

CZAS GRY: 30 MINUT
LICZBA GRACZY: 4-12
WIEK GRACZY: 7+

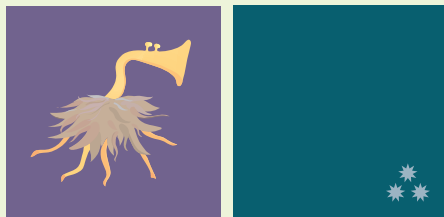
W kwietniu 2053 roku grupa badaczy kosmosu przybywa na planetę Nomino. Na miejscu odkrywają wiele tajemniczych obiektów. Do czego służą napotkane przedmioty – nie wiadomo.

Sponsorujący wyprawę portal internetowy chce za pół godziny umieścić na stronie głównej hologramy obiektów wraz z nazwami. Zaskoczonym naukowcom grozi nieopłaceniem kolejnej międzygwiazdnej ekspedycji na planetę Nomino...

Rada Odkrywców musi jak najszybciej przeprowadzić głosowanie, nadać znaleziskom odpowiednie nazwy i przesłać hologramy obiektów na Starą Ziemię. W wykonaniu zadania przeszkadzają jednak badaczom ich własne ambicje oraz agenci obcego portalu internetowego, którzy koniecznie chcą przejąć kontrolę nad popularną transmisją danych.

elementy gry

72 KARTY Z OBIEKTAMI



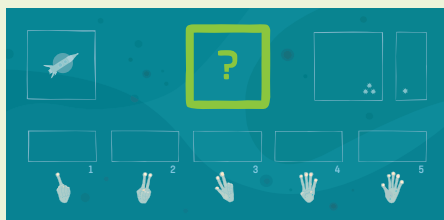
156 KART Z NAZWAMI



24 KARTY MISJI



PLANSZA

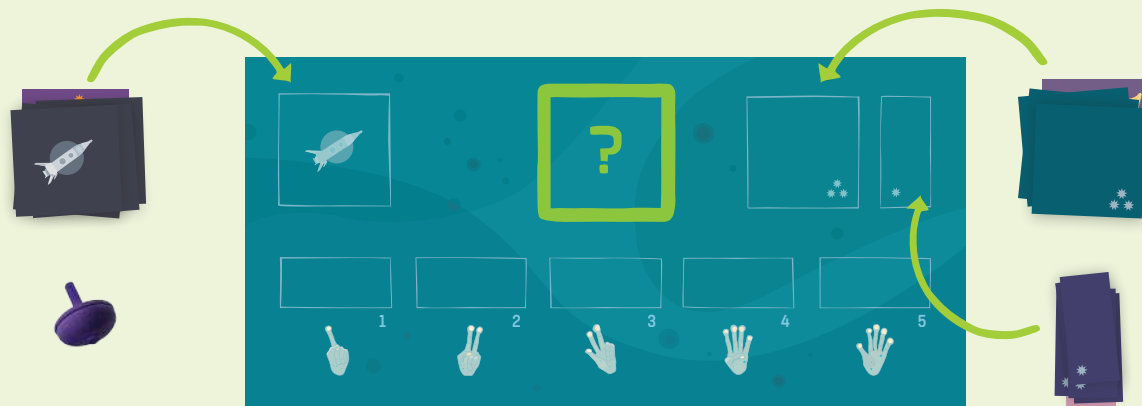


DREWNIAANY BĄCZEK



przygotowanie gry

1. Rozłóż planszę na środku stołu.
2. Przetasuj karty z obiektami i połów zakryte w oznaczonym *** miejscu na planszy.
3. Przetasuj karty z nazwami i połów zakryte w oznaczonym * miejscu na planszy.
4. W wariantcie dla *Młodych Odkrywców* karty z postaciami nie będą potrzebne, odłóż je do pudełka.
5. W wariantcie dla *Doświadczonych Badaczy* przetasuj karty z postaciami i połów zakryte w oznaczonym * miejscu na planszy.
6. Drewniany bączek połów w zasięgu ręki.



cel gry

**Celem gry jest kojarzenie obiektów z nazwami.
Gracze otrzymują za to gwiazdki (punkty zwycięstwa).
Wygrywa gracz, który pierwszy zdobędzie 7 gwiazdek.**

Pomocą w liczeniu gwiazdek mogą być rewersy kart z nazwami * i obiektami **. „Planeta Nomino” umożliwia grę w dwóch wariantach. Dostępny jest wariant dla *Młodych Odkrywców*, w którym gracze dostają gwiazdki za znalezienie nazwy najbardziej pasującej do obiektu oraz wariant dla *Doświadczonych Badaczy*, w którym gracze starają się przekonać innych do zagłosowania na konkretną kartę, czasem niekoniecznie tę najbardziej pasującą do badanego obiektu. Do zapoznania się z grą polecamy wariant pierwszy.

wariant dla Młodych Odkrywców

**Rozgrywka podzielona jest na rundy.
W każdej rundzie wykonaj następujące czynności:**

1. Odkryj wierzchnią kartę ze stosu kart z obiektami i połóż w centrum planszy na polu z ramką.
2. Odkryj pięć wierzchnich kart z nazwami i ułóż kolejno na polach z numerami od 1 do 5. Podczas rozkładania czytaj na głos nazwy pojawiające się na kartach. Gracze mogą komentować trafność pojawiających się nazw, ale tylko w momencie rozkładania.
3. Zakręć bączkiem. Dopóki jest w ruchu, macie czas na zastanowienie się w ciszy, która z nazw najlepiej określa obiekt widoczny na odkrytej karcie.
4. Gdy minie czas, przygotujcie się do głosowania.
5. Na „trzy-cztery” głosujcie, wystawiając przed siebie palce jednej ręki (jak w grze w „Marynarza”).
6. Ogłoś, która nazwa wygrała głosowanie. Ci, którzy zagłosowali na najpopularniejszą kartę, czyli tę, która zdobyła najwięcej głosów, zdobywają jedną gwiazdkę (gwiazdki znajdują się na rewersach kart z nazwami). Grając z dziećmi, w tym momencie dobrze jest omówić wyniki głosowania, zastanawiając się głośno, dlaczego wygrana nazwa pasuje do obiektu. Zdobyte gwiazdki gracze kładą przed sobą w sposób widoczny dla innych graczy. W przypadku remisu, gdy żadna karta nie zdobyła więcej głosów niż inne, wszyscy dostajecie po jednej gwiazdce.
7. Niewykorzystane do przyznania gwiazdek karty z nazwami odłóż zakryte na stos kart odrzuconych, np. na prawo od pola numer 5.
8. Sprawdź, czy ktoś nie zdobył 7 gwiazdek potrzebnych do wygrania gry. W przypadku gdyby doszło do remisu (taka sama liczba zdobytych gwiazdek), wygrywa gracz mający mniej zębów.
9. Jeżeli nikt nie zakończył gry, rozpoczynacie kolejną rundę od punktu numer 1.

wariant dla Doświadczonych Badaczy

Rozgrywka podzielona jest na rundy.

W każdej rundzie wykonaj następujące czynności:

1. Odkryj wierzchnią kartę ze stosu kart z obiektami i połóż w centrum planszy na polu z ramką.
2. Odkryj pięć wierzchnich kart z nazwami i ułóż kolejno na polach z numerami od 1 do 5. Podczas rozkładania czytaj na głos propozycje nazw.
3. Rozdaj każdemu z graczy po jednej karcie z postaciami. Gracze w sekrecie zapoznają się ze swoją postacią, a kartę odkładają zakrytą przed sobą (jeżeli w kolejnych rundach zabraknie kart z postaciami, przetasuj stos zużytych kart z postaciami i utwórz z niego nowy stos kart do dobierania).
4. Upewnij się, że wszyscy gracze rozumieją zadanie swojej postaci i zakręć bączkiem. Dopóki jest w ruchu, macie czas, by przekonać innych graczy do nazwy, która waszym zdaniem najlepiej określa przedmiot na obrazku, uzasadniając dlaczego. Możecie się wzajemnie przekrzykiwać i wymyślać najdziwniejsze uzasadnienia. Gdy bączek przestanie wirować, musicie przerwać dyskusję i przyszykować się do głosowania.
5. Na „trzy-cztery” głosujcie wystawiając przed siebie palce jednej ręki (jak w grze w „Marynarza”).
6. Ogłoś, która nazwa wygrała głosowanie. Następnie wszyscy odkrywacie swoje karty z postaciami i przyznajecie sobie gwiazdki za zrealizowanie zadań. Liczba gwiazdek za zrealizowanie zadania jest podana na karcie z postacią. Leniwi Asystenci otrzymują jedną gwiazdkę, Ambitni Naukowcy dwie. Jeżeli żadna karta nie zdobyła największej liczby głosów, po trzy gwiazdki dostają Agenci Obcego Portalu. Odpowiednią liczbę gwiazdek znajdziecie na rewersach kart z nazwami oraz kart z obiektami (najlepiej w pierwszej kolejności brać gwiazdki ze stosu kart zużytych). Gwiazdki połóżcie przed sobą w sposób widoczny dla innych graczy. Może się tak zdarzyć, że nikt nie wypełni swojego zadania i gwiazdki nie zostaną przyznane.
7. Zużyte karty z postaciami odłóż zakryte na stos zużytych kart z postaciami, np. na lewo od pola numer 1. Niewykorzystane do przyznania gwiazdek karty z nazwami oraz karty z obiektami odłóż zakryte na stos kart odrzuconych, np. na prawo od pola numer 5.
8. Sprawdź, czy ktoś nie zdobył 7 (lub więcej) gwiazdek potrzebnych do wygrania gry. W przypadku gdyby doszło do remisu (taka sama liczba zdobytych gwiazdek), wygrywa gracz mający więcej włosów na głowie.
9. Jeżeli nikt nie zakończył gry, rozpoczynacie kolejną rundę od punktu numer 1.



SZEF EKSPEDYCJI: Karol Madaj
KOSMICZNE OPRACOWANIE GRAFICZNE: manukastudio.pl
ZAŁOGI TESTOWE: Monsoon Enterprise oraz STATKI
KOSMICZNE: M.I.Z.J.A.Ł. Madaj, K.A.G.W.F. Laskus,
B.J.T.Z.J. Budzyński, G.M.O.T. Sulej, M.K. Piądtowski
oraz T.A.M.A.S.E. Dawidziuk.



TREFL SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com