

Spelregels – Ruimte



Doel:

Als eerste speler alle speelkaarten in bezit hebben.

Vorbereiding:

Hetzelfde aantal kaarten gedekt aan alle spelers uitdelen.

Verloop van een spelbeurt:

1 • De jongste speler bekijkt de eerste kaart van zijn stapeltje (zonder deze te laten zien) en kiest een kenmerk van zijn hemellichaam (bijvoorbeeld "diameter"), dat hij sterk vindt. Hij geeft aan de andere spelers de waarde door (bijvoorbeeld "120.000 km").

2 • De andere spelers raadplegen de eerste kaart van hun stapeltje en geven om beurten de waarde van ditzelfde kenmerk aan (er wordt met de klok mee gespeeld). De speler die het sterkste kenmerk heeft, wint alle kaarten van de andere spelers en legt ze weg onder zijn stapeltje. Voor het kenmerk "ontdekking" geldt dat de vroegste datum wint. Bijvoorbeeld, bij een hemellichaam ontdekt in 1877 en een ander ontdekt in -3000, is het de kaart van het hemellichaam dat in -3000 ontdekt is, die wint.

In het geval van een gelijkspel tussen verschillende spelers, geven deze spelers de moeilijkheidsgraad voor het observeren van hun hemellichaam aan (de gekleurde stip in de linkerbovenhoek van de kaart) om de spelbeurt te winnen. Degene die het moeilijkst te observeren hemellichaam heeft, wint de kaarten van deze beurt.

De moeilijkheidsgraad voor het observeren (van het meest naar het minst moeilijk) is als volgt:

Rode stip > oranje stip > gele stip > groene stip

Bij een gelijkspel voor wat de kleur van de stip betreft, wint degene van wie het hemellichaam het moeilijkst te observeren is. Levert dit weer een gelijkspel op, dan wordt deze procedure herhaald totdat er een winnaar is. Deze wint alle kaarten van deze beurt.

3 • De speler die net de confrontatie heeft gewonnen, is aan de beurt. Hij kiest een kenmerk dat hij sterk vindt en er wordt een nieuwe spelbeurt gespeeld.

Tijdens een spelbeurt is het mogelijk om het kenmerk van de confrontatie te veranderen, als je een kaart hebt met een gele, oranje of rode stip. De speler die deze verandering wil doorvoeren moet een hemellichaam in zijn hand hebben met een hogere moeilijkheidsgraad voor het observeren als die van de speler die eerder het kenmerk heeft gekozen.

Voorbeeld: de speler die het eerste kenmerk kiest, heeft een groene kaart. Hij kiest "diameter". De volgende speler heeft een oranje kaart. Hij besluit dat de confrontatie op basis van de "ontdekking" moet plaatsvinden. Er wordt dan een nieuwe spelbeurt gespeeld met het kenmerk "ontdekking". Alleen met een kaart met een hogere waarde (in dit geval een rode kaart) kan het kenmerk van de confrontatie opnieuw worden veranderd.

Speciale regel voor verzamelkaarten (glanzende kaarten)

Als een speler tijdens een spelbeurt een verzamelkaart omdraait, geeft hij dit aan de andere spelers door en leest de tekst hardop voor. Het effect van de verzamelkaart treedt onmiddellijk in werking. Indien nodig trekt de speler die in het bezit is van de verzamelkaart een nieuwe kaart om deel te nemen aan de confrontatie. Deze verzamelkaart wordt opzij gelegd en niet meer gebruikt tijdens het spel.

Als je meerdere verzamelkaarten hebt, kun je ze aan het spel toevoegen voor nog meer onvoorziene wendingen!

Einde van het spel:

Wanneer een speler alle speelkaarten heeft verzameld, wint hij het spel. Er kan ook besloten worden om het spel na 10 of 15 minuten te stoppen. De speler met de meeste kaarten op dat moment wint het spel.

Wat betekenen de kleuren van de stippen linksboven op de kaarten?
De kaarten zijn ingedeeld in 4 categorieën op basis van de moeilijkheidsgraad voor het observeren.

- **Vrijwel onmogelijk te observeren** hemellichaam (rode stip)
- **Zeer moeilijk te observeren** hemellichaam (oranje stip)
- Hemellichaam **alleen waarneembaar met een telescoop** (gele stip)
- Hemellichaam **mogelijk waarneembaar met het blote oog** (groene stip)

De gegevens over de kenmerken zijn in sommige gevallen schattingen zodat het mogelijk is om te spelen. De ontdekking komt overeen met het jaar van de ontdekking van het hemellichaam en waarop het voor het eerst werd beschreven. Voor sterren die met het blote oog zichtbaar zijn en die sinds lang vervlogen tijden zijn waargenomen, zijn de data willekeurig vastgesteld tussen -3500 en -3000 jaar v.C. (einde van de Prehistorie, begin van de Oudheid). Voor de Aarde komt de datum overeen met haar erkenning als planeet. De temperatuur is de gemiddelde oppervlaktetemperatuur. De afstand komt overeen met de gemiddelde afstand tot de zon. De gebruikte eenheid is het lichtjaar (lichtuur en -minuut). Een lichtjaar is de afstand die het licht in één jaar aflegt met een snelheid van 300.000 km/s!

**Bekijk de hele collectie en alle verzamelkaarten op
www.bioviva.com**