

SPACE CRYSTAL

Autor: Carlo A. Rossi
Dizajn: Olivier Latyk

VESMÍRNY KRYŠTÁL



5 rokov
-12

Hra zbierania a manipulácie



Obsah: 1 štartovacia rampa, 1 vesmírna doska, 24 zberateľských kariet, 1 drevená raketa a 72 kryštálových kociek.

Je čas vydať sa na misiu do vesmíru pri hľadaní vzácnych kryštálov. Kryštály budú viac-menej zriedkavé v závislosti od planéty, ktorú navštívite. Používajte svoje raketové schopnosti opatrne, aby ste pristáli na najlepšíh planétach!

Hra medzihviezdneho zbierania a obratnosti!

Ako hra funguje:

Ak chce hráč vyhrať zberateľské karty, musí zhromaždiť príslušné kryštály. Aby tak urobil, umiestni raketu na štartovaciu rampu a potom ju uvoľní, čím ju nechajú posunúť sa dopredu na vesmírnej doske. V závislosti od planéty, na ktorej raketa pristane, môže hráč zbierať množstvo ružových, modrých, zelených alebo žltých kryštálov.

Cieľ hry: Vyhrať zberateľské karty.

Nastavenie hry:

Postavte štartovaciu rampu a vesmírnu dosku vedľa seba v rade. Odložte raketu na stranu. Zamiešajte zberateľské karty a naskladajte ich do balíčka lícom nadol vedľa dosky. Otočte prvé 3 karty z balíčka a položte ich vedľa dosky tak, aby ich všetci hráči videli. Roztriedte kryštálové kocky podľa farieb a poukladajte ich na kôpky vedľa zberateľských kariet, aby ste vytvorili rezervu dostupných kryštálov.



Ako hrať hru:

Začína najmladší hráč, za ním nasledujú ostatní hráči v poradí v smere hodinových ručičiek.

Hráč vykoná tieto 3 akcie:

1. Vypustí raketu.
2. Zhromaždí kryštály (ak je to možné).
3. Vyhráva zberateľskú kartu (ak je to možné).

1. Vypustenie rakety

Keď je hráč na rade, vezme raketu a umiestni ju na odpaľovaciu rampu vo výške podľa vlastného výberu.

Potom pustí raketu a sleduje, kde sa zastaví.



2. Zber kryštálov

Ak sa raketa zastaví na poli planéty na vesmírnej doske, misia je úspešná!

Hráč môže zbierať 1 alebo viac kryštálových kociek z planéty, na ktorej pristál.



Modrá planéta s číslom 1:
Zbiera 1 kocku príslušnej farby kryštálu.



Žltá planéta s číslom 1:
Zbiera 1 kocku príslušnej farby kryštálu.



Zelená planéta s číslom 1:
Zbiera 1 kocku príslušnej farby kryštálu.



Ružová planéta s číslom 1:
Zbiera 1 kocku príslušnej farby kryštálu.



Modrá/Žltá/Zelená/Ružová planéta s číslom 2:
Zbiera 2 kocky príslušnej farby kryštálu.



Modrá/Žltá/Zelená/Ružová planéta s číslom 3:
Zbiera 3 kocky príslušnej farby kryštálu.)

→ Hráč si z rezervy dostupných kryštálov vezme príslušnú kryštálovú kocku (kocky) a položí ju/ich pred seba.

Ak chcete určiť planétu, na ktorej raketa pristála, pozrite sa, na ktorom štvorci sa zastavili jej predné kolesá.

Ak sa kolesá rakety zastavia na 2 políčkach, hráč si môže vybrať políčko, ktoré uprednostňuje, a vziať si zodpovedajúcu kocku (kocky) kryštálu.



V tomto prípade sa predné kolesá rakety zastavili na Zelenom štvorci s 2 planétami. Hráč zbiera 2 zelené kryštálové kocky.



V tomto prípade sa predné kolesá rakety zastavili na hrane Zeleného a Ružového štvorca s 2 planétami. Hráč sa môže rozhodnúť zbierať 2 ružové alebo 2 zelené kryštálové kocky.

- Ak raketa úplne vyletí z vesmírnej dosky, štart bol príliš silný!

Hráč v tomto kole nezbera žiadne kryštály.

- Ak sa raketa zastaví pred dosiahnutím planéty, štart zlyhal!

Hráč v tomto kole nezbera žiadne kryštály.



3. Výhra zberateľskej karty

Aby hráč mohol vyhrať zberateľskú kartu, musí mať všetky kryštály karty, ktorú chce vyhrať.

Akonáhle má hráč všetky kryštály potrebné na výhru zberateľskej karty, vloží príslušné kryštálové kocky späť do rezervy dostupných kryštálov a zoberie si kartu, ktorú vyhral, a položí ju pred seba.

Nová zberateľská karta z balíčka je otočená tak, aby boli v hre vždy 3 rôzne zberateľské karty, z ktorých si hráči môžu vybrať.

Hráč si nemusí nárokovať zberateľskú kartu hneď, ako bude mať požadované kryštály; môže sa rozhodnúť počkať, kým príde na rad v ďalšom kole.

Hráč však môžu vyhrať iba jednu zberateľskú kartu za kolo.

Hra potom prejde na ďalšieho hráča, ktorý vezme raketu a položí ju na odpaľovaciu rampu, aby začal svoj ťah.

Poznámka: Ak hráč pristane na políčko planéty a v rezerve dostupných kryštálov pre toto políčko už nie sú žiadne kryštálové kocky, hráč za dané kolo nič nezbiera. Ak v rezerve dostupných kryštálov nezostane dostatok kryštálov, vezme len toľko kusov, koľko zostalo.

Koniec hry:

Hra so 4 hráčmi:

Hra končí, akonáhle hráč vyhrá svoju 4. zberateľskú kartu. Tento hráč vyhráva hru.

Hra s 2 alebo 3 hráčmi:

Hra končí, akonáhle hráč vyhrá svoju 5. zberateľskú kartu. Tento hráč vyhráva hru.

Hra od Carla A. Rossiho.



VESMÍRNY KRYŠTÁL

Hra zbierania a manipulácie

Upozornenie: Obsahuje malé časti.

DJ0082I



Djeco

3, rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

www.djeco.com

Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:

Leuk s. r. o.

www.djeco.sk