KOSMICZNA MISJA

Autor gry: Filip Miłuński
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

Gra dla 2-4 graczy w wieku 6-106 lat

ELEMENTY GRY

45 kafelków planet
(przedstawiających fragmenty planet, stacje kosmiczne i kosmitów)

Kostka

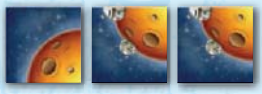
PRZYGOTOWANIE GRY

A Potasujcie **kafelki planet** i ułóżcie je na środku stołu w stos obrazkami do dołu.

B Weźcie **3 kafelki** z wierzchu stosu. Połóżcie je obrazkami do góry obok stosu. Będzie to **bank kafelków**.

C **Kostkę** połóżcie z boku stołu.

A Stos kafelków



B Bank kafelków

C Kostka

CEL GRY

Gracze będą odkrywać planety i budować na nich stacje kosmiczne. Wygra gracz, który na koniec gry będzie posiadać **najwięcej stacji kosmicznych** na odkrytych przez siebie planetach.

stacja kosmiczna

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.
W swojej turze gracz wykonuje poniższe działania.

1. **Rzut kostką**
2. **Wzięcie kafelka planety z banku**
   a) odkrycie nowej planety
   lub
   b) odkrycie kolejnego fragmentu planety
3. **Uzupełnienie banku**

Po wykonaniu powyższych działań tura gracza kończy się i do gry przystępuje kolejny gracz.

W pierwszej rundzie gracze pomijają działania: *Rzut kostką* i *Odkrycie kolejnego fragmentu planety* (gracze nie odkryli jeszcze żadnej planety).

1. Rzut kostką

Wynik na kostce wskazuje liczbę kosmonautów, których gracz ma do dyspozycji w swojej turze. Kosmonauci będą potrzebni podczas *odkrywania kolejnego fragmentu planety*.

2. Wzięcie kafelka planety z banku

Gracz bierze **1 dowolny** kafelek z banku. Gracz może go wykorzystać na jeden z dwóch poniższych sposobów.

2a. Odkrycie nowej planety

Gracz kładzie kafelek planety na stole przed sobą jako pierwszy fragment nowej planety. Do tego działania nie potrzeba kosmonautów (czyli wyniku rzutu kostką).

2b. Odkrycie kolejnego fragmentu planety

Gracz dokłada kafelek do odkrytej wcześniej planety. Aby to zrobić, muszą być spełnione dwa warunki:

- Liczba posiadanych kosmonautów (czyli wynik rzutu kostką) musi być wyższa od liczby stacji kosmicznych na danej planecie (pod uwagę brane są wyłącznie całe stacje kosmiczne, nie połówki).

Przykład:
Na tej planecie jest jedna stacja kosmiczna. Aby dołożyć kafelek do tej planety, gracz musi mieć co najmniej dwóch kosmonautów (czyli musiałby wyrzucić na kostce co najmniej 2).

- Kafelki tworzące planetę muszą do siebie pasować.

Przykład:
Prawidłowe (✓) i nieprawidłowe (✗) dołożenia kafelka.

Każda planeta musi składać się z czterech kafelków. Całkowicie odkryte planety pozostają na stole obok graczy do końca gry.

Gracz nie może zrezygnować z wzięcia kafelka z banku. Wyjątkiem jest sytuacja, w której gracz nie może *dołożyć żadnego kafelka do wcześniej odkrytej planety* i nie może *odkryć nowej planety*. W takiej sytuacji gracz nie bierze kafelka i może (ale nie musi) odłożyć do pudełka jeden dowolny kafelek z którejś ze swoich planet.

Gracz może mieć przed sobą **maksymalnie dwie planety nie będące do końca odkryte**. Dopiero gdy jedna z nich zostanie całkowicie odkryta (będzie składać się z czterech kafelków), gracz może zacząć odkrywać kolejną planetę.

3. Uzupełnienie banku

Gracz dokłada do banku nowy kafelek ze stosu, tak aby w banku były **3 kafelki**. Jeżeli gracz w swojej turze nie wziął kafelka, nie dokłada czwartego kafelka do banku.

Jeżeli stos kafelków się wyczerpie, gracze nie dokładają więcej kafelków do banku.

KOSMICI

Kosmici pomagają graczom budować stacje kosmiczne na planetach – mogą oni zastępować kosmonautów. **Każdy kosmita obniża wymaganą liczbę oczek na kostce o jeden**.

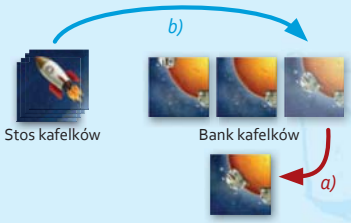
Przykład:
Na tej planecie są dwie stacje kosmiczne i jeden kosmita. Aby dołożyć kafelek do tej planety, gracz musi mieć co najmniej dwóch kosmonautów (bez kosmity musiałby mieć co najmniej trzech).

KONIEC GRY

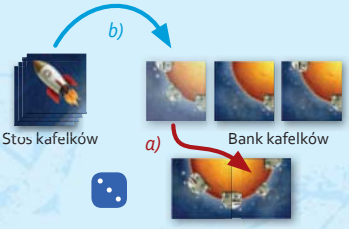
Koniec gry następuje, gdy wszystkie kafelki planet ze stosu oraz banku się wyczerpią.
Gracze liczą stacje kosmiczne na wszystkich swoich **całkowicie odkrytych** planetach. Wygrywa gracz, który wybudował najwięcej stacji.

Przykład:
Koniec gry. Na swoich trzech całkowicie odkrytych planetach gracz zbudował w sumie 11 stacji kosmicznych. Stacje na planetach nie do końca odkrytych nie liczą się do wyniku gracza.

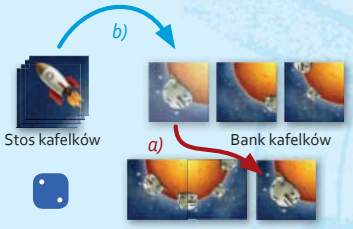
PRZYKŁADOWY PRZEBIEG GRY



a) W pierwszej turze Przemek wziął jeden kafelek z banku i położył go przed sobą. Odkrył w ten sposób swoją pierwszą planetę.
b) Na koniec swojej tury Przemek uzupełnił bank, dokładając do niego nowy kafelek ze stosu.



a) W drugiej turze Przemek rzucił kostką, na której wypadło 3. W tej turze ma do dyspozycji 3 kosmonautów. Jest to wystarczająca liczba, aby dołożyć kafelek do odkrytej wcześniej planety (jest na niej tylko jedna stacja kosmiczna).
b) Na koniec swojej tury Przemek uzupełnia bank kafelków .



a) W następnej turze Przemek rzucił kostką, na której wypadło 2. Ma do dyspozycji dwóch kosmonautów. Nie może dołożyć kafelka do swojej pierwszej planety, gdyż potrzebował by co najmniej 4 kosmonautów. Przemek więc odkrywa nową planetę. Bierze kafelek z banku i kładzie go przed sobą obok pierwszej planety.
b) Na koniec swojej tury Przemek uzupełnia bank kafelków .

a) W następnej turze Przemek rzucił kostką, na której wypadło 3. Ma do dyspozycji trzech kosmonautów. Jest to wystarczająca liczba, aby dołożyć kafelek do drugiej planety. Żaden kafelek w banku jednak do niej nie pasuje. Przemek nie może więc w tej turze wziąć żadnego kafelka z banku. W takiej sytuacji może odrzucić jeden z kafelków tworzących jego planety. Przemek postanawia odrzucić kafelek z drugiej planety.

Autor gry: Filip Miłuński
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

Wydawca: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP:
Cezary Szulc

krainaplanszówek.pl