

Ταμπλό παιχνιδιού, 36 κάρτες για το Διάστημα, 20 κάρτες δράσης, 32 χαμογελαστές φατσούλες, 1 ζάρι αποστολών, 1 ζάρι, 4 πιόνια, 4 βάσεις για τα πιόνια, οδηγίες

Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΓΝΩΣΕΩΝ

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι παικτές διαλέγουν ένα πιόνι-διαστημόπλοιο ο καθένας και οκτώ χαμογελαστές φατσούλες ίδιου χρώματος με το πιόνι και το τοποθετούν στο ταμπλό, στην ΑΡΧΗ. Μετά ανακατεύονται τις ΚΑΡΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ και τις ΚΑΡΤΕΣ ΔΡΑΣΗΣ και τις τοποθετούν, με την πίσω πλευρά προς τα πάνω, σε δύο χωριστές στοίβες, δίπλα στο ταμπλό.

Σημείωση: Κάθε πλανήτης του ήλιακου μας συστήματος στο ταμπλό του παιχνιδιού είναι ένα ακόμα τετράγωνο στις διαδρομές του ταμπλό και σαν τετράγωνο το μετρόνιο που παίκτες όταν προχωρούν το πιόνι τους.

(Κάθε πλανήτης-τετράγωνο ονομάζεται ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ ΕΡΩΤΗΣΗΣ· το γιατί θα το καταλάβεις παρακάτω.)

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι κάθε παίκτης να κατακτήσει όσο περισσότερους πλανήτες μπορεί. Αυτό το καταφέρνει απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις που υπάρχουν στις ΚΑΡΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ και τοποθετώντας τις χαμογελαστές φατσούλες του στους πλανήτες. Ο παίκτης που έχει κατακτήσει τους περισσότερους πλανήτες στο τέλος του παιχνιδιού είναι ο ΝΙΚΗΤΗΣ!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΞΕΚΙΝΑ!

Οι παικτές ρίχνουν το ζάρι και όποιος φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό παιζει πρώτος. Κατόπιν παιζει ο παίκτης στα δεξιά του κ.ο.κ. Ο πρώτος παικτής ρίχνει το ΖΑΡΙ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ, για να δει σε ποιον πλανήτη θα πάει. Στη συνέχεια ρίχνει το κανονικό ζάρι και προχωρά όσα τετράγωνα λέει το ζάρι. Μετά παιζει ο επόμενος παίκτης. Κάθε παίκτης μπορεί να ακολουθήσει οποιαδήποτε από τις διαδρομές που ξεκινούν από την ΑΡΧΗ, αλλά το πιόνι του μπορεί να κινηθεί μόνο προς τα εμπρός.

Σημείωση: Από τη στιγμή που ένας παίκτης ρίχνει το ΖΑΡΙ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ, παιζει στη συνέχεια μόνο με το κανονικό ζάρι έως ότου φτάσει στον πλανήτη της αποστολής του. Στη συνέχεια ξαναρίχνει το ΖΑΡΙ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ, για να αναλάβει νέα αποστολή. Αν το ζάρι δείξει έναν πλανήτη ο οποίος έχει ήδη κατακτηθεί είτε από τον ίδιο είτε από άλλον παίκτη, τότε ο παίκτης μπορεί να ρίξει ακόμα δύο φορές το ζάρι, μέχρι αυτό να δείξει έναν ελεύθερο πλανήτη. Αν δεν τα καταφέρει, μένει εκεί που είναι και περιμένει να ξανάρθει η σειρά του.

ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΕΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗ

Όταν ένας παίκτης που πλησιάζει τον πλανήτη της αποστολής του βρεθεί σε απόσταση δύο ή λιγότερων τετραγώνων από αυτόν, τότε ο πλανήτης με τη βαρύτητα* του τον τραβά στην επιφάνειά του. Αυτό συμβαίνει ακόμα κι αν ο παίκτης, καθώς προχωρά όσα τετράγωνα δείχνει η ζαριά του, προσπεράσει τον πλανήτη κατά ένα ή δύο τετράγωνα.

(*Βαρύτητα είναι η δύναμη με την οποία ένας πλανήτης, και κάθε άλλο αντικείμενο, τραβά προς το μέρος του άλλα αντικείμενα. Μια μπάλα που πετάς πέφτει στο έδαφος αντί να φύγει στο Διάστημα, επειδή την τραβάει η βαρύτητα της Γης.)

Μόλις ο παίκτης βρεθεί στην επιφάνεια του πλανήτη της αποστολής του, ο παίκτης που βρίσκεται στα αριστερά του παίρνει μια ΚΑΡΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ και του διαβάζει την ερώτηση που υπάρχει σ' αυτή. Αν υπάρχει και εικόνα, του τη δείχνει, κρύβοντας, βέβαια, την απάντηση με τα δάχτυλά του.

Μετά βάζει την ΚΑΡΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ κάτω κάτω στη στοίβα με τις ΚΑΡΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ, με την πίσω πλευρά προς τα πάνω. Αν ο παίκτης απαντήσει σωστά, κατάκτα τον πλανήτη και τοποθετεί μια από τις χαμογελαστές φατσούλες του σ' αυτόν. Η αποστολή του έχει τελειώσει και ρίχνει το ΖΑΡΙ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ, για να δει ποια θα είναι η επόμενη αποστολή του. Μετά περιμένει να έρθει η σειρά του, για να ρίξει το ζάρι και να ξεκινήσει το ταξίδι του προς τη νέα αποστολή. Αν ο παίκτης δεν απαντήσει σωστά, τότε περιμένει να ξανάρθει η σειρά του για να απαντήσει σε άλλη ΚΑΡΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ. Αν δεν απαντήσει σωστά ούτε στη δεύτερη ερώτηση, δεν κατακτά τον πλανήτη και ρίχνει το ΖΑΡΙ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ, για να πάει σε άλλον πλανήτη.

Σημείωση: Και στις δύο περιπτώσεις, αν το ΖΑΡΙ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ δείξει τον πλανήτη όπου ήδη βρίσκεται ο παίκτης, τότε το ξαναρίχνει.

Αν διεκδικούν 2 παικτές τον ίδιο πλανήτη και ο ένας τον κατακτήσει, ο άλλος ξαναρίχνει το ΖΑΡΙ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ, όταν έρθει η σειρά του, για να αναλάβει νέα αποστολή.

ΚΑΡΤΕΣ



ΚΑΡΤΕΣ ΔΡΑΣΗΣ

Όταν ένας παίκτης σταματήσει σε ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ ΜΕ ΑΣΤΕΡΙ, σηκώνει μια ΚΑΡΤΑ ΔΡΑΣΗΣ και ακολουθεί τις οδηγίες. Μετά βάζει την κάρτα κάτω κάτω στη στοίβα με τις ΚΑΡΤΕΣ ΔΡΑΣΗΣ, με την πίσω πλευρά προς τα πάνω.



ΚΑΡΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Όταν ένας παίκτης σταματήσει στον πλανήτη της αποστολής του, πρέπει να απαντήσει σωστά στην ερώτηση μιας ΚΑΡΤΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ για να τον κατακτήσει.



ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν κατακτηθούν όλοι οι πλανήτες. Κάθε παίκτης μετρά πόσες χαμογελαστές φατσούλες έχει βάλει στο ταμπλό του παιχνιδιού. Όσες είναι οι φατσούλες του τόσους πλανήτες έχει κατακτήσει. Ο παίκτης που έχει κατακτήσει τους περισσότερους είναι ο ΝΙΚΗΤΗΣ!

ΚΑΛΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ!