

ASTROGIOCANDO

Gioca e scopri il Sistema Solare

Target età: 6-10 anni • Numero giocatori: 2-4 • Tempo di gioco: 40 minuti

Contenuto: Tabellone componibile da 8 pezzi • Spinner • 4 pedine • 25 gettoni Astrogiocando (arancio) • 10 gettoni Lander (neri) • 10 gettoni Orbiter (grigi) • 5 gettoni Bonus (blu) • 1 mazzo da 55 carte (8 carte Missione + 47 carte Quiz)

Preparazione Si compone il tabellone con gli 8 pezzi (l'altro lato di ciascun riquadro è dedicato a un pianeta del Sistema Solare con alcune informazioni su di esso). Si mescola il mazzo delle carte Quiz e si mette accanto al tabellone con il dorso rivolto verso l'alto. Tutti i gettoni vanno disposti, impilati per tipologia, accanto al tabellone e devono essere a portata di mano dei giocatori. Ciascun giocatore prende una pedina e la colloca su una delle caselle Lancio (arancio) che si trovano a uno dei quattro angoli del tabellone. Poi si mescolano le carte Missione e si sparpagliano sul tavolo di gioco a faccia in giù. Le carte Missione sono di due tipi:

- Lander, ossia raggiungere e atterrare su un pianeta roccioso come Mercurio, Venere, Marte o sulla Luna;
 - Orbiter, cioè raggiungere e orbitare attorno a un pianeta gassoso, ossia Giove, Saturno, Urano e Nettuno.
- Le carte Missione sono distinte da due colori: carta Orbiter, dorso grigio; carta Lander, dorso nero. Ogni giocatore ne deve pescare una per ogni colore. Saranno le due missioni da portare a termine per vincere la partita.

Come si gioca Comincia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario. A turno, ciascun giocatore gira lo spinner e muove la propria pedina sul tabellone di tante caselle quante ne indica la freccia. Lo spinner (il retro è dedicato al Sole) può determinare un movimento di 2, di 3 o di 4 passi. Se la freccia indica la casella Asteroide si rimane fermi un turno; se indica il cerchio arancio si può raggiungere con un solo spostamento la casella Lancio più vicina.

Muovendosi lungo il percorso ciascun giocatore può guadagnare un gettone Astrogiocando (arancio) quando passa su una casella Lancio o se ci arriva con un giro di spinner diretto. In totale sul tabellone ci sono 6 caselle Lancio. Ciascun giocatore che guadagna almeno tre gettoni Astrogiocando (arancio) può decidere di scambiarli con un gettone Lander o un gettone Orbiter in base alle missioni che deve compiere, ma anche per strategia: essendoci pochi gettoni a disposizione, si potrebbe anche decidere di prenderne uno solo con l'obiettivo di ostacolare l'avversario.

Per poter effettuare lo scambio dei gettoni ciascun giocatore deve rispondere correttamente a una domanda riportata su una carta Quiz. Il giocatore che intende procedere allo scambio deve

dichiararlo subito dopo aver guadagnato il terzo gettone o all'inizio del proprio turno, dicendo: "Chiedo una carta quiz" indicando anche se vuole rispondere alla domanda facile (su fondo grigio chiaro) o alla domanda difficile (su fondo grigio scuro) per l'eventuale vincita di un gettone Bonus (vedi oltre). Quindi pesca una carta Quiz dal mazzo e la porge al giocatore alla sua destra, che gli leggerà la domanda richiesta:

- se il giocatore risponde correttamente, può scambiare i tre gettoni normali con un gettone Lander o Orbiter e passare il turno al giocatore successivo;
- se invece risponde in modo sbagliato, perde un gettone Astrogiocando (arancio) (che ritorna in gioco) e passa il turno. Se il giocatore possiede più di tre gettoni e risponde in modo errato alla domanda, può chiedere un'altra carta e provare a rispondere a un'altra domanda. I gettoni Astrogiocando (arancio) scambiati vengono riposizionati nella pila corrispondente. Le carte utilizzate per le domande vengono scartate.

Missione Il giocatore che arriva (o che supererebbe) una casella Lancio e possiede un gettone Lander o Orbiter ferma la pedina sulla casella Lancio e mette il gettone Lander o Orbiter sul tabellone in corrispondenza del pianeta indicato dalla propria carta Missione. Il giocatore che ha completato la prima missione passa il turno al giocatore successivo, che prosegue il gioco.

Gettoni Bonus Quando si risponde in modo corretto a una domanda difficile si ha diritto a un gettone Bonus (blu) che, se giocato, può evitare al giocatore di stare fermo un turno (se lo spinner finisce su quel settore) oppure di subire lo svantaggio previsto dalle caselle Houston. Il gettone Bonus giocato ritorna in gioco. Se tutti i gettoni Bonus non sono disponibili non ha senso scegliere il quiz difficile.

Caselle speciali del tabellone Quando si capita su una casella "Corsa allo spazio" (colore verde) il giocatore di turno può rubare un gettone Lander o Orbiter a un avversario. Se nessuno possiede ancora un gettone Lander o Orbiter si può rubare un gettone Astrogiocando. Se nessun giocatore possiede ancora gettoni, la casella non produce effetti.

Quando si capita su una casella "Houston, abbiamo un problema!" (colore azzurro), il giocatore che capita su questa casella subirà uno dei seguenti svantaggi (in ordine gerarchico):

- se possiede un gettone Lander o Orbiter lo perde ricevendo in cambio due gettoni Astrogiocando;
- se non ha gettoni Lander o Orbiter perde un gettone Astrogiocando tra quelli che possiede (che tornerà quindi in gioco);
- se non possiede ancora gettoni, rimane fermo un turno.

Vince chi compie per primo tutte e due le missioni rappresentate sulle sue carte Missione.