

ŁUKASZ SZOPKA

ODKRYWCY NOCNEGO NIEBA



LUCRUM
STUDIO

ODKRYWCY NOCNEGO NIEBA

Liczba graczy: 1–5

Czas rozgrywki: 30 min

Wiek: 8+

OPIS GRY

W trakcie gry wcielicie się w pasjonatów wpatrujących się godzinami w rozgwieżdżone niebo. Obserwując gwiazdzisty nieboskłon i wskazując palcem gwiazdozbiory migoczące w oddali, poczujecie pokusę, by stworzyć mapę tego, co widzicie – niczym prawdziwi Odkrywczy Nocnego Nieba.

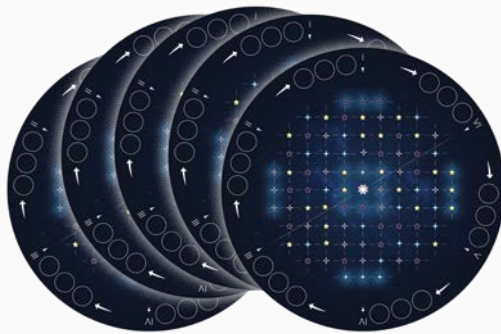
Podczas rozgrywki wykorzystacie plansze z obrotowymi mapami, na które za pomocą mazaków będziecie nanosić dostrzeżone konstelacje gwiazd. Gra będzie toczyć się przez 6 rund, w trakcie których każde z was narysuje swoje unikatowe konstelacje. Za każdą, którą uda się wam wpisać w swoją mapę z wykorzystaniem odpowiednich gwiazd, otrzymacie punkty. Dodatkowo otrzymacie punkty za umiejscowienie swoich konstelacji w odpowiednich miejscach mapy.

Osoba, która na koniec gry będzie miała łącznie najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą!

ELEMENTY GRY



5 plansz graczy



5 okrągłych map nocnego nieba



5 białych mazaków



1 karta pierwszego gracza



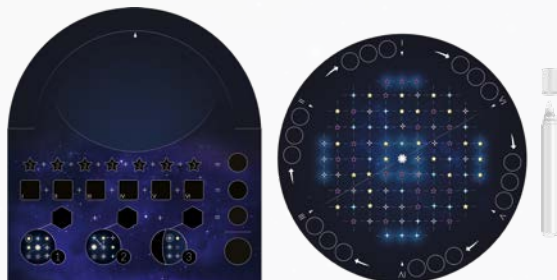
6 dwustronnych kart początkowych



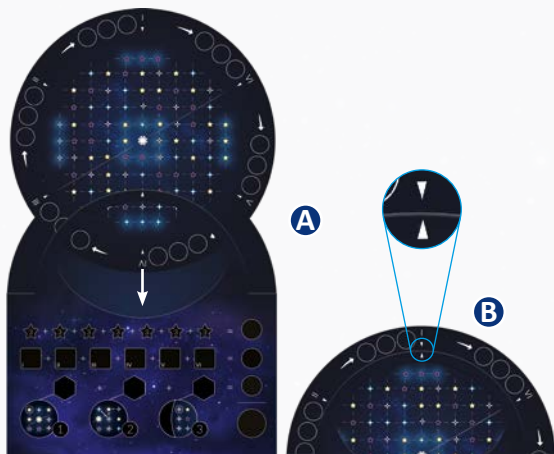
41 kart konstelacji (6× „5”, 6× „6”, 11× „7”, 6× „8”, 6× „9”, 6× „10”)

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozdajcie wszystkim graczom następujące elementy: **planszę gracza**, **mapę nocnego nieba** oraz **mazak**.



2. Każde z was wsuwa swoją mapę nocnego nieba w szczelinę w planszy (A) w taki sposób, aby **rymska „I”** znajdowała się na górze, a strzałki na planszy oraz mapie nocnego nieba wskazywały siebie nawzajem (B). Tak przygotowane plansze połóżcie przed sobą.



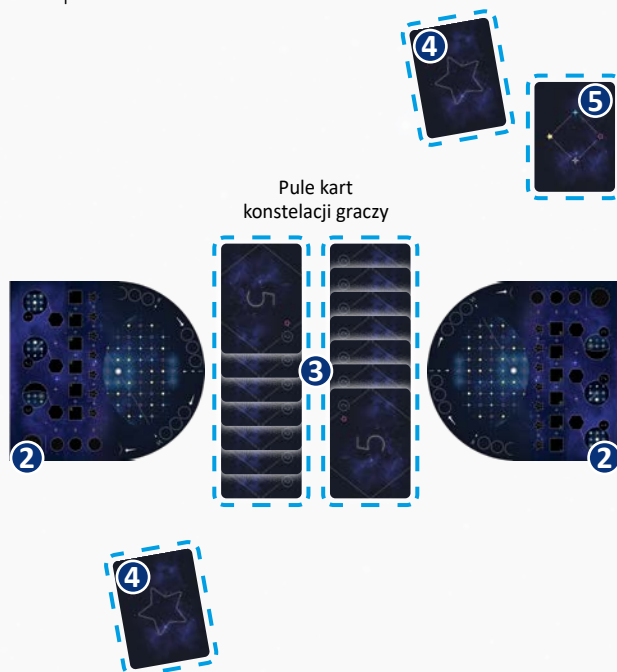
3. **Karty konstelacji** podzielcie na stosy zgodnie z widocznymi wartościami (5, 6, 7, 8, 9, 10), a następnie potasujcie każdy stos z osobna.

Rozdajcie wszystkim graczom po 1 karcie 5, 6, 8, 9, 10 oraz po 2 karty konstelacji o wartości 7. Otrzymane karty konstelacji połóżcie **zakryte** w pobliżu swoich plansz – karty te tworzą waszą **pulę konstelacji**.

Uwaga!

Na tym etapie nie wolno wam podglądać otrzymanych kart.

4. Potasujcie **karty początkowe**, a następnie rozdajcie po 1 każdemu z graczy. Teraz każde z was może zapoznać się z otrzymaną kartą początkową. Karty te są dwustronne – każde z was decyduje, którą stronę swojej karty wybiera, a następnie kładzie tę kartę przed sobą, wybraną stroną ku górze. Będzie to pierwsza karta w **obserwatorium** gracza.
5. Gracz, który jako ostatni spoglądał w gwiazdy, otrzymuje **kartę pierwszego gracza**.
6. Niewykorzystane mapy nocnego nieba, plansze graczy, mazaki, karty konstelacji oraz karty początkowe odłóżcie do pudełka.

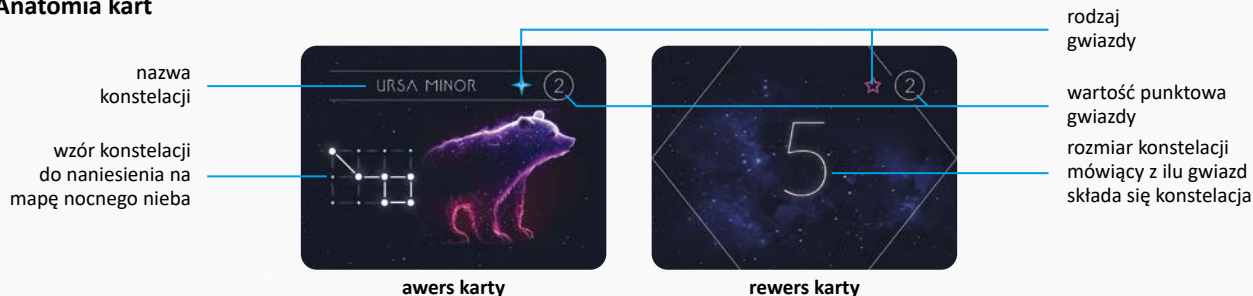


Przykład przygotowania rozgrywki 2-osobowej

KARTY KONSTELACJI

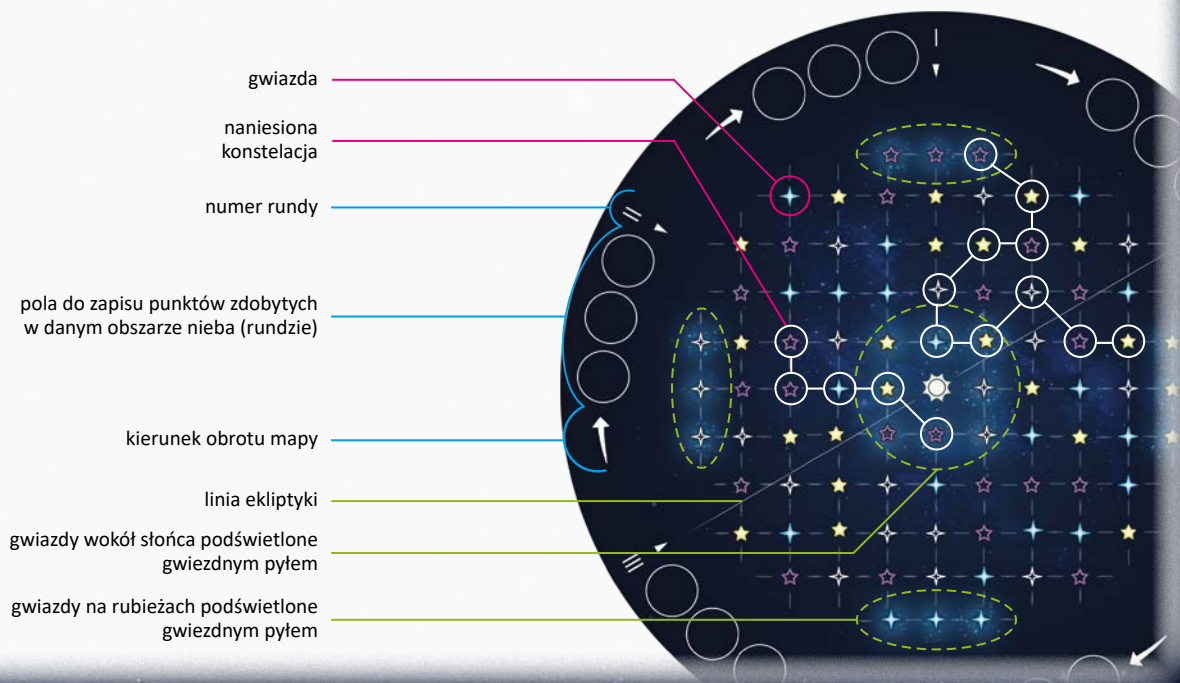
Karty konstelacji przedstawiają układy gwiazd, nawiązujące do prawdziwych gwiazdozbiorów. Waszym zadaniem będzie nanoszenie ich na mapę nieba.

Anatomia kart

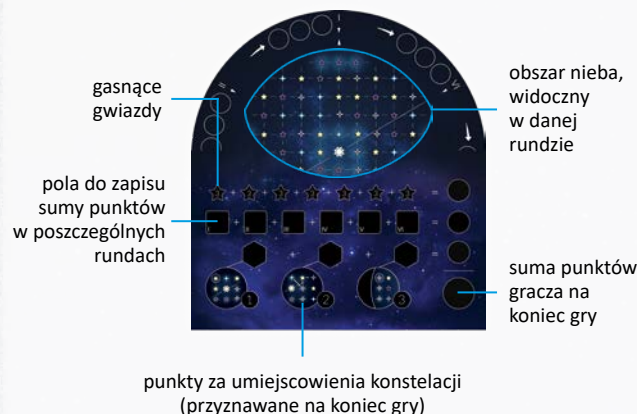


MAPA NOCNEGO NIEBA

Mapa nocnego nieba to okrągła, obrotowa plansza z gwiazdami, na którą będziecie nanosić wzory konstelacji:



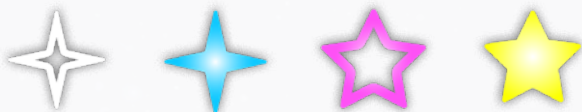
PLANSZA GRACZA



Mapy nocnego nieba umieszczacie w planszach graczy – w ten sposób wyznaczenie obszar nieba, na który w trakcie gry będziecie nanosić konstelacje. Ponadto na planszy gracza znajduje się miejsce do zapisywania zdobytych punktów.

GWIAZDY

Na kartach oraz na mapie nocnego nieba występują cztery rodzaje gwiazd. Podczas nanoszenia wzoru konstelacji sami możecie zdecydować, które gwiazdy wejdą w skład konstelacji. Rodzaj gwiazd, które znajdują się w konstelacji, będzie miał znaczenie podczas podliczania punktów.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka składa się z 6 rund, podczas których na mapach nocnego nieba będziecie rysować konstelacje widoczne na kartach.

Po zakończeniu 6. rundy gra dobiegnie końca i nastąpi podliczanie punktów. Będziecie wtedy sumować punkty zdobyte w każdym obszarze nieba oraz punkty za **gasnące gwiazdy** i **umiejscowienie konstelacji** (patrz: str. 8 – Koniec gry i podliczenie punktów).

Każda runda składa się z 4 następujących po sobie kroków:

1. Wybór karty
2. Nanoszenie konstelacji
3. Punktowanie w rundzie
4. Koniec rundy

1. Wybór karty

Pierwszy gracz wybiera **bez podglądania dowolną** kartę ze swojej puli, po czym informuje pozostałych, jakiego rozmiaru konstelację wybrał. Pozostali gracze (**również bez podglądania**) biorą ze swoich pul konstelacji kartę o takiej samej wartości (jeśli po raz pierwszy wybrana została „7”, każdy gracz sam wybiera, którą z kart o tej wartości wykorzysta), nie podglądając jej.

Wszyscy gracze odkrywają wybrane karty, a następnie kładą je na karcie znajdującej się na wierzchu ich **obserwatorium** (w pierwszej rundzie gry jest to **karta początkowa**) tak, aby na obu z nich widoczne były rodzaje gwiazd oraz wartości punktowe wskazane w ich prawym górnym rogu.



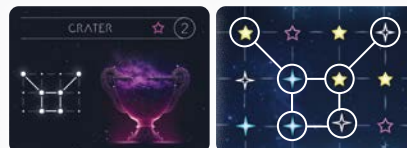
Przykład: Ania jest pierwszym graczem. Wybiera ze swojej puli kartę konstelacji w rozmiarze 6. Każdy z pozostałych graczy bierze ze swojej puli kartę o tym samym rozmiarze. Wszyscy kładą karty konstelacji w swoich obserwatoriach (w tym wypadku na karcie początkowej) tak, aby na obu z nich widoczne były gwiazdy oraz wartości punktowe przedstawione w prawym górnym rogu.

2. Nanoszenie konstelacji

Ten krok rundy będziecie rozgrywać równocześnie. Każde z was nanosi na widoczny na swojej planszy obszar nocnego nieba wzór konstelacji przedstawiony na odkrytej w tej rundzie karcie konstelacji.

Podczas rysowania konstelacji obowiązuje kilka zasad:

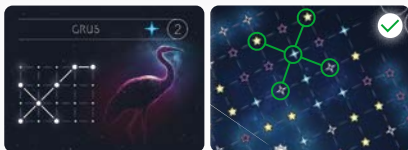
- konstelację tworzą gwiazdy połączone ze sobą liniami



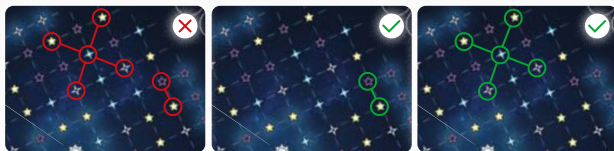
- do stworzenia konstelacji można wykorzystać tylko gwiazdy w **całości widoczne** na obszarze nieba



- można zrezygnować z naniesienia fragmentu konstelacji (patrz: **Gasnące gwiazdy**)



- nie można dzielić jednej konstelacji na kilka mniejszych



- każda gwiazda może być częścią tylko **jednej** konstelacji



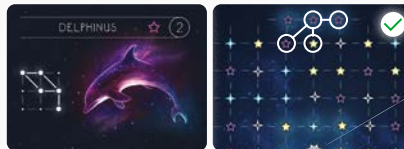
- linie tworzące konstelacje **nie mogą** się przecinać



- konstelację należy nanosić w takim kształcie, w jakim jest widoczna na karcie – można ją swobodnie obracać, ale nie można jej nanosić w lustrzanym odbiciu



- słońce znajdujące się na środku mapy nocnego nieba nie może być częścią żadnej konstelacji



Wskazówka: Dozwolone jest zmazanie i naniesienie od nowa rozpoczętej w tej turze konstelacji, kluczowe jest jednak robienie tego w taki sposób, aby nie naruszyć (nie zmaszać) żadnego fragmentu którejkolwiek z konstelacji naniesionych w poprzednich turach.

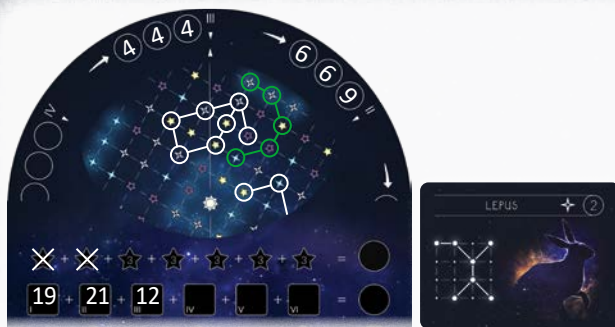
Dla ułatwienia, możecie swobodnie obracać swoją kartę konstelacji, jak i swoją planszę gracza, ale musicie przy tym uważać, aby nie poruszyć mapy nocnego nieba wsuniętej w planszę!

Gasnące gwiazdy

W trakcie nanoszenia konstelacji na swoje mapy możecie zdecydować, że naniesiecie tylko fragment konstelacji albo nie naniesicie jej wcale. Możecie to zrobić pomijając jedną, kilka, a nawet wszystkie gwiazdy konstelacji. Warto skorzystać z tej opcji, kiedy nie możecie dobrze wpasować konstelacji (brak na nią miejsca), będzie ona wychodziła poza widoczny obszar nieba albo chcecie sobie zostawić więcej miejsca na kolejne rundy. Każda pominięta przez was gwiazda tworzy gasnącą gwiazdę. Każdą gasnącą gwiazdę musicie zaznaczyć skreślając ją na planszy gracza. Pamiętajcie jednak, że skreślone gwiazdy nie zapewniają punktów na koniec gry.



Uwaga: Na planszy gracza znajduje się **7 gasnących gwiazd**. Po skreśleniu wszystkich nadal możecie tworzyć gasnące gwiazdy bez dodatkowych konsekwencji.



Przykład: Ania w trzecim obszarze mapy nieba (runda III) zdecydowała, że pominię 2 gwiazdy w konstelacji (Lepus). W rezultacie musi skreślić na swojej planszy dwie gasnące gwiazdy i nie dostanie za nie 6 punktów na koniec gry. Głównym celem Ani było zaoszczędzenie miejsca na mapie pod kątem przyszłych rund.

3. Punktowanie w rundzie

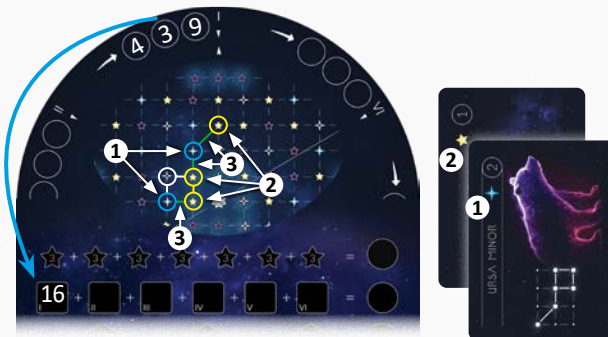
Każda konstelacja będzie zapewniała wam punkty w tych samych rundach, w których naniesiecie ją na swoją mapę nocnego nieba. Aby policzyć zdobyte punkty musicie porównać naniesione konstelacje z kartami w swoich obserwatoriach:

Gwiazda na wierzchniej karcie w obserwatorium: policzcie, ile gwiazd tego rodzaju znajduje się w naniesionej konstelacji. Następnie pomnożcie tę liczbę przez wskazaną wartość punktową. Uzyskane wyniki wpiszcie w pierwszym okrągłym polu na swoich mapach.

Gwiazda na dolnej karcie w obserwatorium: policzcie, ile gwiazd tego rodzaju znajduje się w naniesionej konstelacji. Następnie pomnożcie tę liczbę przez wskazaną wartość punktową. Uzyskane wyniki wpiszcie w drugim okrągłym polu na swoich mapach.

Linie łączące gwiazdy z obu kart w obserwatorium: policzcie wszystkie linie bezpośrednio łączące gwiazdę z wierzchniej i gwiazdę z dolnej karty w obserwatorium. Liczbę tych linii pomnożcie przez sumę wartości punktowej obu gwiazd. Uzyskane wyniki wpiszcie w trzecim okrągłym polu na swoich mapach.

Sumy punktów zdobytych w danej rundzie wpiszcie w dolnej części swoich plansz, w polu z numerem aktualnej rundy.



Przykład: Za narysowaną konstelację Ania otrzymuje następujące punkty: Za każdą gwiazdę wskazaną na wierzchniej karcie obserwatorium (1) otrzyma 2 punkty. W naniesionej konstelacji ma 2 takie gwiazdy, więc otrzymuje 4 punkty.

Za każdą gwiazdę wskazaną na dolnej karcie obserwatorium (2) otrzyma 1 punkt. W naniesionej konstelacji ma 3 takie gwiazdy, więc otrzymuje 3 punkty.

Za każde bezpośrednie połączenie (3) pomiędzy gwiazdami wskazanymi na obu kartach otrzyma 3 punkty (suma wartości obu gwiazd). W swojej konstelacji ma 3 takie połączenia, więc otrzymuje 9 punktów.

Suma punktów zdobytych przez Anię w tej rundzie wynosi 16 – Ania wpisuje ten wynik w odpowiednim polu na swojej planszy.

4. Koniec rundy

Kiedy wszyscy skończycie wpisywać punkty za swoje konstelacje, runda dobiega końca.

- Wszyscy obracacie swoje mapy nocnego nieba zgodnie z kierunkiem strzałek tak, aby u góry widoczny był numer kolejnej rundy, a strzałki na planszy oraz mapie nocnego nieba wskazywały sobie nawzajem.
- Każde z was zsuwa karty w swoim obserwatorium tak, aby wierzchnia karta obserwatorium zastąpiła całkowicie wszystkie karty poniżej. Dzięki temu wierzchnia karta stanie się dolną kartą w nadchodzącej rundzie.
- Kartę pierwszego gracza przekazacie osobie, która w tej rundzie zdobyła najmniej punktów. Jeśli kilka osób zdobyło taką samą, najmniejszą liczbę punktów, kartę pierwszego gracza otrzymuje ta z nich, która siedzi bliżej lewej strony obecnego pierwszego gracza.

Po wykonaniu wszystkich powyższych czynności rozpocznijcie nową rundę od kroku „**1. Wybór karty**”.

KONIEC GRY I PODLICZENIE PUNKTÓW

Po zakończeniu VI rundy rozgrywka dobiega końca. Wyjmijcie mapy nocnego nieba ze swoich plansz i ustalcie swoje końcowe wyniki sumując punkty zdobyte za:

1. Gasnące gwiazdy

Każda nieskreślona gwiazda jest warta 3 punkty.



2. Konstelacje

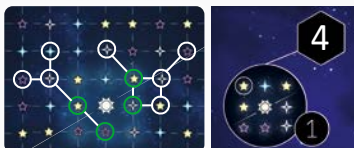
Wszystkie punkty otrzymane w rundach za naniesione konstelacje.



3. Umiejscowienie konstelacji:

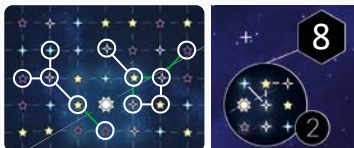
• Gwiazdy wokół słońca

1 punkt za każdą gwiazdę wokół słońca (podświetloną gwiazdowym pyłem) znajdującą się w naniesionych konstelacjach



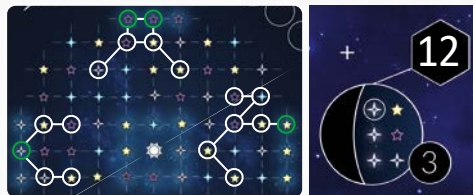
• Linie konstelacji przecinające ekliptykę

2 punkty za każdą linię konstelacji, która przecina linię ekliptyki.



• Gwiazdy na rubieżach

3 punkty za każdą gwiazdę na obrzeżach mapy (podświetloną gwiazdowym pyłem) znajdującą się w naniesionych konstelacjach



Porównajcie uzyskane wyniki. Osoba, która zdobyła najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa osoba, która skreśliła mniej gasnących gwiazd. Jeśli i to nie rozstrzygnie remisu, dzielcie się odniesionym zwycięstwem.



WARIANT DLA 1 GRACZA

Rozgrywka przebiega bardzo podobnie jak podczas gry dla kilku graczy. Jediną różnicą jest to, że w rundach nieparzystych (I, III oraz V) musisz potasować swoją pulę kart konstelacji i z jej spodu wylosować jedną kartę (symuluje to wybór karty przez rywala). W rundach parzystych wybierasz kartę konstelacji podobnie jak pierwszy gracz w rozgrywce kilkuosobowej. Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Jaki wynik uda Ci się osiągnąć?

< 50: entuzjasta astronomii 131 – 150: odkrywca nocnego nieba
51 – 90: początkujący astronom 91 – 130: entuzjasta nocnego nieba
151+: godny następcy Kopernika

Podziękowania od autora:

Ta gra nie powstałaby gdyby nie bezinteresowna praca wielu testerów. Na szczególne wyróżnienie zasługują: moja żona Aleksandra, grupa Pamper oraz uczestnicy imprezy Designer Camp. Dziękuję, że zawsze mogę na Was liczyć.

Szczególne podziękowania od Lucrum Studio dla Jacka Tomczaka – nieustrudzonego testera i wielkiego fana gier planszowych.

LS LUCRUM STUDIO ©2024, Lucrum Games Sp. z o.o., Wszystkie prawa zastrzeżone.