikut (ja nii edasi ka teiste planeetide värvide puhul).



“Sinine – 3” planeediruut
mängija saab 3 sinist kristallkuubikut (ja nii edasi ka teiste planeetide värvide puhul).

Mängija võtab sobiva(d) kristallkuubiku(d) varust ja asetab selle(d) enda ette.

Selleks et kindlaks teha, millisele planeedile rakett on maandunud, tuleb vaadata, millisel ruudul on selle esirattad peatunud. Kui raketi rattad jäävad seisma kahe ruudu peale, võib mängija valida endale meelepärasema ruudu ja võtta vastava kristallikuubi(d).



Selles näites on raketi esirattad peatunud rohelise – 2 planeediruudu peal. Mängija kogub 2 rohelist kristallkuubikut.



Selles näites on raketi esirattad peatunud nii "Roheline – 2" kui ka "Roosa – 2" planeediruudu peal. Mängija võib valida, kas koguda 2 roosat või 2 rohelist kristallkuubikut.

- Kui rakett lendab kosmoseplaadilt täielikult välja, oli käivitamine liiga tugev! Mängija ei saa selle vooru eest ühtegi kristalli.
- Kui rakett peatub enne planeedile jõudmist, oli käivitamine liiga nõrk! Mängija ei saa selle vooru eest ühtegi kristalli.

3. Kaardi võitmine

Kui mängijal on piisavalt kristalle vastavalt kaardile, saab ta need vahetada kaardi vastu. Võidetud kaart asetatakse enda ette. Võetakse uus kaart, et pakkuda alati 3 kaarti. Mängija võib oodata ja mitte võtta kaarti, isegi kui tal on vajalikud kristallid. Nad võivad otsustada oodata järgmise vooruni. Mängija võib võtta ainult 1 kaardi oma käigul.

Järgmiseks on käes järgmise mängija kord, kes võtab raketi ja asetab selle käivitusalusele, et alustada oma vooru.

Tähelepanek: Kui vajalikku värvi kristalle pole enam varus, mängija ei saa neid sel käigul. Kui varus on kristalle vähem kui vaja, võtab mängija lihtsalt ülejäänud kristallid.

Mängu lõpp:

- **4 mängijaga:** mäng lõpeb, kui keegi saab 4. kaardi.
- **2 või 3 mängijaga:** mäng lõpeb, kui keegi saab 5. kaardi.

Mängu autor: Carlo A. Rossi.



3. Gagner une carte « récolte »

Pour gagner une carte « récolte », les joueurs doivent avoir tous les cristaux de la carte en leur possession.

Dès qu'un joueur a les cristaux nécessaires pour gagner une carte « récolte », il remet les cubes « cristal » correspondants à la carte dans la réserve et prend la carte devant lui comme carte gagnée.

Une nouvelle carte « récolte » de la pioche est retournée, de façon à toujours proposer 3 cartes « récolte » différentes aux joueurs.

Les joueurs ne sont pas obligés de prendre une carte « récolte » dès qu'ils ont les cristaux nécessaires, ils peuvent décider d'attendre un tour suivant.

En revanche, les joueurs ne peuvent gagner qu'une seule carte « récolte » par tour de jeu.

Puis la main passe au joueur suivant, qui récupère la fusée et la pose sur la rampe de lancement pour démarrer son tour de jeu.

NB : Si un joueur arrive sur une case planète et qu'il n'y a plus de cube « cristal » correspondant à la case dans la réserve, le joueur ne récolte rien ce tour-ci. S'il n'en reste pas assez, il prend juste ce qu'il reste.

Fin de la partie :

À 4 joueurs :

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a gagné sa 4ème carte récolte, il remporte la partie.

À 2 ou 3 joueurs :

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a gagné sa 5ème carte récolte, il remporte la partie.

Un jeu de Carlo A. Rossi.

Contents: 1 launch pad, 1 space board, 24 collection cards, 1 wooden rocket and 72 crystal cubes.

It's time to set off on a mission into space in search of precious crystals. The crystals will be more or less rare depending on the planet you visit. Use your rocket launching skills with care to land on the best planets! A game of interstellar collecting and dexterity!

How the game works:

To win the collection cards, players must gather together the corresponding crystals. To do so, they place the rocket on the launch pad and then release it, letting it move forward onto the space board. Depending on the planet the rocket lands on, players can collect a number of pink, blue, green or yellow crystals.

Aim of the game: To win collection cards.

Game set-up:

Set up the launch pad and the space board next to each other in a row. Put the rocket to one side. Shuffle the collection cards and stack them in a deck, face down, next to the board. Turn over the first 3 cards from the deck and put them down next to the board, so that all the players can see them. Sort the crystal cubes into colours and arrange them in piles next to the collection cards to make up the reserve.



How to play:

The youngest player starts, to be followed by the other players in turn in clockwise order.

The player carries out the following 3 actions:

1. They launch the rocket.
2. They collect crystals (if possible).
3. They win a collection card (if possible).

1. Launching the rocket

When it is a player's turn, they take the rocket and position it on the launch pad, at the height of their choice. They then release the rocket and watch to see where it stops.

2. Collecting crystals

- If the rocket stops on a planet square on the space board, **the mission is a success!**
The player can collect 1 or more crystal cubes from the planet that they have landed on.



Blue - 1 planet square:
They collect **1 blue** crystal cube.



Yellow - 1 planet square:
They collect **1 yellow** crystal cube.



Green - 1 planet square:
They collect **1 green** crystal cube.



Pink - 1 planet square:
They collect **1 pink** crystal cube.



Blue - 2 planet square:
They collect **2 blue** crystal cubes (and so on for the other planet colours).



Blue - 3 planet square:
They collect **3 blue** crystal cubes (and so on for the other planet colours).

→ The player takes the appropriate crystal cube(s) from the reserve and places it/them in front of them.

To determine the planet on which the rocket has landed, look to see which square its front wheels have come to rest on.
If the rocket's wheels come to rest on 2 squares, the player can choose the square they prefer and take the corresponding crystal cube(s).



In this example, the rocket's front wheels have come to rest on the **Green - 2** planet square. The player collects **2 green** crystal cubes.



In this example, the rocket's front wheels have come to rest on the **Green - 2** planet square and the **Pink - 2** planet square. The player can choose to collect **2 pink or green** crystal cubes.

- If the rocket flies off the space board altogether, **the launch was too powerful!**
The player does not collect any crystals for that turn.
- If the rocket stops before reaching a planet, **the launch has fallen short!**
The player does not collect any crystals for that turn.

3. Winning a collection card

To win a collection card, the players have to have all of the crystals for the card they wish to win.

As soon as a player has all the crystals needed to win a collection card, they put the corresponding crystal cubes back in the reserve and claim the card as a card they have won, placing it in front of them.

A new collection card from the deck is turned over so that there are always 3 different collection cards in play for the players to choose from.

Players do not have to claim a collection card as soon as they have the crystals required; they can decide to wait until their next turn.

However, players can only win one collection card per turn.

Play then passes to the next player, who retrieves the rocket and puts it on the launch pad to start their turn.

Please note: If a player lands on a planet square and there are no more crystal cubes in the reserve for that square, the player doesn't collect anything for that turn. If there are not enough crystals left in the reserve, they just take what is left.

End of the game:

Playing with 4 players:

The game ends as soon as a player has won their 4th collection card. That player wins the game.

Playing with 2 or 3 players:

The game ends as soon as a player has won their 5th collection card. That player wins the game.

A game by Carlo A. Rossi.

3. Vind et indsamlingskort

For at vinde et indsamlingskort skal spillerne have alle krystallerne på kortet i deres besiddelse.

Når en spiller har de nødvendige krystaller til at vinde et indsamlingskort, lægger han eller hun de tilsvarende krystalklodser tilbage i reservebunken og tager kortet foran sig. Kortet er vundet.

Et nyt indsamlingskort fra bunken vendes, så der altid er 3 forskellige indsamlingskort til rådighed for spillerne.

Spillerne behøver ikke tage et indsamlingskort, så snart de har de nødvendige krystaller; de kan vælge at vente til næste runde.

Spillerne kan dog kun vinde ét indsamlingskort pr. runde.

Derefter går turen videre til næste spiller, som samler raketten op og placerer den på affyringsrampen for at begynde sin tur.

NB: Hvis en spiller ankommer til et planetfelt, og der ikke er nogen krystalklodser svarende til feltet tilbage i reservebunken, indsamler spilleren ikke noget i den runde. Hvis der ikke er nok klodser tilbage, tager spilleren bare de resterende.

Spillets slutning:

Med 4 spillere:

Den spiller, som først vinder 4 indsamlingskort, vinder spillet.

Med 2 eller 3 spillere:

Den spiller, som først vinder 5 indsamlingskort, vinder spillet.

Et spil af Carlo A. Rossi.



Игровой комплект: 1 пусковая установка, 1 космическое игровое поле, 24 карточки «добыча», 1 деревянная ракета, 72 кубика в форме кристаллов.

Отправляйтесь в космическое путешествие на поиски драгоценных кристаллов. На одних планетах кристаллов много, на других они встречаются весьма редко. От точности запуска вашей ракеты зависит, на какой планете вы окажетесь! Проявите ловкость, осваивая межзвездное пространство, и соберите как можно больше кристаллов!

Принцип игры:

Чтобы выиграть карточки «добыча», игроки должны собрать соответствующие кристаллы. Для этого нужно поставить ракету на пусковую установку и отпустить ее, чтобы она двигалась вперед по космическому игровому полю. В зависимости от того, на какую планету «прилетит» ракета, игроки могут собрать розовые, синие, зеленые или желтые кристаллы.

Цель игры: выиграть карточки «добыча».

Перед началом игры:

Поставьте пусковую установку перед игровым полем. Рядом поместите ракету. Перемешайте карточки и положите их в колоду лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Переверните 3 первые карточки из колоды и положите их рядом с игровым полем так, чтобы все игроки хорошо их видели. Распределите кубики-кристаллы по цветам и положите их в кучки около карточек «добыча». Это ваш резерв.



Ход игры:

Начинает самый младший игрок, затем участники ходят по часовой стрелке.

Первый игрок выполняет следующие 3 действия:

1. запускает ракету,
2. собирает кристаллы (если возможно),
3. зарабатывает карточку «добыча» (если возможно).

1. Запуск ракеты

В свой ход игрок берет ракету и устанавливает ее на пусковую установку на желаемой высоте. Затем он отпускает ракету и смотрит, где она остановится.

2. Сбор кристаллов

- Если ракета останавливается на ячейке планеты на космическом игровом поле: **миссия выполнена успешно!**
Игрок может взять 1 или несколько кубиков-кристаллов с планеты, на которую он «прилетел».



Ячейка «Синяя планета – 1»: можно взять 1 **синий** кубик-кристалл



Ячейка «Желтая планета – 1»: можно взять 1 **желтый** кубик-кристалл



Ячейка «Зеленая планета – 1»: можно взять 1 **зеленый** кубик-кристалл



Ячейка «Розовая планета – 1»: можно взять 1 **розовый** кубик-кристалл



Ячейка «Синяя планета – 2»: можно взять 2 **синих** кубика-кристалла (и так далее для планет других цветов)



Ячейка «Синяя планета – 3»: можно взять 3 **синих** кубика-кристалла (и так далее для планет других цветов)

→ Игрок берет соответствующий(-ие) кристалл(ы) и кладет их перед собой.

Чтобы определить, на какой планете остановилась ракета, посмотрите на ячейку, где расположены ее передние колеса.

Если колеса ракеты остановились на 2 ячейках одновременно, игрок выбирает ячейку на свое усмотрение и берет соответствующий(-ие) кристалл(ы).



В этом примере передние колеса ракеты остановились на ячейке «Зеленая планета – 2»: игрок берет 2 **зеленых** кубика-кристалла.



В этом примере передние колеса ракеты остановились между ячейками «Зеленая планета – 2» и «Розовая планета – 2»: игрок берет 2 **зеленых** или 2 **розовых** кристалла.

- Если ракета вылетает за пределы поля: **слишком мощный запуск!** В этот ход игрок не собирает кристаллы.
- Если ракета останавливается, не достигнув планеты: **недостаточно мощный запуск!** В этот ход игрок не собирает кристаллы.

3. Выиграть карточку «добыча»

Чтобы выиграть карточку, игроки должны собрать все указанные на ней кристаллы.

Как только у игрока на руках оказываются все нужные кристаллы, он ставит их на карточку «добыча» из резерва и кладет ее перед собой: эта карточка считается выигранной.

Затем нужно перевернуть новую карточку «добыча» из колоды. Помните, что у игроков всегда должны быть 3 разные карточки на выбор.

Игрокам не обязательно брать карточку «добыча», как только у них появятся необходимые кристаллы. Они могут подождать до следующего хода.

Однако за один ход можно выиграть только одну карточку «добыча».

Затем очередь переходит к следующему игроку, который ставит ракету на пусковую установку и начинает свой ход.

Конец игры:

Если участвуют 4 игрока:

Игра заканчивается, как только один из игроков выигрывает свою 4-ю карточку «добыча». Он считается победителем.

Если участвуют 2 или 3 игрока:

Игра заканчивается, как только один из игроков выигрывает свою 5-ю карточку «добыча». Он считается победителем.

Автор игры: Карло А. Росси.