

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



Contenu : 1 rampe de lancement, 1 plateau « espace », 24 cartes « récolte », 1 fusée en bois, 72 cubes « cristal ».

Partez en mission dans l'espace à la recherche de cristaux précieux. Selon la planète que vous visiterez, les cristaux seront plus ou moins rares. Soyez fins dans le lancement de la fusée pour atterrir sur les meilleures planètes !

Un jeu de collecte et de manipulation interstellaire !

Principe du jeu :

Pour gagner les cartes « récolte », les joueurs doivent réunir les cristaux correspondants.

Pour cela, ils placent la fusée sur la rampe de lancement et la lâchent, afin qu'elle avance sur le plateau « espace ».

En fonction de la planète sur laquelle la fusée atterrit, les joueurs pourront récolter des cristaux roses, bleus, verts ou jaunes.

But du jeu : remporter des cartes « récolte ».

Mise en place du jeu :

Installez la rampe de lancement et le plateau « espace » à la suite l'un de l'autre. Posez la fusée à côté. Mélangez les cartes « récolte » et posez-les en pioche, face cachée, à côté du plateau. Retournez les 3 premières cartes de la pioche et posez-les à côté du plateau, de façon que tous les joueurs puissent bien les voir. Regroupez les cubes « cristal » par couleur et posez-les en tas à côté des cartes « récolte » pour constituer la réserve.



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il réalise les 3 actions suivantes :

1. Lancer la fusée,
2. Récolter des cristaux (si possible),
3. Gagner une carte « récolte » (si possible).

1. Lancer la fusée

À son tour de jeu, le joueur prend la fusée, la pose à la hauteur qu'il souhaite sur la rampe de lancement. Il lâche la fusée et regarde où elle s'arrête.

2. Récolter des cristaux

- Si la fusée s'arrête sur une case planète du plateau « espace » : **l'exploration a réussi !**

Le joueur peut récolter 1 ou plusieurs cube(s) « cristal » de la planète sur laquelle il s'est arrêté.



Case planète **Bleue** - 1 :
il récolte **1** cube « cristal »
bleu



Case planète **Jaune** - 1 :
il récolte **1** cube « cristal »
jaune



Case planète **Verte** - 1 :
il récolte **1** cube « cristal »
vert



Case planète **Rose** - 1 :
il récolte **1** cube « cristal »
rose



Case planète **Bleue** - 2 :
il récolte **2** cubes « cristal »
bleus (et ainsi de suite pour
les autres couleurs de planète)



Case planète **Bleue** - 3 :
il récolte **3** cubes « cristal »
bleus (et ainsi de suite pour
les autres couleurs de planète)

→ Le joueur prend le ou les cube(s) « cristal » correspondant(s) dans la réserve et le(s) pose devant lui.

Pour déterminer la planète sur laquelle s'est arrêtée la fusée, on regarde la case où sont posées ses roues avant.

Dans le cas où les roues de la fusée sont arrêtées sur 2 cases, le joueur choisit la case qu'il préfère et prend le ou les cube(s) « cristal » correspondant(s).



Dans cet exemple, les roues avant de la fusée sont arrêtées sur la case planète **Verte** - 2, le joueur récolte **2** cubes « cristal » **verts**.



Dans cet exemple, les roues avant de la fusée sont arrêtées à cheval sur les cases planète **Verte** - 2 et planète **Rose** - 2, le joueur choisit de récolter **2** cubes « cristal » **roses ou verts**.

- Si la fusée sort du plateau « espace » : **trop fort !** Le joueur ne récolte pas de cristaux ce tour-ci.

- Si la fusée s'arrête avant d'arriver sur une case planète : **trop court !** Le joueur ne récolte pas de cristaux ce tour-ci.

3. Gagner une carte « récolte »

Pour gagner une carte « récolte », les joueurs doivent avoir tous les cristaux de la carte en leur possession.

Dès qu'un joueur a les cristaux nécessaires pour gagner une carte « récolte », il remet les cubes « cristal » correspondants à la carte dans la réserve et prend la carte devant lui comme carte gagnée.

Une nouvelle carte « récolte » de la pioche est retournée, de façon à toujours proposer 3 cartes « récolte » différentes aux joueurs.

Les joueurs ne sont pas obligés de prendre une carte « récolte » dès qu'ils ont les cristaux nécessaires, ils peuvent décider d'attendre un tour suivant.

En revanche, les joueurs ne peuvent gagner qu'une seule carte « récolte » par tour de jeu.

Puis la main passe au joueur suivant, qui récupère la fusée et la pose sur la rampe de lancement pour démarrer son tour de jeu.

NB : Si un joueur arrive sur une case planète et qu'il n'y a plus de cube « cristal » correspondant à la case dans la réserve, le joueur ne récolte rien ce tour-ci. S'il n'en reste pas assez, il prend juste ce qu'il reste.

Fin de la partie :

À 4 joueurs :

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a gagné sa 4ème carte récolte, il remporte la partie.

À 2 ou 3 joueurs :

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a gagné sa 5ème carte récolte, il remporte la partie.

Un jeu de Carlo A. Rossi.

Contents: 1 launch pad, 1 space board, 24 collection cards, 1 wooden rocket and 72 crystal cubes.

It's time to set off on a mission into space in search of precious crystals. The crystals will be more or less rare depending on the planet you visit. Use your rocket launching skills with care to land on the best planets! A game of interstellar collecting and dexterity!

How the game works:

To win the collection cards, players must gather together the corresponding crystals. To do so, they place the rocket on the launch pad and then release it, letting it move forward onto the space board. Depending on the planet the rocket lands on, players can collect a number of pink, blue, green or yellow crystals.

Aim of the game: To win collection cards.

Game set-up:

Set up the launch pad and the space board next to each other in a row. Put the rocket to one side. Shuffle the collection cards and stack them in a deck, face down, next to the board. Turn over the first 3 cards from the deck and put them down next to the board, so that all the players can see them. Sort the crystal cubes into colours and arrange them in piles next to the collection cards to make up the reserve.



How to play:

The youngest player starts, to be followed by the other players in turn in clockwise order.

The player carries out the following 3 actions:

1. They launch the rocket.
2. They collect crystals (if possible).
3. They win a collection card (if possible).

1. Launching the rocket

When it is a player's turn, they take the rocket and position it on the launch pad, at the height of their choice. They then release the rocket and watch to see where it stops.

2. Collecting crystals

- If the rocket stops on a planet square on the space board, **the mission is a success!**
The player can collect 1 or more crystal cubes from the planet that they have landed on.



Blue - 1 planet square:
They collect **1 blue** crystal cube.



Yellow - 1 planet square:
They collect **1 yellow** crystal cube.



Green - 1 planet square:
They collect **1 green** crystal cube.



Pink - 1 planet square:
They collect **1 pink** crystal cube.



Blue - 2 planet square:
They collect **2 blue** crystal cubes (and so on for the other planet colours).



Blue - 3 planet square:
They collect **3 blue** crystal cubes (and so on for the other planet colours).

→ The player takes the appropriate crystal cube(s) from the reserve and places it/them in front of them.

To determine the planet on which the rocket has landed, look to see which square its front wheels have come to rest on. If the rocket's wheels come to rest on 2 squares, the player can choose the square they prefer and take the corresponding crystal cube(s).



In this example, the rocket's front wheels have come to rest on the **Green - 2** planet square. The player collects **2 green** crystal cubes.



In this example, the rocket's front wheels have come to rest on the **Green - 2** planet square and the **Pink - 2** planet square. The player can choose to collect **2 pink or green** crystal cubes.

- If the rocket flies off the space board altogether, **the launch was too powerful!**
The player does not collect any crystals for that turn.
- If the rocket stops before reaching a planet, **the launch has fallen short!**
The player does not collect any crystals for that turn.

3. Winning a collection card

To win a collection card, the players have to have all of the crystals for the card they wish to win.

As soon as a player has all the crystals needed to win a collection card, they put the corresponding crystal cubes back in the reserve and claim the card as a card they have won, placing it in front of them.

A new collection card from the deck is turned over so that there are always 3 different collection cards in play for the players to choose from.

Players do not have to claim a collection card as soon as they have the crystals required; they can decide to wait until their next turn.

However, players can only win one collection card per turn.

Play then passes to the next player, who retrieves the rocket and puts it on the launch pad to start their turn.

Please note: If a player lands on a planet square and there are no more crystal cubes in the reserve for that square, the player doesn't collect anything for that turn. If there are not enough crystals left in the reserve, they just take what is left.

End of the game:

Playing with 4 players:

The game ends as soon as a player has won their 4th collection card. That player wins the game.

Playing with 2 or 3 players:

The game ends as soon as a player has won their 5th collection card. That player wins the game.

A game by Carlo A. Rossi.



Inhalt: 1 Startrampe, 1 Weltraumplan, 24 Sammelkarten, 1 Rakete aus Holz, 72 Kristallwürfel.

Es wird Zeit für eine Weltraum-Mission auf der Suche nach den wertvollen Kristallen. Je nach Planeten, den du besuchst, sind die Kristalle mehr oder weniger wert. Lass die Rakete mit Fingerspitzengefühl starten, um auf den besten Planeten zu landen!

Ein interstellares Sammel- und Geschicklichkeitsspiel!

So geht's

Du musst bestimmte Kristalle haben, um Sammelkarten zu kriegen. Dafür lässt du die Rakete von der Startrampe auf ein bestimmtes Feld des Weltraumplans hinunterrollen. Je nach Feld erhältst du dann eine bestimmte Anzahl an rosa-farbenen, blauen, grünen oder gelben Kristallen.

Spielziel

Hol dir so viele Sammelkarten wie möglich.

Spielvorbereitung

Leg den Weltraumplan und die Startrampe aneinander in die Tischmitte. Die Rakete steht daneben. Misch die Sammelkarten und leg sie als verdeckten Stapel neben den Weltraumplan. Decke die obersten drei Karten auf und leg sie offen neben den Stapel, so dass alle Personen sie sehen können.

Sortiere die Kristallwürfel nach ihrer Farbe und leg sie als gleichfarbige Haufen neben den Sammelkarten bereit.



Spielverlauf

Die jüngste Person fängt an, gefolgt von den übrigen Personen einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, machst du folgende 3 Aktionen:

1. Du startest die Rakete.
2. Du sammelst Kristalle (wenn möglich).
3. Du tauschst Kristalle gegen eine Sammelkarte ein (wenn möglich).

1. Rakete starten

Du nimmst die Rakete und stellst sie an eine beliebige Stelle auf die Startrampe. Dann lässt du die Rakete los und schaust, wo sie landet.

2. Kristalle sammeln

- Landet die Rakete auf einem Planetenfeld des Spielplans, ist die Mission erfolgreich! Du kannst einen oder mehrere Kristallwürfel des Planeten nehmen, auf dem die Rakete gelandet ist.



Blau - 1er Feld: Nimm **1 blauen** Kristall.



Gelb - 1er Feld: Nimm **1 gelben** Kristall.



Grün - 1er Feld: Nimm **1 grünen** Kristall.



Rosa - 1er Feld: Nimm **1 rosafarbenen** Kristall.



Blau - 2er Feld:
Nimm **2 blaue** Kristalle
(usw. für die anderen Farben).



Blau - 3er Feld:
Nimm **3 blaue** Kristalle
(usw. für die anderen Farben).

→ Du nimmst dir die entsprechenden Kristalle aus dem Vorrat und legst sie vor dir ab.

Um den Planeten zu bestimmen, auf dem deine Rakete gelandet ist, schaust du dir die vorderen Reifen an und das Feld, auf dem sie stehengeblieben sind.

Stoppen die vorderen Reifen auf zwei Feldern, darfst du eins der beiden Felder wählen und dir die entsprechenden Kristalle nehmen.



In diesem Beispiel sind die vorderen Reifen der Rakete auf einem **grünen** 2er-Planetenfeld gelandet. Du nimmst dir **2 grüne** Kristalle.



In diesem Beispiel sind die vorderen Reifen zwischen einem **grünen** 2er-Planeten und einem **rosafarbenen** 2er-Planeten zum Stehen gekommen. Du darfst entweder zwei **grüne** oder zwei **rosafarbene** Kristalle nehmen.

- Fliegt die Rakete vom Spielplan, ist sie **zu schnell geflogen!** Du darfst dir für diesen Zug keine Kristalle nehmen.

- Erreicht die Rakete die Planeten nicht, ist sie **zu langsam geflogen!** Du darfst dir für diesen Zug keine Kristalle nehmen.



3. Eine Sammelkarte erhalten

Um eine Sammelkarte zu nehmen, musst du alle Kristalle haben, die auf der jeweiligen Karte zu sehen sind.

Sobald du alle Kristalle für eine bestimmte Sammelkarte zusammen hast, legst du diese Kristalle zurück in den Vorrat, nimmst dir die Karte und legst sie vor dir ab. Sie gehört nun dir.

Sofort wird eine neue Sammelkarte vom Stapel aufgedeckt, damit immer 3 Sammelkarten zur Auswahl offen liegen.

Du musst keine Sammelkarte nehmen, wenn du alle Kristalle einer Karte zusammen hast. Du kannst auch bis zum nächsten Zug warten.

Dann ist die nächste Person am Zug.

Hinweis: Landet die Rakete auf einem Planetenfeld, dessen Kristalle nicht mehr im Vorrat liegen, kannst du dir keine Kristalle nehmen. Ist wenigstens ein Teil der Kristalle im Vorrat, nimmst du dir diesen Teil.

Spielende

4 Spieler

Das Spiel endet, sobald eine Person 4 Sammelkarten hat. Diese Person gewinnt.

5 Spieler

Das Spiel endet, sobald eine Person 5 Sammelkarten hat. Diese Person gewinnt.

Ein Spiel von Carlo A. Rossi.

Contenido: 1 plataforma de despegue, 1 tablero "espacio", 24 cartas "recolecta", 1 cohete de madera, 72 cubos "cristal".

Emprende una misión por el espacio en busca de cristales preciosos. El grado de singularidad de los cristales dependerá del planeta que visites. ¡Reflexiona bien antes de lanzar el cohete para aterrizar en los mejores planetas! ¡Un juego de recolección y manipulación interestelar!

Bases del juego:

Para conseguir las cartas "recolecta", los jugadores deben reunir los cristales correspondientes. Para ello, colocan el cohete sobre la plataforma de despegue y lo sueltan para que avance sobre el tablero "espacio". En función del planeta en el que aterrice el cohete, los jugadores podrán recolectar cristales rosas, azules, verdes o amarillos.

Objetivo del juego: conseguir cartas "recolecta".

Preparación:

Instalar la plataforma de despegue y el tablero "espacio" pegados. Colocar el cohete a un lado. Barajar las cartas "recolecta" y colocarlas en un montón, boca abajo, junto al tablero. Dar la vuelta a las 3 primeras cartas del montón y colocarlas junto al tablero, para que todos los jugadores puedan verlas bien. Agrupar los cubos "cristal" por color y colocarlos en montones junto a las cartas "recolecta" para constituir la reserva.



Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador lleva a cabo estas 3 acciones:

1. lanzar el cohete,
2. recolectar cristales (si se puede),
3. ganar una carta "recolecta" (si se puede).

1. Lanzar el cohete

Durante su turno, el jugador coge el cohete y lo coloca sobre la plataforma de despegue, a la altura que quiera. Entonces suelta el cohete y observa dónde se ha detenido.

2. Recolectar cristales

- Si el cohete se detiene en una casilla planeta del tablero "espacio": ¡la exploración ha sido un éxito!
El jugador puede recolectar 1 o varios cubos "cristal" en el planeta en el que se haya detenido.



Casilla planeta **Azul** - 1:
recolecta 1 cubo "cristal"
azul.



Casilla planeta **Amarillo** - 1:
recolecta 1 cubo "cristal"
amarillo.



Casilla planeta **Verde** - 1:
recolecta 1 cubo "cristal"
verde.



Casilla planeta **Rosa** - 1:
recolecta 1 cubo "cristal"
rosa.



Casilla planeta **Azul** - 2:
recolecta 2 cubos "cristal"
azules (y así sucesivamente con
los demás colores de planeta).



Casilla planeta **Azul** - 3:
recolecta 3 cubos "cristal"
azules (y así sucesivamente con
los demás colores de planeta).

→ El jugador coge el cubo o los cubos "cristal" correspondiente(s) de la reserva y se lo(s) coloca delante.

Para saber en qué planeta se ha detenido el cohete, se debe mirar la casilla en la que están situadas las ruedas delanteras.

Si las ruedas del cohete se detienen entre 2 casillas, el jugador elige la casilla que prefiera y coge el cubo o los cubos "cristal" correspondiente(s).



En este ejemplo, las ruedas delanteras del cohete se han detenido en la casilla planeta **Verde** - 2: el jugador recolecta 2 cubos "cristal" **verdes**.



En este ejemplo, las ruedas delanteras del cohete se han detenido entre las casillas planeta **Verde** - 2 y planeta **Rosa** - 2. El jugador elige recolectar 2 cubos "cristal" **rosas o verdes**.

- Si el cohete se sale del tablero "espacio": ¡demasiado fuerte! El jugador no recolecta ningún cristal durante este turno.
- Si el cohete se detiene antes de llegar a una casilla planeta: ¡demasiado flojo! El jugador no recolecta ningún cristal durante este turno.

3. Ganar una carta "recolecta"

Para ganar una carta "recolecta", los jugadores deben haber conseguido todos los cristales de la carta que tengan.

En cuanto un jugador ha conseguido los cristales necesarios para ganar una carta "recolecta", vuelve a colocar los cubos "cristal" de la carta en la reserva y gana la carta que tiene delante.

Se da la vuelta a una nueva carta "recolecta" del montón para que los jugadores siempre cuenten con 3 cartas "recolecta" diferentes.

Los jugadores no están obligados a coger una carta "recolecta" al conseguir los cristales necesarios; pueden esperar al siguiente turno.

En cambio, los jugadores solo pueden ganar una carta "recolecta" por turno.

Después, el turno pasa al siguiente jugador, que coge el cohete y lo coloca sobre la plataforma de despegue para empezar su turno.

Nota: si un jugador llega a una casilla planeta y ya no queda ningún cubo "cristal" en la reserva que se corresponda con esa casilla, el jugador no recolecta nada durante ese turno. Si no hay suficientes cubos, entonces coge los que queden.

Fin de la partida:

Con 4 jugadores:

El juego termina cuando un jugador gana su 4.ª carta "recolecta". El jugador gana la partida.

Con 2 o 3 jugadores:

El juego termina cuando un jugador gana su 5.ª carta "recolecta". El jugador gana la partida.

Un juego de Carlo A. Rossi.



Contenuto: 1 rampa di lancio, 1 tabellone spazio, 24 carte raccolta, 1 razzo di legno, 72 cubi cristallo.

Partite per una missione nello spazio alla ricerca dei cristalli preziosi. A seconda del pianeta che visitate, i cristalli saranno più o meno rari. Lanciate quindi il razzo in maniera scaltra per poter raggiungere i pianeti migliori! Un gioco di raccolta e manipolazione intergalattico!

Principio del gioco:

per vincere le carte raccolta, i giocatori devono recuperare i cristalli corrispondenti.

Posizionano quindi il razzo in cima alla rampa di lancio e lo lasciano andare in modo che avanzi sul tabellone spazio.

A seconda del pianeta sul quale atterra il razzo, i giocatori potranno raccogliere cristalli rosa, blu, verdi o gialli.

Scopo del gioco:

Ottenere le carte raccolta.

Preparazione del gioco:

posizionare la rampa di lancio e il tabellone spazio adiacenti. Mettere il razzo a fianco. Mischiare le carte raccolta e metterle in un mazzo, a faccia in giù, a fianco al tabellone. Girare le prime 3 carte del mazzo e posizzarle a fianco al tabellone in modo che tutti i giocatori possano vederle bene. Raggruppare i cubi cristallo per colore e impilarli a fianco alle carte raccolta: fungeranno da riserva.



Svolgimento del gioco:

il giocatore più giovane inizia, poi si gioca in senso orario. Il giocatore compie le 3 azioni seguenti:

1. Lanciare il razzo;
2. Raccogliere i cristalli (se possibile);
3. Vincere una carta raccolta (se possibile).

1. Lanciare il razzo

Durante il proprio turno, il giocatore prende il razzo e lo posiziona all'altezza desiderata sulla rampa di lancio. Lo lascia andare e guarda dove si ferma.

2. Raccogliere i cristalli

- Se il razzo si ferma su una casella pianeta del tabellone spazio: **missione compiuta!**
Il giocatore può raccogliere 1 o più cubi cristallo del pianeta sul quale si è fermato.



Casella pianeta **Blu** - 1:
raccoglie **1** cubo cristallo **blu**



Casella pianeta **Giallo** - 1:
raccoglie **1** cubo cristallo **giallo**



Casella pianeta **Verde** - 1:
raccoglie **1** cubo cristallo **verde**



Casella pianeta **Rosa** - 1:
raccoglie **1** cubo cristallo **rosa**



Casella pianeta **Blu** - 2:
raccoglie **2** cubi cristallo **blu**
(e così via per gli altri colori del pianeta)



Casella pianeta **Blu** - 3:
raccoglie **3** cubi cristallo **blu**
(e così via per gli altri colori del pianeta)

→ Il giocatore prende il cubo o i cubi cristallo corrispondenti dalla riserva e li appoggia davanti a sé.

Per determinare su quale pianeta si è fermato il razzo, si guarda su quale casella poggiano le ruote anteriori.

Se le ruote del razzo si fermano su 2 caselle, il giocatore sceglie la casella che preferisce e prende il cubo o i cubi cristallo corrispondenti.



In questo esempio, le ruote anteriori del razzo si sono fermate sulla casella pianeta **Verde** - 2: il giocatore raccoglie quindi **2** cubi cristallo **verdi**.



In questo esempio, le ruote anteriori del razzo si sono fermate a cavallo tra la casella pianeta **Verde** - 2 e la casella pianeta **Rosa** - 2: il giocatore sceglie di raccogliere **2** cubi cristallo **rosa o verdi**.

- Se il razzo esce dal tabellone spazio: **troppo forte!** Il giocatore non raccoglie cristalli a questo turno.

- Se il razzo si ferma prima di arrivare su una casella pianeta: **troppo corto!** Il giocatore non raccoglie cristalli in questo turno.

3. Vincere una carta raccolta

Per vincere una carta raccolta, i giocatori devono avere tutti i cristalli della carta che possiedono.

Quando un giocatore ha i cristalli necessari per vincere una carta raccolta, rimette i cubi cristallo corrispondenti alla carta nella riserva e prende la carta davanti a sé come carta di vincita.

Viene girata dal mazzo una nuova carta raccolta in modo che ai giocatori siano sempre proposte 3 carte raccolta diverse.

I giocatori non sono obbligati a prendere una carta raccolta non appena possiedono i cristalli necessari, ma possono decidere di aspettare il turno successivo.

In compenso, i giocatori possono vincere solo una carta raccolta per turno di gioco.

Poi la mano passa al giocatore successivo, che recupera il razzo e lo appoggia sulla rampa di lancio per iniziare il proprio turno di gioco.

N.B.: se un giocatore finisce su una casella pianeta e non ci sono più cubi cristallo che corrispondono alla casella nella riserva, il giocatore non raccoglie nulla in questo turno. Se non ne rimangono abbastanza, prende solo quelli che rimangono.

Fine del gioco:

Con 4 giocatori:

il gioco termina quando un giocatore ha ottenuto la sua 4a carta raccolta, vincendo la partita.

Con 2 o 3 giocatori:

il gioco termina quando un giocatore ha ottenuto la sua 5a carta raccolta, vincendo la partita.

Un gioco di Carlo A. Rossi.

Conteúdo: 1 rampa de lançamento, 1 tabuleiro «espaço», 24 cartas «colheita», 1 foguetão em madeira, 72 cubos «cristal».

Partam em missão no espaço numa busca de cristais preciosos. Consoante o planeta que vão visitar, os cristais vão ser mais ou menos raros. Sejam habilidosos no lançamento do foguetão para aterrarem nos melhores planetas! Um jogo de recolha e manuseamento interestelar!

Princípio do jogo:

Para ganhar as cartas «colheita», os jogadores devem reunir os cristais correspondentes. Para isso, colocam o foguetão na rampa de lançamento e soltam-no, para que avance no tabuleiro «espaço». Dependendo do planeta em que o foguetão aterra, os jogadores podem recolher cristais cor-de-rosa, azuis, verdes ou amarelos.

Objetivo do jogo: ganhar as cartas «colheita».

Preparação do jogo:

Instalem a rampa de lançamento e o tabuleiro «espaço», na continuação um do outro. Coloquem o foguetão ao lado. Misturem as cartas «colheita» e formem uma bisca, virada para baixo, ao lado do tabuleiro. Virem as 3 primeiras cartas da bisca e coloquem-nas ao lado do tabuleiro, para que todos os jogadores as possam ver bem. Juntem os cubos «cristal» por cor e formem pilhas ao lado das cartas «colheita» para constituir a reserva..



Como jogar:

É o jogador mais novo que começa, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio.

Realiza as 3 ações seguintes:

1. Lançar o foguetão,
2. Recolher os cristais (se possível),
3. Ganhar uma carta «colheita» (se possível).

1. Lançar o foguetão

Na vez dele, o jogador pega no foguetão, põe o foguetão na altura que desejar na rampa de lançamento. Solta o foguetão e vê onde parou.

2. Recolher os cristais

- Se o foguetão parar numa casa planeta do tabuleiro «espaço»: **a exploração foi um sucesso!**
O jogador pode recolher



Casa planeta **Azul** - 1:
recolhe 1 cubo «cristal»
azul



Casa planeta **Amarelo** - 1:
recolhe 1 cubo «cristal»
amarelo



Casa planeta **Verde** - 1:
recolhe 1 cubo «cristal»
verde



Casa planeta **Cor-de-Rosa** - 1: recolhe 1 cubo
«cristal» **cor-de-rosa**



Casa planeta **Azul** - 2:
recolhe 2 cubos «cristal» **azuis**
(e por aí fora, com as outras
cores de planeta)



Casa planeta **Azul** - 3:
recolhe 3 cubos «cristal» **azuis**
(e por aí fora, com as outras
cores de planeta)

1 ou vários cubo(s) «cristal» do planeta em que parou.

→ O jogador tira o ou os cubo(s) «cristal» correspondente(s) da reserva e coloca-o(s) na frente dele.

Para determinar o planeta em que o foguetão parou, verifica-se em que casa pousaram as rodas da frente.

No caso das rodas do foguetão estarem paradas sobre 2 casas, o jogador escolhe a casa que prefere e tira o ou os



cubo(s) «cristal» correspondente(s).

Neste exemplo, as rodas da frente do foguetão pararam na casa planeta **Verde** - 2, o jogador recolhe 2 cubos «cristal» **verdes**.



Neste exemplo, as rodas da frente do foguetão pararam tanto nas casas planeta **Verde** - 2 e planeta **Cor-de-Rosa** - 2, o jogador escolhe recolher 2 cubos «cristal» **cor-de-rosa ou verdes**.

- Se o foguetão sair do tabuleiro «espaço»: **demasiada força!** O jogador não recolhe cristais durante esta volta.

- Se o foguetão parar antes de chegar a uma casa planeta: **demasiado curto!** O jogador não recolhe cristais durante esta volta.

3. Ganhar uma carta «colheita»

Para ganhar uma carta «colheita», os jogadores devem ter todos os cristais da carta que têm em sua posse.

Assim que um jogador tiver os cristais necessários para ganhar uma carta «colheita», entrega na reserva os cubos «cristal» correspondentes à carta e tira a carta que tem na frente, sendo que esta se torna numa carta ganha.

Uma nova carta «colheita» da bisca é virada, de forma a propor sempre 3 cartas «colheita» diferentes aos jogadores.

Os jogadores não são obrigados a tirar uma carta «colheita» assim que têm os cristais necessários, podem decidir que esperam para uma volta seguinte.

No entanto, os jogadores só podem ganhar uma carta «colheita» por volta de jogo.

A vez passa para o jogador seguinte que recupera o foguetão e coloca na rampa de lançamento para dar início à sua vez.

Nota: se um jogador chegar a uma casa planeta e se não houver, na reserva, mais cubos «cristal» correspondentes à casa, o jogador não recebe nada nessa volta. Se não houver o suficiente, tira só o que sobra.

Fim da partida:

Com 4 jogadores:

O jogo acaba assim que um jogador ganhar a 4a carta colheita, ganha a partida.

Com 2 ou 3 jogadores:

O jogo acaba assim que um jogador ganhar a 5a carta colheita, ganha a partida.

Um jogo de Carlo A. Rossi.

Inhoud: 1 lanceerplatform, 1 ruimtebord, 24 kristalkaarten, 1 houten raket, 72 kristalblokjes.

Ga tijdens een ruimtemissie op zoek naar kostbare kristallen. Afhankelijk van de planeet die je bezoekt, komen de kristallen in meerdere of mindere mate voor. Wees slim wanneer je de raket lanceert zodat je op de beste planeten landt! Een verzamel- en manipulatiespel tussen de sterren!

Spelprincipe:

Om de kristalkaarten te winnen, moeten de spelers de bijbehorende kristallen verzamelen. Hiervoor zetten ze de raket op het lanceerplatform en laten hem los, zodat hij naar voren beweegt op het ruimtebord. Afhankelijk van op welke planeet de raket landt, kunnen de spelers roze, blauwe, groene of gele kristallen verzamelen.

Doel van het spel: Kristalkaarten winnen.

Voorbereiding van het spel:

Zet het lanceerplatform en het ruimtebord achter elkaar neer. Plaats de raket ernaast. Schud de kristalkaarten en leg ze op een stapel, met het plaatje naar beneden, naast het bord. Draai de eerste 3 kaarten van de stapel om en leg ze naast het bord, zodat alle spelers ze goed kunnen zien. Maak groepjes kristalblokjes van dezelfde kleur en leg ze op een stapel naast de kristalkaarten. Dit is de reserve.



Spelverloop:

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Hij voert de volgende 3 acties uit:

1. De raket lanceren,
2. Kristallen verzamelen (indien mogelijk),
3. Een kristalkaart winnen (indien mogelijk).

1. De raket lanceren

Tijdens zijn beurt pakt de speler de raket en plaatst hem op de gewenste hoogte op het lanceerplatform. Hij laat de raket los en kijkt waar hij tot stilstand komt.

2. Kristallen verzamelen

- Als de raket op een planeetvakje op het ruimtebord tot stilstand komt: **de missie is geslaagd!**
De speler kan 1 of meer kristalblokje(s) verzamelen van de planeet waarop hij is gestopt.



Planeetvakje **Blauw** - 1:
hij pakt **1 blauw**
kristalblokje



Planeetvakje **Geel** - 1:
hij pakt **1 geel** kristalblokje



Planeetvakje **Groen** - 1:
hij pakt **1 groen**
kristalblokje



Planeetvakje **Roze** - 1:
hij pakt **1 roze** kristalblokje



Planeetvakje **Blauw** - 2:
hij pakt **2 blauwe** kristalblokjes
(enzovoort voor de andere
planeetkleuren)



Planeetvakje **Blauw** - 3:
hij pakt **3 blauwe** kristalblokjes
(enzovoort voor de andere
planeetkleuren)

→ De speler neemt het/de bijbehorende kristalblokje(s) uit de reserve en legt het/ze voor zich neer.

Om te bepalen op welke planeet de raket tot stilstand is gekomen, kijk je naar het vakje waar zijn voorwielen zich bevinden.

Als de wielen van de raket op 2 vakjes tot stilstand zijn gekomen, kiest de speler het vakje van zijn voorkeur en pakt het/de bijbehorende kristalblokje(s).



In dit voorbeeld zijn de voorwielen van de raket tot stilstand gekomen op het planeetvakje **Groen** - 2: de speler pakt **2 groene** kristalblokjes.



In dit voorbeeld zijn de voorwielen van de raket tot stilstand gekomen op het planeetvakje **Groen** - 2 en het planeetvakje **Roze** - 2: de speler pakt **2 roze** of **groene** kristalblokjes.

- Als de raket van het ruimtebord afglijdt: **te hard!** De speler krijgt deze beurt geen kristallen.

- Als de raket stopt voordat hij een planeet bereikt: **te zacht!** De speler krijgt deze beurt geen kristallen.

3. Een kristalkaart winnen

Om een kristalkaart te winnen, moeten de spelers alle kristallen op de kaart in hun bezit hebben.

Zodra een speler de benodigde kristallen heeft om een kristalkaart te winnen, legt hij de kristalblokjes die bij de kaart horen terug in de reserve en wint hij de kaart die voor hem ligt.

Er moet een nieuwe kristalkaart van de stapel worden omgedraaid, zodat de spelers altijd 3 verschillende kristalkaarten hebben om uit te kiezen.

De spelers zijn niet verplicht om een kristalkaart te pakken zodra ze de benodigde kristallen hebben; ze kunnen besluiten om te wachten tot de volgende beurt.

De spelers kunnen echter maar één kristalkaart per ronde winnen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Hij pakt de raket en plaatst hem op het lanceerplatform om aan zijn beurt te beginnen.

NB: Als een speler op een planeetvakje terecht komt en er zijn geen kristalblokjes meer in de reserve die bij het vakje horen, dan pakt hij deze beurt niets. Als er niet genoeg kristallen over zijn, pakt hij gewoon wat er over is.

Einde van het spel:

Bij 4 spelers:

Het spel eindigt zodra een speler zijn 4e kristalkaart heeft gewonnen en hij het spel wint.

Bij 2 of 3 spelers:

Het spel eindigt zodra een speler zijn 5e kristalkaart heeft gewonnen en hij het spel wint.

Een spel van Carlo A. Rossi.

Innehåll: 1 startramp, 1 rymdplatta, 24 insamlingskort, 1 träraket, 72 kristallkuber.

Bege er ut på ett rymdäventyr på jakt efter dyrbara kristaller. Beroende på vilken planet ni besöker är kristallerna mer eller mindre sällsynta. Sikta noggrant när ni skjuter iväg raketerna så att ni landar på de bästa planeterna! Ett interstellärt insamlings- och hanteringsspel!

Spelprinciper:

För att vinna insamlingskort måste spelarna samla motsvarande kristaller. För att göra det placerar de raketerna på startrampen och släpper den så att den åker ut på rymdplattan. Beroende på vilken planet som raketerna landar på kan spelarna samla rosa, blå, gröna eller gula kristaller.

Spelets mål: Vinna insamlingskort.

Spelförberedelse:

Placera startrampen och rymdplattan bredvid varandra. Placera raketerna vid sidan om. Blanda insamlingskorterna och lägg dem i en hög med framsidan dold bredvid plattan. Vänd på de 3 första korten i högen och lägg dem vid sidan av plattan så att alla spelarna kan se dem. Sortera kristallkuberna i färg och placera dem i högar bredvid insamlingskorterna för att skapa ett lager.



Spelets gång:

Den yngsta spelaren börjar och sedan spelar man vidare medurs. Hen gör följande 3 saker:

1. Skjuter iväg raketerna.
2. Samlar kristaller (om möjligt).
3. Vinner ett insamlingskort (om möjligt).

1. Skjuta iväg raketerna

När det är en spelares tur tar hen raketerna och placerar dem så högt upp på startrampen som hen vill. Spelaren släpper raketerna och kollar var den stannar.

2. Samla kristaller

- Om raketten stannar på en planetruta på rymdplattan: **expeditionen lyckades!**
Spelaren kan samla 1 eller flera kristallkuber på planeten där den stannade.



Blå planetruta - 1:
spelaren samlar **1 blå**
kristallkub



Gul planetruta - 1:
spelaren samlar **1 gul**
kristallkub



Grön planetruta - 1:
spelaren samlar **1 grön**
kristallkub



Rosa planetruta - 1:
spelaren samlar **1 rosa**
kristallkub



Blå planetruta - 2 : spelaren
samlar **2 blå** kristallkuber (och
detsamma gäller för de andra
planetfärgerna)



Blå planetruta - 3 : spelaren
samlar **3 blå** kristallkuber (och
detsamma gäller för de andra
planetfärgerna)

→ Spelaren tar motsvarande kristallkub(-er) från lagret och lägger dem framför sig.

För att fastställa vilken planet som raketten stannar på tittar man på vilken ruta som framhjulen står på.

Om raketens hjul har hamnat på 2 rutor väljer spelaren den rutan som hen föredrar och tar motsvarande antal kristallkuber.



I det här exemplet står raketens framhjul på planetrutan "**grön** - 2", och spelaren samlar **2 gröna** kristallkuber.



I det här exemplet står raketens framhjul på både planetrutan "**grön** - 2" och planetrutan "**rosa** - 2" och spelaren får välja om hen vill samla **2 rosa eller 2 gröna** kristallkuber.

- Om raketten åker utanför rymdplattan: **för långt!** Spelaren samlar inga kristaller den rundan.

- Om raketten stannar innan den når fram till en planetruta: **för kort!** Spelaren samlar inga kristaller den rundan.

3. Vinna ett insamlingskort

För att vinna ett insamlingskort måste spelarna ha alla kristaller som finns på kortet som de har.

När en spelare har de nödvändiga kristallerna för att vinna ett insamlingskort lägger hen tillbaka de motsvarande kristallkuberna i lagret och lägger kortet framför sig som ett vunnet kort.

Ett nytt insamlingskort från högen vänds upp så att det alltid finns 3 olika insamlingskort som spelarna kan vinna.

Spelarna är inte tvungna att ta ett insamlingskort när de har de nödvändiga kristallerna utan kan välja att vänta till nästa runda.

Däremot så kan en spelare inte vinna mer än ett insamlingskort per spelrunda.

Därefter går turen vidare till nästa spelare som placerar raketten på startrampen för att starta sin spelomgång.

OBS! Om en spelare hamnar på en planetruta och det inte finns några motsvarande kristallkuber kvar i lagret samlar spelaren inget den omgången. Om det inte finns tillräckligt, tar hen de som finns kvar.

Spelets slut:

4 spelare:

När en spelare vinner sitt 4:e insamlingskort har hen vunnit och spelet är slut.

2 eller 3 spelare:

När en spelare vinner sitt 5:e insamlingskort har hen vunnit och spelet är slut.

Ett spel av Carlo A. Rossi.

Indhold: 1 affyringsrampe, 1 rumplade, 24 indsamlingskort, 1 træaket, 72 krystalklodser.

Tag på mission ud i rummet på jagt efter værdifulde krystaller. Krystallerne er mere eller mindre sjældne afhængigt af, hvilken planet du besøger. Vær dygtig til at affyre raketten, så den lander på de bedste planeter! Et interstellart indsamlings- og manipulationsspil!

Spillets princip:

For at vinde indsamlingskortene skal spillerne samle de tilsvarende krystaller. For at gøre dette skal de placere raketten på affyringsrampen og slippe den, så den bevæger sig fremad på rumpladen. Spillerne kan indsamle lyserøde, blå, grønne eller gule krystaller afhængigt af, hvilken planet raketten lander på.

Spillets formål: at vinde indsamlingskort.

Forberedelse af spillet:

Placer affyringsrampen og rumpladen efter hinanden. Sæt raketten ved siden af. Bland indsamlingskortene, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad ved siden af pladen. Vend de 3 første kort i bunken, og læg dem ved siden af pladen, så alle spillerne kan se dem. Sorter krystalklodserne efter farve, og læg dem i bunker ved siden af indsamlingskortene, så de udgør en reserve.



Sådan foregår spillet:

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Han eller hun udfører de følgende 3 handlinger:

1. Affyr raketten,
2. Indsaml krystaller (hvis muligt),
3. Vind et indsamlingskort (hvis muligt).

1. Affyr raketten

Når det er spillerens tur, tager han eller hun raketten og placerer den i den ønskede højde på affyringsrampen. Spilleren slipper raketten og holder øje med, hvor den stopper.

2. Indsaml krystaller

- Hvis raketten stopper på et planetfelt på rumpladen: **rumforskningen er lykkedes!**
Spilleren kan indsamle 1 eller flere krystalklodser fra den planet, som han/hun er landet på.



Planetfelt **Blå** – 1:
spilleren tager **1 blå**
krystalklodser



Planetfelt **Gul** – 1:
spilleren tager **1 gul**
krystalklodser



Planetfelt **Grøn** – 1:
spilleren tager **1 grøn**
krystalklodser



Planetfelt **Lyserød** – 1:
spilleren tager **1 lyserød**
krystalklodser



Planetfelt **Blå** – 2: spilleren
tager **2 blå** krystalklodser (og
på samme vis med de andre
planetfarver)



Planetfelt **Blå** – 3: spilleren
tager **3 blå** krystalklodser (og
på samme vis med de andre
planetfarver)

→ Spilleren tager den eller de tilsvarende krystalklodser(er) fra en reservebunke og placerer den/dem foran sig.

For at afgøre hvilken planet raketten er stoppet på, skal man se, hvilket felt raketstens forhjul er placeret på.

Hvis raketstens hjul er placeret på 2 felter, vælger spilleren det felt, han eller hun foretrækker og tager de tilsvarende krystalklodser.



I dette eksempel er raketstens forhjul placeret på planetfeltet **Grøn** – 2, og spilleren indsamler **2 grønne** krystalklodser.



I dette eksempel er raketstens forhjul både placeret på planetfeltet **Grøn** – 2 og på planetfeltet **Lyserød** – 2, og spilleren vælger at indsamle **2 lyserøde eller grønne** krystalklodser.

- Hvis raketten ender uden for rumpladen: **for stærkt!** Spilleren indsamler ingen krystaller i denne runde.

- Hvis raketten stopper, før den når et planetfelt: **for kort!** Spilleren indsamler ingen krystaller i denne runde.

3. Vind et indsamlingskort

For at vinde et indsamlingskort skal spillerne have alle krystallerne på kortet i deres besiddelse.

Når en spiller har de nødvendige krystaller til at vinde et indsamlingskort, lægger han eller hun de tilsvarende krystalklodser tilbage i reservebunken og tager kortet foran sig. Kortet er vundet.

Et nyt indsamlingskort fra bunken vendes, så der altid er 3 forskellige indsamlingskort til rådighed for spillerne.

Spillerne behøver ikke tage et indsamlingskort, så snart de har de nødvendige krystaller; de kan vælge at vente til næste runde.

Spillerne kan dog kun vinde ét indsamlingskort pr. runde.

Derefter går turen videre til næste spiller, som samler raketten op og placerer den på affyringsrampen for at begynde sin tur.

NB: Hvis en spiller ankommer til et planetfelt, og der ikke er nogen krystalklodser svarende til feltet tilbage i reservebunken, indsamler spilleren ikke noget i den runde. Hvis der ikke er nok klodser tilbage, tager spilleren bare de resterende.

Spillets slutning:

Med 4 spillere:

Den spiller, som først vinder 4 indsamlingskort, vinder spillet.

Med 2 eller 3 spillere:

Den spiller, som først vinder 5 indsamlingskort, vinder spillet.

Et spil af Carlo A. Rossi.

Игровой комплект: 1 пусковая установка, 1 космическое игровое поле, 24 карточки «добыча», 1 деревянная ракета, 72 кубика в форме кристаллов.

Отправляйтесь в космическое путешествие на поиски драгоценных кристаллов. На одних планетах кристаллов много, на других они встречаются весьма редко. От точности запуска вашей ракеты зависит, на какой планете вы окажетесь! Проявите ловкость, осваивая межзвездное пространство, и соберите как можно больше кристаллов!

Принцип игры:

Чтобы выиграть карточки «добыча», игроки должны собрать соответствующие кристаллы. Для этого нужно поставить ракету на пусковую установку и отпустить ее, чтобы она двигалась вперед по космическому игровому полю. В зависимости от того, на какую планету «прилетит» ракета, игроки могут собрать розовые, синие, зеленые или желтые кристаллы.

Цель игры: выиграть карточки «добыча».

Перед началом игры:

Поставьте пусковую установку перед игровым полем. Рядом поместите ракету. Перемешайте карточки и положите их в колоду лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Переверните 3 первые карточки из колоды и положите их рядом с игровым полем так, чтобы все игроки хорошо их видели. Распределите кубики-кристаллы по цветам и положите их в кучки около карточек «добыча». Это ваш резерв.



Ход игры:

Начинает самый младший игрок, затем участники ходят по часовой стрелке.

Первый игрок выполняет следующие 3 действия:

1. запускает ракету,
2. собирает кристаллы (если возможно),
3. зарабатывает карточку «добыча» (если возможно).

1. Запуск ракеты

В свой ход игрок берет ракету и устанавливает ее на пусковую установку на желаемой высоте. Затем он отпускает ракету и смотрит, где она остановится.

2. Сбор кристаллов

- Если ракета останавливается на ячейке планеты на космическом игровом поле: **миссия выполнена успешно!** Игрок может взять 1 или несколько кубиков-кристаллов с планеты, на которую он «прилетел».



Ячейка «**Синяя** планета – 1»: можно взять **1 синий** кубик-кристалл



Ячейка «**Желтая** планета – 1»: можно взять **1 желтый** кубик-кристалл



Ячейка «**Зеленая** планета – 1»: можно взять **1 зеленый** кубик-кристалл



Ячейка «**Розовая** планета – 1»: можно взять **1 розовый** кубик-кристалл



Ячейка «**Синяя** планета – 2»: можно взять **2 синих** кубика-кристалла (и так далее для планет других цветов)



Ячейка «**Синяя** планета – 3»: можно взять **3 синих** кубика-кристалла (и так далее для планет других цветов).

→ Игрок берет соответствующий(-ие) кристалл(ы) и кладет их перед собой.

Чтобы определить, на какой планете остановилась ракета, посмотрите на ячейку, где расположены ее передние колеса.

Если колеса ракеты остановились на 2 ячейках одновременно, игрок выбирает ячейку на свое усмотрение и берет соответствующий(-ие) кристалл(ы).



В этом примере передние колеса ракеты остановились на ячейке «**Зеленая** планета – 2»: игрок берет **2 зеленых** кубика-кристалла.



В этом примере передние колеса ракеты остановились между ячейками «**Зеленая** планета – 2» и «**Розовая** планета – 2»: игрок берет **2 зеленых или 2 розовых** кристалла.

- Если ракета вылетает за пределы поля: **слишком мощный запуск!** В этот ход игрок не собирает кристаллы.
- Если ракета останавливается, не достигнув планеты: **недостаточно мощный запуск!** В этот ход игрок не собирает кристаллы.

3. Выиграть карточку «добыча»

Чтобы выиграть карточку, игроки должны собрать все указанные на ней кристаллы.

Как только у игрока на руках оказываются все нужные кристаллы, он ставит их на карточку «добыча» из резерва и кладет ее перед собой: эта карточка считается выигранной.

Затем нужно перевернуть новую карточку «добыча» из колоды. Помните, что у игроков всегда должны быть 3 разные карточки на выбор.

Игрокам не обязательно брать карточку «добыча», как только у них появятся необходимые кристаллы. Они могут подождать до следующего хода.

Однако за один ход можно выиграть только одну карточку «добыча».

Затем очередь переходит к следующему игроку, который ставит ракету на пусковую установку и начинает свой ход.

Конец игры:

Если участвуют 4 игрока:

Игра заканчивается, как только один из игроков выигрывает свою 4-ю карточку «добыча». Он считается победителем.

Если участвуют 2 или 3 игрока:

Игра заканчивается, как только один из игроков выигрывает свою 5-ю карточку «добыча». Он считается победителем.

Автор игры: Карло А. Росси.

SPACE CRYSTAL

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

DJ0082I



3, rue des Grands Augustins
75006 – Paris – France
www.djeco.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr