Kukuryku®
pobudzamy wyobraźnię

Gwiazdo zbiory

zasady gry

GWIAZDOZBIORY

Zawartość:

- 49 kart z planetami

- 16 żetonów - 4 komplety po 4 żetony z różnymi planetami

x4

- 4 karty gracza

- 16 statków - 4 komplety po 4 statki - należy je umieścić w podstawkach

Cel gry

Podczas gry uczestnicy zajmują swoimi statkami kosmicznymi konstelacje składające się z takich samych planet. Gracz, który będzie na koniec gry zajmował największy obszar, wygrywa.

Przygotowanie gry

1. Każdy z uczestników otrzymuje kartę gracza, odpowiadające jej statki kosmiczne i komplet 4 żetonów z różnymi planetami.
2. Na środku stołu należy położyć kartę rozpoczynającą (biała ramka). Pozostałe karty z planetami należy potasować i utworzyć stos ułożony rewersami do góry.
3. Każdy z graczy otrzymuje 3 karty ze stosu. Karty te, trzyma w ręce tak by, inni nie mogli zobaczyć ich awersów.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. W swojej rundzie gracz wykonuje następujące akcje:

1. ZAGRANIE KARTY - akcja obowiązkowa

2. ZAJĘCIE KONSTELACJI - akcja nieobowiązkowa

3. DOBRANIE KARTY - akcja obowiązkowa

Kolejność akcji jest z góry ustalona i nie można jej zmienić.

1. ZAGRANIE KARTY - akcja obowiązkowa

Gracz w swojej rundzie musi zagrać jedną ze swoich kart na stół. Zagrywana karta musi stykać się przynajmniej jednym bokiem z kartami, które już znajdują się na stole. Ponadto, przynajmniej jedna z planet na dokładanej karcie, musi pasować kolorystycznie do planety znajdującej się na sąsiadującej karcie. Karty można dowolnie obracać.

Przykład rozgrywki 2 graczy

2. ZAJĘCIE KONSTELACJI - akcja nieobowiązkowa

Dokładając karty na stół gracze tworzą konstelacje. Konstelacja to zbiór takich samych planet stykających się na polu gry. Po dołożeniu karty na stół, gracz MOŻE umieścić jeden ze swoich statków kosmicznych na jednej z planet znajdującej się na tej karcie, by zająć powstającą konstelację. Po wylądowaniu swoim statkiem kosmicznym gracz staje się właścicielem konstelacji, czyli zbioru takich samych planet. Podczas gry konstelacje będą się powiększać. Im większe konstelacje gracz będzie kontrolował na końcu gry, tym więcej punktów zdobędzie.

Zasady umieszczania statków kosmicznych:

- Gracz może umieścić tylko jeden statek podczas swojej tury.

- Gracz może umieścić statek tylko na planecie znajdującej się na karcie, zagranej przez gracza.

- Gracz podczas całej rozgrywki NIE może kontrolować więcej niż jednej konstelacji w tym samym kolorze. Jeżeli już kontroluje konstelacje w danym kolorze, to NIE może położyć drugiego statku na planecie w tym kolorze.

- Gracz NIE może wylądować statkiem na planecie, która wchodzi w skład konstelacji kontrolowanej przez innego gracza.

- Gracz może przemieszczać się swoim statkiem kosmicznym. To znaczy, jeżeli dołoży kartę, na której znajduje się planeta, którą gracz chce zająć, a już kontroluje inną konstelacje w tym kolorze - może przestawić statek na nową konstelację.

UWAGA: Podczas gry, może dojść do sytuacji w której dwie oddzielne konstelacje w tym samym kolorze zostaną połączone. W takim przypadku powstanie konstelacja, która należy jednocześnie do dwóch lub więcej graczy. Na końcu gry wszyscy z nich otrzymają taką samą liczbę punktów, równą liczbie planet tworzących tę konstelację.

Gracz zaznacza zajęcie konstelacji w danym kolorze poprzez umieszczenie na swojej karcie gracza żetonu z ilustracją planety, na której wylądował. Gracz może zająć w czasie gry cztery konstelacje, po jednej w każdym kolorze.

3. DOBRANIE KARTY - akcja obowiązkowa

Po zagraniu karty i ewentualnym umieszczeniu statku gracz MUSI dobrać kartę ze stosu kart. Jeżeli nie ma już kart w stosie, akcja ta jest pomijana.

Koniec gry i liczenie punktów

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie 49 kart znajduje się na stole. Gracze liczą planety w kontrolowanych przez siebie konstelacjach, a ten który posiada ich najwięcej wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który spośród remisujących graczy posiada największą konstelacje.

Przykłady:

Gracz zagrywa kartę i może umieścić statek na niebieskiej lub na jednej z czerwonych planet. Żółta planeta wchodzi w skład konstelacji innego gracza, dlatego gracz nie może na niej wylądować.

Gracz zagrywa kartę i zamiast umieszczać na niej nowy statek, postanawia przełożyć ten, który leży już na polu gry. Jego niebieska konstelacja nie ma możliwości powiększenia, dlatego postanawia przesunąć swój statek na niebieską planetę na właśnie zagrywanej karcie.

Przykład zliczenia punktów dla dwóch graczy

Zliczamy podbite przez każdego ufoludka konstelacje.
(w czterech kolorach)

2-4 graczy

5-99 lat

ilustracje:
Anna Cywińska
pomysł i zasady gry:
Krzysztof Matusik
grafika:
studio KUKURYKU

Gwiazdozbiory
Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co

www.kukuryku.co
© KUKURYKU®

5 901738 564183