Space Race

Az 1960-as évekre a nagyhatalmak új területekre is kiterjesztették az egymás elleni versengést, így életre hívták az Űrversenyt, aminek célja az addig még csak távolról megfigyelt Univerzum meghódítása volt. Légy TE az első, aki kilép az űrbe a ’60-as évek olyan nagyhatalmait képviselve, mint az Egyesült Államok, a Szovjetunió, a Kínai Népköztársaság vagy a Magyar Népköztársaság. Tedd mindezt szórakoztató formában és ismereteid bővítésével. A játék során feltett kérdések nagy része a középiskolai tananyagra épül, így főként ennek korosztálynak ajánlott.

**A játék szabályai és menete**

Külső pályán a játékosok először egy nemzetet és annak egy híres asztronautáját választják ki. Ezt a döntést jól meg kell fontolni, hiszen minden nemzetnek különböző bónuszai vannak. Ezeket a bónuszokat a játék folyamán bármikor felhasználhatják a játékosok (1.1-es segédtáblázat). A külső pályán a játékosoknak össze kell gyűjteniük az űrrepüléshez szükséges kellékeket: egy űrsikló, egy üzemanyagtartály, két rakéta és egy kilövőállomás (az árak 1.2-es segédtáblázatban láthatók). Az űrutazáshoz háromfős legénységre is szükség van, amely két asztronautából és egy mérnökből áll. Minden játékos egy választott színű asztronauta bábuval kezd, majd az 1-től 6-ig számozott kockával dobott értéknek megfelelően lép előre vele. A játékbeli fizető eszköz a peták, amit a játékosok kétféle módon szerezhetnek meg: a kérdésekre adott helyes válasszal vagy a karakter bónuszával (a kérdések díjazása az 1.3-as segédtáblázatban látható). Ezen játéktér minden mezőjén (kivéve a fehér kilövőmezők) egy kérdéskártyát kell húzni, és a megfelelő színű kérdésre válaszolni az előre meghatározott idő alatt. Minden kérdés esetén a megadott lehetőségek közül kell a helyeset kiválasztani. A kérdések alapvetően négy csoportba sorolhatók: természettudomány, humán, matematika és egyéb. A kártyán található kérdést a játékostól balra ülő ellenfél olvassa fel és ellenőrzi. Minden kérdéskártyán meg van jelölve a helyes válasz és az ezzel járó peták értéke. Jó válasz esetén ezt az összeget a játékos megkapja. A külső pályán a játékos addig halad körbe-körbe, míg a szükséges kellékeket össze nem gyűjtötte. Csak ezt követően kerülhet sor az űrhajó „kilövésére” valamelyik saroknál található fehér mezőre lépve (kivéve, ha a karaktere ez alól felmenti). Ezután a játékos a belső pályára kerül, és a Föld bolygótól kiindulva folytatja a játékot.

A Belső Pályán is az 1-től 6-ig számozott kockával dobott értéknek megfelelően lép előre az űrsiklójával a játékos. Itt szerencsekártyák segítik vagy hátráltatják a haladását. A szerencsekártya pakliból csak akkor kell húzni, ha a játékos a kis űrhajóval jelzett mezőre lép. Az a játékos nyer, aki elsőként ér célba.

Ajánlott résztvevők száma: **2+ játékos**

Ajánlott kor: **14 év felett**

**A játék tartalma:** 1 db játéktábla, 50 db kérdéskártya (mindegyiken 4 db kérdés), 20 db szerencsekártya, 4 db különböző színű űrhajós karakter és kártyája, 4 db további asztronauta, 4 db mérnök, 4 db különböző színű űrsikló, 8 db rakéta, 4 db üzemanyagtartály, 4 db kilövőállomás, 15 db 50 petákos, 35 db 100 petákos, 25 db 200 petákos, 1 db dobókocka.

|  |
| --- |
| 1.1-es segédtáblázat |
|

|  |  |
| --- | --- |
| **Neil Armstrong** | **Jurij Alekszejevics Gagarin** |
| Képtalálat a következőre: „neil armstrong”**Nasa** - Egy kilövőállomással kezdi a játékot**„Kis lépés egy embernek…”** – Három tetszőleges kérdést passzolhat**Ice Commander** - Első alkalommal nem zuhan vissza az külső pályára | Képtalálat a következőre: „gagarin”**Tervgazdaság** – Egy mérnökkel kezdi a játékot **Legfelső Tanács tag** – Két kérdésre azonnali jó választ kap**Első ember az űrben** – Bárhol feljuthat a belső pályára |
| **Farkas Bertalan** | **Jang Li-vej** |
| Képtalálat a következőre: „Farkas bertalan”**A Vas és Acél országa** – Egy rakétával kezdi a játékot**Interferon és Dóza program** - Három tetszőleges kérdést passzolhat**A Magyar Népköztársaság Hőse** – 150 petákkal kezdi a játékot | Képtalálat a következőre: „Jang Li-vej”**Sencsou program** – 100 petákkal kezdi a játékot**Sokból elsőként** – Egy kérdést passzolhat és egy kérdésre azonnali jó választ kap**Maximális felkészültség**– Egy alkalommal kétszer dobhat a belső pályán |

 |
| 1.2-es segéd táblázat | 1.3-as segédtáblázat |
|

|  |  |
| --- | --- |
| **Termék** | **Ár/darab** |
| Űrsikló | 500 peták |
| Üzemanyagtartály | 400 peták |
| Rakéta | 300 peták |
| Kilövőállomás | 200 peták |
| Mérnők | 200 peták |
| Asztronauta | 100 peták |

 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nehézség** | **Jó válasz díja** |
| Könnyű | 100 peták |
| Közepes | 150 peták |
| Nehéz | 200 peták |

 |