



Rakieta



Zawartość pudełka:

- 4 drewniane krążki-rakiety
- + elementy z kartonu: 6 planet + czarna dziura
- + 20 żetonów z zasobami + rampa startowa

***Celem gry jest zaopatrzenie planet
w potrzebne zasoby poprzez pstrykanie palcami
w dostarczające je rakiety!***

Gra ćwiczy:

- strategiczne myślenie
- małą motorykę

Przygotowanie do gry:

Rozłóż na stole planety odpowiednią stroną – odpowiadającą liczbie graczy – do góry (każda strona planety ma oznaczenie, np. 3-4 lub 2-3; przykładowo: jeśli jest 2 graczy, używamy stron planet z oznaczeniem 2 oraz 2-3).



Planety i czarną dziurę rozmieść w odległościach ok. 15 cm od graczy i ok. 20 cm od rampy startowej. Czarną dziurę umieść w środku, między planetami, w miejscu, gdzie będzie najbardziej utrudniać zadanie. Każdy gracz wybiera sobie raketę i po jednym żetonie z każdego rodzaju zasobów. Następnie tasuje swoje 5 żetonów i umieszcza je na stosie przed sobą, obrazkami do dołu.



Rozgrywkę można zaczynać...

Zasady gry:

Gracze dostarczają zasoby mieszkańcom odległych planet na pokładzie swoich rakiet. Ale uwaga! Na każdej planecie potrzebne są inne towary, więc należy się upewnić, że dostarczasz właściwe z nich.

Grę rozpoczyna gracz, który najczęściej chodzi z głową chmurach.

W swojej kolejce gracz umieszcza raketę przy rampie startowej i stamtąd wyrusza (pstryka w raketę palcami).

Przebieg gry:



Poziom 1: Łatwy

Pierwszy żeton ze stosu gracza to towar, który musi on dostarczyć na pokładzie swojej rakiety. Towar ten należy dostarczyć wyłącznie na planetę, która go potrzebuje, tj. taką, na której powierzchni znajduje się odpowiadający mu obrazek i na którą ów towar nie został jeszcze

dostarczony przez innego gracza. Przykładowo: jeśli zasobem, który ma być dostarczony, jest kot, najlepiej spróbować wystrzelić go na planetę, która go potrzebuje i znajduje się najbliżej rampy startowej. W ten sposób łatwiej będzie dotrzeć do niej z towarem...

W swojej kolejce każdy gracz może tylko raz wystrzelić swoją raketę z rampy startowej (żetony zostają na stosie, nie umieszcza się ich na rakiecie). Jeśli graczowi uda się dotknąć planety, na której powierzchni znajduje się odpowiadający jego zasobowi obrazek, może go wyładować: bierze wówczas swój żeton ze stosu i umieszcza go na tej planecie w wyznaczonym obrazkiem miejscu. Nikt inny nie będzie już mógł dostarczyć tego samego towaru na tę planetę. Następnie gracz zawraca swoją raketą w okolice rampy startowej i czeka na kolejną rundę, by spróbować dostarczyć inny towar.

Jeśli rakietka gracza nie dotrze do żadnej planety, pozostaje tam, gdzie została wystrzelona, a gracz w kolejnej rundzie będzie kontynuował próbę dostawy z tego właśnie miejsca.

Jeśli rakietka spadnie ze stołu, musi wrócić na rampę startową.

Czarna dziura pochłania wszystkich, którzy w nią trafiają. Jeśli rakietka uderzy w czarną dziurę, musi wrócić w okolice rampy startowej i naprawić szkody, spowodowane zderzeniem. Traci tym samym kolejkę, która przechodzi na gracza po lewej – ten również ma tylko jedną próbę, by wystrzelić raketę z rampy na odpowiednią planetę, na której potrzebny jest jego towar.

Poziom 2: Wyzwanie

W swojej kolejce gracz bierze pierwszy żeton ze swojego stosu zasobów i umieszcza go na swojej rakiecie, a następnie ją wystrzeliwuje. Jeśli żeton z zasobem zgubi się w przestrzeni kosmicznej (spadnie z rakiety), gracz będzie musiał go odnaleźć w kolejnej rundzie, docierając do niego tak, jakby był planetą (tj. pstrykając rakieta w jego kierunku tak, by dotknęła żetonu). Towar będzie mógł wyładować dopiero, kiedy dotrze wraz z nim do planety. Wówczas też może powrócić w okolice rampy startowej i czekać na kolejną rundę, by spróbować dostarczyć inny zasób.

Poziom 3: Mistrz

Obowiązują w nim zasady z poziomu Wyzwanie, a dodatkowo towar musi się sam zsunąć z rakiety na powierzchnię docelowej planety; w przeciwnym razie gracz będzie musiał poczekać do kolejnej rundy, by rozładować go ręcznie.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dostarczy na planety wszystkie swoje 5 żetonów z zasobami.

OSTRZEŻENIE! Zabawka zawiera małe części. Istnieje ryzyko zadławienia. Nie jest odpowiednia dla dzieci poniżej 3 roku życia.

Poznaj inne gry JANOD: janod.pl/gry

