

KOSMOS

Kooperacyjna gra edukacyjna

INSTRUKCJA



6+

 Trefl

KOSMOS

Edukacyjna gra kooperacyjna

Poznaj serię wyjątkowych kooperacyjnych gier edukacyjnych stworzonych z myślą o dzieciach w wieku 6–10 lat.

Razem z Treflikiem – sympatycznym bohaterem znanym z serialu „Rodzina Treflików” – dzieci wyruszają w pełne przygód misje, ucząc się przy tym ważnych umiejętności i odkrywając fascynujący świat wokół siebie. Każda gra to nie tylko zabawa, ale też wspólne działanie, rozwiązywanie problemów i zdobywanie wiedzy poprzez podejmowanie emocjonujących wyzwań.

Kosmos

Edukacyjna gra kooperacyjna

Wcielacie się w załogę statku kosmicznego wyruszającą na odległą planetę. Po drodze musicie rozwiązywać naukowe zagadki, odpowiadać na pytania quizowe

i wspólnie podejmować decyzje, aby pokonać przeszkody takie jak burze asteroid czy awarie systemów. Gra rozwija wiedzę z zakresu astronomii, fizyki i logicznego myślenia, a także uczy współpracy i strategicznego planowania.



Czy Wasza załoga zdoła ukończyć misję i bezpiecznie wylądować w nowym świecie?

Zawartość gry



55 kart
quizowych



10 żetonów
wydarzeń



Instrukcja



1 pionek



10 żetonów
energii



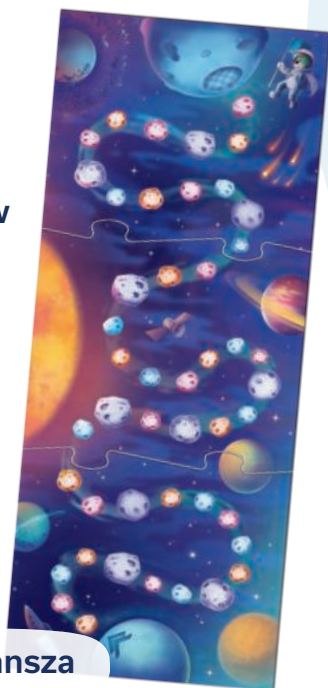
10 żetonów
paliwa



Planszетка misji
kosmicznej



Kostka



Plansza

Wartości edukacyjne



Wiedza o kosmosie – gracze poznają podstawowe informacje o planetach, gwiazdach, Układzie Słonecznym oraz prawach fizyki rządzących przestrzenią kosmiczną.



Rozwój logicznego myślenia – rozwiązywanie zagadek i problemów wymaga analizy sytuacji, przewidywania skutków działań oraz strategicznego planowania.



Umiejętność współpracy – gracze muszą działać zespołowo, podejmować wspólne decyzje i dzielić się zadaniami, aby skutecznie ukończyć misję.



Kreatywność i rozwiązywanie problemów – niespodziewane awarie i przeszkody wymagają szybkiego myślenia oraz szukania nieszablonowych rozwiązań.



Cierpliwość i wytrwałość – misja kosmiczna to wyzwanie pełne trudności, a ich pokonywanie uczy konsekwencji i dążenia do celu.



Zainteresowanie nauką – gra pobudza ciekawość świata i inspirowanie do dalszego zgłębiania tematów związanych z astronomią, technologią i eksploracją kosmosu.

Cel gry

Celem gry jest wspólne ukończenie misji polegającej na dotarciu do odległej planety. Aby to osiągnąć, drużyna musi:

- zdobyć jak najwięcej żetonów energii, odpowiadając poprawnie na pytania quizowe,
- zarządzać zapasami paliwa, aby wystarczyło go do końca misji.

Przygotowanie do gry

1. Rozłóżcie planszę na stole.
2. Ustawcie pionek na polu startowym.



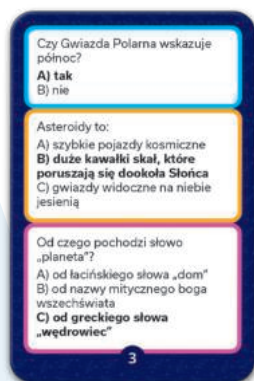
3. Umieście żetony energii i paliwa obok planszy w łatwo dostępnym miejscu.

4. Żetony wydarzeń rozłóżcie obok planszy obrazkiem do dołu.

5. Umieście planszетkę misji obok planszy i połóżcie na niej 8 żetonów paliwa. Znajdują się na niej również miejsca na 10 żetonów energii, które możecie zdobyć podczas misji, odpowiadając na pytania quizowe.



6. Potasujcie karty quizowe i ułóżcie je w stos pytaniami do dołu
Każda karta quizowa zawiera 3 pytania o różnym poziomie trudności:



Niebieskie – łatwe pytania

Pomarańczowe – średnio trudne pytania

Różowe – trudne pytania

Rozgrywka

Kooperacja: Gracze poruszają się jednym pionkiem i wspólnie decydują o wyborze odpowiedzi na pytania.

Rozpoczynając od najmłodszego, gracze po kolei rzucają kostką i przesuwają pionek o tyle pól, ile wskazała kostka.

Jeśli pionek zakończy ruch na polu standardowym, gracz pobiera kartę quizową i czyta pytanie w kolorze pola, na którym pionek zakończył ruch.

Pozostali gracze wspólnie odpowiadają na pytanie (mogą się konsultować). Gracz czytający pytanie zna poprawną odpowiedź, ponieważ jest ona zaznaczona na karcie, ale nie może w żaden

sposób podpowiadać kolegom*.

Jeśli odpowiedź jest poprawna, gracz może pobrać żeton energii i umieścić go na planszecie misji.

* Pytania może czytać także osoba niebiorąca udziału w grze, np. rodzic.

Jeśli pionek zakończy ruch na polu wydarzeń, gracz losuje jeden z żetonów wydarzeń. Są wśród nich losowe sytuacje, które mogą pomóc w podróży lub ją utrudnić.

Spis wydarzeń:



Meteoryt na kursie kolizyjnym.

Musicie podjąć natychmiastowe działania, aby uniknąć kolizji. Tracisz jeden żeton paliwa.



Znaleźliście część zapasową.

Natrafiacie na wrak obcego statku kosmicznego, w którym znajdują się cenne zapasy. Zyskujesz jeden żeton paliwa.



Musicie uruchomić napęd międzygalaktyczny.

Wkraczacie w nieznane obszary kosmosu, a napotykanym opór grawitacyjny staje się zbyt silny. Tracisz jeden żeton paliwa.



Burza magnetyczna.

Zostaliście uchwyceni przez silne pole magnetyczne – ale dzięki niemu przyciągnęliście zagubiony ładunek z innego statku! Zyskujesz jeden żeton paliwa.



Zatrucie powietrza.

Z powodu awarii systemu filtracji powietrza zespół musi użyć więcej paliwa, by przeprowadzić naprawy i przywrócić równowagę atmosferyczną. Tracisz jeden żeton paliwa.



Czarna dziura na horyzoncie.

Wasza trajektoria lotu nagle się zmienia z powodu przyciągania grawitacyjnego. Tracisz jeden żeton paliwa.



Znaleziono pozaziemskie technologie.

Zespół odkrywa nieznane urządzenie. Zyskujesz jeden żeton paliwa.





Teleskop wykrywa nieznaną planetę.

Przez przypadek natrafiaście na planetę pełną surowców. Zyskaliście zapasy paliwa.



Awaria systemu nawigacyjnego.

Musielście ręcznie przeprowadzić korektę kursu statku. Tracisz jeden żeton paliwa.



Zaskakujące spotkanie z obcą cywilizacją.

Obcy są przyjaźnie nastawieni i podziwiają waszą odwagę – w podziękowaniu za pokojowy kontakt przekazują wam cenne informacje i zapas energii. Zyskaliście zapasy paliwa.



Na koniec każdej tury z planszетки ubywa jeden żeton paliwa. Jeśli drużyna straci wszystkie żetony, nie może kontynuować gry i przegrywa.

Zakończenie gry i warunki wygranej

Gracze wygrywają, gdy drużyna dociera do planety docelowej z co najmniej jednym żetonem paliwa.

Jeśli drużynie skończą się żetony paliwa, zanim dotrze do planety docelowej, niestety przegrywa.

Po zakończonej grze policzcie swoje żetony energii i sprawdźcie wasze osiągnięcie w wyprawie kosmicznej.

1-2 żetony - Zaginiony satelita. Dopiero zaczynasz swoją podróż w kosmosie.

3- 5 żetony energii - Młodszy astronauta. Właśnie opuściłeś orbitę Ziemi.

6-7 żetony energii - Odkrywca planet. Zaczynasz odkrywać nowe planety.

8-10 żetony energii - Kosmiczny Ekspert. Opanowałeś sztukę podróży między gwiazdami.



RODZINA Treflików



Poznaj sympatyczną Rodzinę Treflików!

Treflik, Treflinka i ich rodzinka pomagają dzieciom zrozumieć otaczający je świat. Serial w telewizji, puzzle, gry, książki, audiobooki, zabawki, materiały edukacyjne – w Treflikowym świecie każdy znajdzie coś dla siebie. Dzieci – świetną zabawę z sympatycznymi bohaterami, rodzice mnóstwo pomysłów na kreatywne, rozwijające spędzanie czasu z dzieckiem, a nauczyciele – bazę wartościowych, stworzonych przez specjalistów materiałów edukacyjnych z Treflikami.

Rodzina Treflików, czyli była nuda, a są cuda!

Autorka gry: Monika Rutowska-Leśniewska

Design serii i opracowanie graficzne: Monika Duc

Ilustracje: Vladoslava Vinichenko

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



TREFL SA

Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

Nasze produkty zostały opracowane i wyprodukowane w Polsce.

02911