

# SPACE CRYSTAL

Author Carlo A. Rossi  
Design Olivier Latyk



5-12  
ans years  
años Jahre

Jeu de collecte et de manipulation  
A game of collecting and handling  
Sammel- und Manipulationsspiel  
Un juego de coleccionismo y manipulacin



Zawartość: 1 wyrzutnia raketowa, 1 plansza kosmiczna, 24 karty, 1 drewniana rakietka i 72 kryształowe kostki

**Czas wyruszyć na misję kosmiczną w poszukiwaniu drogocennych kryształów. Kryształy będą mniej lub bardziej cenne, w zależności jaką planetę odwiedzisz. Ostrożnie korzystaj ze swoich umiejętności lotniczych, aby lądować na najlepszych planetach! Gra polega na międzygalaktycznych poszukiwaniach i sprycie.**

**Przebieg gry:**

Gracze muszą zebrać odpowiednie kryształy, aby skompletować karty. Ustawiają oni raketę na wyrzutni, następnie wypuszczają ją , pozwalając wylądować na kosmicznej planszy. W zależności na jakiej planecie wyląduje rakietka, gracz może zebrać różowe, niebieskie, zielone lub żółte kryształy.

**Cel gry:** Wygrać karty.

**Przygotowanie do gry:**

Ustaw wyrzutnię i plansze kosmiczną obok siebie w rzędzie. Odłóż raketę na bok. Przetasuj karty i ułóż je na kupce, zakryte, obok planszy. Odkryj 3 pierwsze karty z kupki i odłóż je obok planszy, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Posortuj kryształy według kolorów i ułóż je w osobne kupki obok planszy (kupki tworzą rezerwę kryształów).



**Jak grać:**

**Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie kolejka toczy się zgodnie z z ruchem wskazówek zegara.**

Gracz przeprowadza następujące 3 akcje:

1. Wystrzela raketę.
2. Zbiera kryształy (jeśli to możliwe).
3. Wygrywa kartę (jeśli to możliwe).

**1. Wystrzał rakiety.**

W swojej rundzie gracz bierze raketę i ustawia ją na wyrzutni, na wybranej przez siebie wysokości. Następnie wystrzela raketę i obserwuje, gdzie wyląduje.

## 2. Zbieranie kryształów

- Jeśli rakieta zatrzyma się na polu z planetą, misja jest uznana za sukces!  
Gracz może zabrać 1 lub więcej kryształów z planety na której wylądował.



**Niebieski** - pole 1 z planetą - Gracz zabiera 1 niebieski kryształ.



**Żółty** - pole 1 z planetą - Gracz zabiera 1 żółty kryształ.



**Zielony** - pole 1 z planetą - Gracz zabiera 1 zielony kryształ.



**Różowy** - pole 1 z planetą - Gracz zabiera 1 różowy kryształ.



**Niebieski** - pole 2 z planetą - Gracz zabiera 2 niebieskie kryształy (itd. dla innych kolorów planet).



**Niebieski** - pole 3 z planetą - Gracz zabiera 3 niebieskie kryształy (itd. dla innych kolorów planet).

→ Gracz bierze odpowiednią liczbę kryształów z rezerwy i kładzie je przed sobą.

Aby określić na jakiej planecie wylądowała rakieta, spójrz na którym polu wylądowały jej przednie koła.

Jeśli koła rakiety znajdują się na dwóch polach, gracz może wybrać pole, które bardziej preferuje i zabrać odpowiadające mu kryształy.



W tym przykładzie przednie koła rakiety zatrzymały się na polu 2 z planetą zieloną. Gracz zabiera 2 **zielone** kryształy.



W tym przykładzie przednie koła rakiety znajdują się na polu 2 z planetą zieloną i na polu 2 z planetą różową. Gracz może wybrać, które kryształy chce zebrać (2 różowe czy 2 zielone).

- Jeśli rakieta wyleci poza planszę, oznacza to, że wyrzut był za mocny!  
Gracz nie pobiera żadnych kryształów w tej rundzie.
- Jeśli rakieta zatrzyma się, zanim dotrze do jakiegokolwiek planety, oznacza to że wyrzut był za krótki! Gracz nie pobiera żadnych kryształów w tej rundzie.

## 3. Zdobywanie kart

Aby wygrać kartę, gracze muszą zbierać wszystkie kryształy przypisane do wybranej karty.

Gdy tylko gracz zbiera wszystkie kryształy potrzebne do zdobycia karty, odkłada je do rezerwy i pobiera wybraną kartę, którą kładzie przed sobą jako zwycięską.

Nowa karta zostaje odsłonięta z kupki, tak aby zawsze 3 różne karty pozostawały odkryte do wyboru.

Gracz nie muszą od razu zgłaszać się po kartę, po zbieraniu wszystkich potrzebnych kryształów. Mogą zdecydować, czy czekają do kolejnej rundy.

Jednakże gracze mogą zdobyć tylko jedną kartę na rundę.

Kolejka przechodzi na następnego gracza, który zabiera raketę i ustawia ją na wyrzutni. Jego kolejka rozpoczyna się.

**Uwaga:** Jeśli gracz wylądaje na polu z planetą, a w rezerwie nie ma już kryształów do niego przypisanych, gracz nie pobiera nic w tej rundzie. Jeśli w rezerwie nie ma wystarczająco dużo kryształów, gracz zabiera to co pozostało.

**Koniec gry:**

Wariant gry dla 4 graczy:

Gra kończy się jak tylko któryś z graczy zdobędzie czwartą kartę. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

Wariant dla 2 lub 3 graczy:

Gra kończy się jak tylko któryś z graczy zdobędzie piątą kartę. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

*Autor gry: Carlo A. Rossi.*

# SPACE CRYSTAL

Uwaga! Małe elementy!

DJ0082I



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)