

SPACE CRYSTAL



5-12 ANI

REGULI
DE JOC



5-12 ani



2-4 jucatori



15 min

Reguli de joc

Conținut: 1 rampă de lansare, 1 tablă spațială, 24 de cărți de colecție, 1 rachetă din lemn și 72 de cuburi de cristal

Este timpul să pornești într-o misiune în spațiu în căutarea cristalelor prețioase. Cristalele vor fi mai mult sau mai puțin rare în funcție de planeta pe care o vizitați. Folosește-ți abilitățile de lansare de rachete cu grijă pentru a ateriza pe cele mai bune planete! Un joc de colecționare interstelară și dexteritate!

Cum functioneaza jocul:

Pentru a câștiga cărțile de colecție, jucătorii trebuie să adune împreună cristalele corespunzătoare. Pentru a face acest lucru, ei plasează racheta pe rampa de lansare și apoi o eliberează, lăsând-o să se deplaseze înainte pe placa spațială. În funcție de planeta pe care aterizează racheta, jucătorii pot colecta un număr de cristale roz, albastre, verzi sau galbene.

Scopul jocului: să câștigi cărți de colecție

Configurarea jocului:

Configurați rampa de lansare și placa spațială una lângă alta, la rând. Puneți racheta într-o parte. Amestecă cărțile de colecție și stivuieste-le într-un pachet, cu fața în jos, lângă tablă. Întoarceți primele 3 cărți din pachet și puneți-le lângă tablă, astfel încât toți jucătorii să le poată vedea. Sortați cuburile de cristal în culori și aranjați-le în grămezi lângă cărțile de colecție pentru a alcătui rezerva.



CUM SE JOACA:

Cel mai tânăr jucător începe, pentru a fi urmat de ceilalți jucători pe rând în ordinea acelor de ceasornic.

Jucătorul efectuează următoarele 3 acțiuni:

1. Ei lansează racheta.
2. Ei colectează cristale (dacă este posibil).
3. Câștigă un card de colectare (dacă este posibil).

1. Lansarea rachetei

Când vine rândul unui jucător, acesta ia racheta și o poziționează pe rampa de lansare, la înălțimea la alegere. Apoi ei lansează racheta și urmăresc să vadă unde se oprește.

2. Colectarea cristalelor

- Dacă racheta se oprește pe un pătrat de planetă de pe tabla spațială, misiunea este un succes!
Jucătorul poate colecta 1 sau mai multe cuburi de cristal de pe planeta pe care a aterizat.



Colectează un cub de cristal albastru.



Colectează 1 cub de cristal galben.



Colectează 1 cub de cristal verde.



Colectează 1 cub de cristal roz.



Colectează două cuburi de cristal albastre (s.a.m.d pentru celalalte culori)



Colectează trei cuburi de cristal albastre (s.a.m.d pentru celalalte culori)

→Jucătorul ia cuburile de cristal adecvate din rezervă și le plasează în fața lor.

Pentru a determina planeta pe care a aterizat racheta, uitați-vă pentru a vedea pe ce pătrat s-au oprit roțile ei din față. Dacă roțile rachetei se sprijină pe 2 pătrate, jucătorul poate alege pătratul pe care îl preferă și poate lua cub(ele) de cristal corespunzător.



În acest exemplu, roțile din fata ale rachetei s-au oprit pe patratul 2 verde. Jucatorul colectează 2 cuburi de cristal verzi.



În acest exemplu, roțile din fata ale rachetei s-au oprit pe între patratul 2 verde si patratul 2 roz. Jucatorul colectează 2 cuburi de cristal verzi.

- Dacă racheta zboară complet de pe placa spațială, lansarea a fost prea puternică!
Jucătorul nu colectează niciun cristal pentru acea tură.
- Dacă racheta se oprește înainte de a ajunge pe o planetă, lansarea a fost scurtă!
Jucătorul nu colectează niciun cristal pentru acel tură.

3. Câștigarea unui card de colecție

Pentru a câștiga o carte de colecție, jucătorii trebuie să aibă toate cristalele pentru cartea pe care doresc să o câștige.

De îndată ce un jucător are toate cristalele necesare pentru a câștiga o carte de colecție, el pune cuburile de cristal corespunzătoare înapoi în rezervă și revendică cartea ca pe o carte pe care a câștigat-o, punând-o în fața lor.

O nouă carte de colecție din pachet este răsturnată, astfel încât să fie întotdeauna în joc 3 cărți de colecție diferite, dintre care jucătorii pot alege.

Jucătorii nu trebuie să revendice un card de colectare imediat ce au cristalele necesare; pot decide să aștepte până la următorul lor rând. Cu toate acestea, jucătorii pot câștiga doar o carte de colecție pe tură.

Jocul trece apoi către următorul jucător, care preia racheta și o pune pe rampa de lansare pentru a-și începe rândul

Vă rugăm să rețineți: dacă un jucător aterizează pe un pătrat de planetă și nu mai există cuburi de cristal în rezervă pentru acel pătrat, jucătorul nu colectează nimic pentru acea tură. Dacă nu au rămas suficiente cristale în rezervă, ei iau doar ce a mai rămas.

Sfârșitul jocului:

Cu 4 jucători:

Jocul se termină imediat ce un jucător a câștigat a patra carte de colecție. Jucătorul respectiv câștigă jocul.

Cu 2 sau 3 jucători:

Jocul se termină imediat ce un jucător a câștigat a cincea carte de colecție. Jucătorul respectiv câștigă jocul.

SPACE CRYSTAL

DJ0082I

