



Podróż rakieta napędzana kostkami

Gra dla 3-5 osób od 8 lat

Proszę wsiadać, drzwi zamykać! 3, 2, 1 start! Wszyscy pasażerowie są już na pokładzie i kosmiczna taksówka wyrusza w podróż. Ale żeby mogła wystartować, musi zabrać odpowiednią porcję paliwa. Kto zabierze na pokład najwięcej kosmitów tego samego rodzaju, właściwie zatankuje zbiorniki, a przy okazji potrafi przemyścić cenne kryształy, zdobędzie najwięcej punktów.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza z kosmiczną taksówką

5 płytek z liczbami (0-4)

27 żetonów kosmicznych monet

1 kostka przemytu (ośmiościenna)



3 kostki paliwa z liczbami 1-6

6 kostek pasażerów z symbolami kosmitów

- 1 instrukcja
- Dodatkowo będą potrzebne kartka i ołówek!

CEL GRY

Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów poprzez właściwe rozmieszczanie kostek i oczywiście szczęśliwe rzuty.



PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed pierwszą grą należy ostrożnie wycisnąć z arkuszy żetony kosmicznych monet i płytki z liczbami.
- Planszę należy umieścić na środku stołu. Obok planszy kładzie się kostki.
- Każdy gracz otrzymuje 3 żetony kosmicznych monet. Pozostałe monety stanowią bank.
- Jeden z graczy zostaje wyznaczony do zapisywania punktów.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z kilku rund.

Dla 3 graczy jest to 5 rund, dla 3 lub 4 graczy - 4 rundy.

- Rozpoczyna gracz, który ostatni jechał taksówką. Następnie gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz, na którego przypada kolejka, bierze do ręki wszystkie 10 kostek. Jego sąsiad z lewej bierze pięć płytek z liczbami i kładzie je na stole liczbami do góry.
- Rozpoczyna się seria rzutów kostkami. Gracz może w swojej kolejce wykonać maksymalnie 5 rzutów. Po każdym rzucie decyduje, ile kostek chce położyć na odpowiednich polach planszy. Sąsiad z lewej odwraca płytkę z liczbą, odpowiadającą liczbie odłożonych kostek.

Każda płytka może być w trakcie jednej kolejki użyta tylko raz, przy czym płytki z liczbami 1, 2, 3 i 4 muszą być zawsze użyte.

Płytką „0” może (ale nie musi) być użyta, gdy gracz nie jest zadowolony ze swojego rzutu.

Przykład: Jest kolejka Andrzeja. Po pierwszym rzucie odkłada on na planszę 3 kostki.

Beata, jego sąsiadka z lewej, odwraca płytkę z liczbą 3. Andrzej rzuca pozostałymi 7 kostkami i tym razem odkłada dwie.

Beata odwraca płytkę z liczbą 2. Teraz Andrzej rzuca 5 kostkami. Może odłożyć 1 lub 4 kostki (liczby 2 i 3 są już wykorzystane) albo wybrać 0, gdy nie jest zadowolony z rzutu.

Gdzie odkłada się poszczególne kostki, pokazane zostało na stronie 2.

Zasady odkładania poszczególnych rodzajów kostek opisane są w rozdziale Kostki.

- Gracz rzuca do chwili, gdy wszystkie kostki zostaną odłożone. Następnie obliczane są zdobyte przez niego punkty (patrz rozdział *Punktacja*).
- Po obliczeniu punktów do gry przystępuje kolejny gracz. Bierze on 10 kostek, a jego sąsiad z lewej kładzie na stole płytki z liczbami. Gdy wszyscy gracze wykonają swoją serię rzutów i policzone zostaną zdobyte przez nich punkty, następuje faza Podliczenia Rundy.

KOSTKI

Każdy rodzaj kostek ma inną zasadę odkładania



Kostki pasażerów

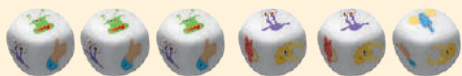
Na każdej kostce pasażerów jest pięć ścianek z obrazkami różnych kosmitów i jedna ścianka z symbolem ciuku, która pełni rolę dzokera.



Kosmici każdego rodzaju nie lubią podróżować samotnie, więc trzeba się starać, żeby na pokładzie kosmicznej taksówki było zawsze co najmniej dwóch w tym samym kolorze. Para jest najmniejszą kombinacją, która daje punkty na koniec rundy. Im więcej pasażerów tego samego koloru znajdzie się w taksówce, tym więcej punktów gracz zyskuje (patrz *Punktacja*).

Kostki pasażerów odkłada się na siedzenia taksówki czyli na pola z symbolem kciuka. Można odkładać pojedyncze kostki ale trzeba później odłożyć kostki ze ściankami tego samego koloru. Samotni kosmiczni nie punktuja!

Przykład: Trójka i para dają w sumie $2+1=3$ punkty. Szósta kostka nie daje korzyści, bo samotny kosmita nie punktuje.



Wskazówki: Jeżeli gracz wyrzuci więcej kosmitów tego samego rodzaju, może odłożyć wszystkich lub tylko część z nich. Można jednocześnie odkładać kostki z różnymi kolorami kosmitów.



Symbol kciuka

Dzoker: Jeżeli na kostce wypadnie symbol kciuka, można ją użyć jako dzokera. Jeżeli gracz chce użyć dzokera, musi zapłacić jedną monetę czyli oddać ją do banku. Obraca wtedy kostkę z dzokerem na dowolnie wybraną ściankę i odkłada na siedzenie taksówki. W jednej kolejce można użyć dowolnej liczby dzokerów, pod warunkiem, że gracz ma wystarczającą liczbę monet.

Kostki paliwa



Aby kosmiczna taksówka mogła wystartować, musi zatankować paliwo. W swojej rundzie gracz musi odłożyć 3 kostki paliwa na małe skrzydełka, oznaczone symbolami płomieni z boku taksówki.

Na zakończenie rundy sumowane są liczby na kostkach paliwa. Jeżeli suma wyniesie 7, 8, 9 lub 10 – kosmiczna taksówka może wystartować.

Jeżeli jednak suma będzie **mniejsza od 7 lub większa niż 10** oznacza to, że z powodu awarii taksówka nie mogła wystartować. Gracz nie zdobywa w tej rundzie punktów.

Jeżeli taksówka wystartuje, punkty za pasażerów mnoży się przez punkty, wynikające z kostek paliwa (patrz *Punkta*).

Kostka przemytu



Przy użyciu kosmicznej taksówki przemyca się również cenne kryształy, za co gracz może zdobyć dodatkowo do 8 punktów. Po pierwszym rzucie gracz decyduje, czy odłożyć kostkę przemytu, czy liczyć na swoje szczęście i wyższy wynik w następnym rzucie.

Odłożenie kostki: Kostkę przemytu kładzie się na polu kopalni, oznaczonym kryształem, przy chwytaku, połączonym liną z kosmiczną taksówką. Wynik na kostce zostanie uwzględniony podczas punktowania na końcu rundy.

Poprawienie wyniku: Kostką przemytu można rzucić ponownie, ale wynik następnego rzutu musi być równy lub wyższy od poprzedniego. Jeżeli wynik będzie niższy, to przemyt się nie udał. Kostkę odkłada się obok planszy i nie uwzględnia podczas punktacji na koniec rundy ale gracz może kontynuować swój ruch.

Odkładaną na bok kostkę przemytu uwzględnia się przy liczeniu kostek, służącym do odwrócenia odpowiedniej płytki.

Kosmiczne monety



Każdy gracz zaczyna rozgrywkę z trzema monetami. Jeżeli na koniec rundy wszystkie miejsca w taksówce są zajęte przez kosmitów w punktujących kombinacjach, gracz otrzymuje z banku dwie monety (ponieważ pojedynczy kosmita nie daje punktów, jeszcze przed punktowaniem usuwany jest z taksówki).

Kosmiczne monety mogą być wykorzystane na dwa sposoby:

1. Gracz może zapłacić jedną monetą za przekreślenie wyrzuconego dzokera na ściankę z kosmitą wybranego koloru.
2. Podczas punktowania na zakończenie rundy gracz może zapłacić za podwyższenie wyniku. Otrzymuje 2 punkty za każdą oddaną monetę.

Uwaga: Zdobyte monety mogą być od razu wykorzystane. Gracz musi zdecydować, czy używa monet do podwyższenia wyniku, zanim następny gracz zacznie rzucać kostkami.

PUNKTACJA

Kiedy wszystkie kostki zostaną odłożone, oblicza się punkty, zdobyte w danej kolejce przez gracza. Informacje o sposobie punktowania podane są na planszy (patrz strona 2).

Punktowanie przebiega w następujący sposób:

1. **Kostki paliwa:** Sumuje się punkty na trzech kostkach paliwa. Kosmiczna taksówka może wystartować tylko wtedy, gdy suma jest równa 7, 8, 9 albo 10! Od tej sumy zależy współczynnik, przez który mnoży się punkty za kostki pasażerów:

7 → 1 8 → 2 9 → 3 10 → 4



Suma **poniżej 7** albo **powyżej 10** oznacza **AWARIĘ**, w wyniku której gracz nie zdobywa w tej kolejce punktów!

2. **Wartość kostek pasażerów:** Kostki z pojedynczymi kosmitami usuwa się z taksówki i gracz nie zdobywa za nie punktów.

Za każdy układ co najmniej dwóch kosmitów w jednym kolorze przyznawane są punkty:

| | | | |
|---------|-----------------|---------|------------------|
| Para | 1 Punkt | Piątka | 5 Punktów |
| Trójka | 2 Punkty | Szóstka | 8 Punktów |
| Czwórka | 3 Punkty | | |

Jeżeli wszystkie miejsca w taksówce są zajęte przez kosmitów w punktowanych układach, gracz otrzymuje z banku 2 monety. Jeżeli zabraknie monet w banku, gracz nic nie dostaje.

3. **Kostka przemytu:** Jeżeli kostka przemytu znajduje się na polu kopalni na planszy, do obliczonego wcześniej iloczynu dodaje się liczbę oczek na tej kostce.

4. Jeżeli gracz chce, może podwyższyć swój wynik, oddając do banku **kosmiczne monety**. Za każdą oddaną monetę gracz otrzymuje 2 punkty.

PODLICZENIE RUNDY

Gdy każdy z graczy wykonał swoją kolejkę rzutów, następuje podliczenie rundy. Porównuje się wyniki wszystkich graczy. Najniższy wynik zostaje skreślony. Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma ten sam najniższy wynik, wszystkie te wyniki zostają skreślone. Gracz, który ma najwyższy wynik, rozpoczyna następną rundę.

ZAKOŃCZENIE GRY

Jeżeli w rozgrywce bierze udział 3 graczy, gra kończy się po 5 rundach.

Przy 4 lub 5 graczach trwa 4 rundy.

Sumuje się wyniki, uzyskane przez graczy w poszczególnych rundach. Gracz z największą sumą punktów zostaje zwycięzcą. Przy równej liczbie punktów może być więcej zwycięzców.

Uwaga: Na końcu gry monety nie mają żadnej wartości. Najpóźniej w ostatniej rundzie gracz powinien wykorzystać wszystkie monety, żeby mieć z nich pożytek.



Wzór na liczbę punktów wygląda tak:



X



+



+



Punkty za pasażerów **X** Współczynnik paliwa **+** Punkty za przemyt **+** Punkty za monety

PRZYKŁAD DLA 3 GRACZY

Andrzej rozpoczyna grę i bierze do ręki wszystkie 10 kostek. Beata – jego sąsiadka z lewej – bierze 5 płytek i kładzie je na stole przed sobą, liczbami do góry.



Andrzej rzuca wszystkimi kostkami i umieszcza po dwóch czerwonych i zielonych kosmitów w taksówce. Beata odwraca płytkę z liczbą 4. Andrzej rzuca pozostałymi sześcioma kostkami.



Na jednej z kostek wypadł dzoker. Andrzej płaci do banku jedną monetę, odwraca kostkę z dzokerem na ściankę z zielonym kosmitą i umieszcza kostkę w taksówce. W przypadku kostki przemytu ma szczęście – wypadła na niej większa liczba niż w poprzednim rzucie. Andrzej umieszcza kostkę przemytu na planszy a Beata odwraca płytkę z liczbą 2.

Andrzej rzuca pozostałymi czterema kostkami.



Umieszcza kostkę paliwa z liczbą 1 na małym skrzydełku z symbolem płomienia. Beata odwraca płytkę z liczbą 1. Andrzej rzuca ostatnimi trzema kostkami.



Umieszcza kostkę z czerwonym pasażerem na ostatnim wolnym miejscu w taksówce, a dwie kostki paliwa, na których wypadły liczby 4, na skrzydełkach oznaczonych płomieniami. Ponieważ Andrzej był zadowolony z wyniku każdego rzutu, płytka 0 nie została przez niego użyta i zakończył kolejkę po 4 rzutach.



PUNKTACJA

Kosmiczna taksówka mogła wystartować, ponieważ suma liczb na kostkach paliwa była między 7 a 10. Punkty zdobyte przez Andrzeja liczy się tak:

Kostki pasażerów: za obie trójki otrzymuje razem **4 Punkty** (po 2 za każdą trójkę).

Kostki paliwa: suma liczb na kostkach wynosi 9, co oznacza **współczynnik 3**, który zostaje przemnożony przez 4 punkty z kostek pasażerów.

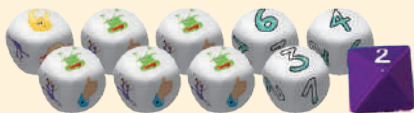
Kostka przemytu: przemyt się udał i daje Andrzejowi wyrzuconą **liczbę 6** dodatkowych punktów.

Kosmiczne monety: Za zajęcie wszystkich miejsc punktującymi układami kosmitów Andrzej dostaje 2 monety. Andrzej postanawia nie wykorzystywać kosmicznych monet do podwyższenia swojego wyniku. Jego wynik z tej rundy wygląda więc tak:

$$\begin{array}{ccccccc} \text{👍} & \times & \text{💧} & + & \text{👽} & + & \text{🌀} & = & \Sigma \\ 4 & \times & 3 & + & 6 & + & 0 & = & 18 \end{array}$$

Punkty zostają zapisane, a kostki i płytki wędrują zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Teraz do gry przystępuje Beata – sąsiadka z lewej Andrzeja, a płytki bierze kolejny gracz czyli Czarek.



W pierwszym rzucie Beaty na kostkach wypadło pięciu zielonych kosmitów. Ale ponieważ po jednym rzucie można maksymalnie odłożyć 4 kostki, jeden zielony kosmita przepada. Czarek odwraca płytkę z liczbą 4.

Beata rzuca teraz sześcioma kostkami.



Z rzutu nie jest zadowolona i postanawia rzucić sześcioma kostkami jeszcze raz. Czarek odwraca płytkę z liczbą 0.



Tym razem Beata odkłada jedną kostkę z zielonym kosmitą. Na kostce przemytu wypadła niższa liczba niż w poprzednim rzucie, więc Beata musi ją odłożyć obok planszy. Czarek odwraca płytkę z liczbą 2.



W następnym rzucie Beata ma więcej szczęścia. Na trzech kostkach paliwa wypadło w sumie 10 czyli najlepsza możliwa liczba. Beata odkłada oczywiście te kostki na planszę, a Czarek odwraca płytkę z liczbą 3.

Beata rzuca ostatnią kostką i musi załadować do taksówki czerwonego pasażera. Czarek odwraca ostatnią płytkę z liczbą 1.



Teraz następuje punktacja Beaty.

PUNKTACJA

Pojedynczy czerwony kosmita nie punktuje i jest usuwany z taksówki. Pozostała piątka zielonych pasażerów ma wartość 5 punktów, a współczynnik za kostki paliwa jest równy 4. Przemyt się nie udał, więc punktów za przemyt Beata nie dostaje. Nie oddaje też monet, aby zyskać dodatkowe punkty.

Jej wynik z tej rundy wygląda więc tak:

$$5 \times 4 + 0 + 0 = \mathbf{20 \text{ Punktów}}$$

Teraz do gry przystępuje Czarek.

Niestety ma pecha. Suma oczek na odłożonych przez niego kostkach paliwa przekracza 10. Tak więc Czarek ma w tej rundzie wynik 0 punktów.



Ponieważ każdy z graczy już w tej rundzie rzucił kostkami, następuje

PODLICZENIE RUNDY

Porównuje się wyniki wszystkich graczy i określa najslabszy. Tym razem jest to wynik Czarka. Najwyższy wynik miała Beata i to ona zaczyna następną rundę.

Po 5 rundach gra kończy się. Zwycięza gracz, który zdobył w sumie najwięcej punktów.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kłuiwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl



Uwaga: Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować adres.



Polub nas: [facebook.com/PiatnikPolska](https://www.facebook.com/PiatnikPolska)