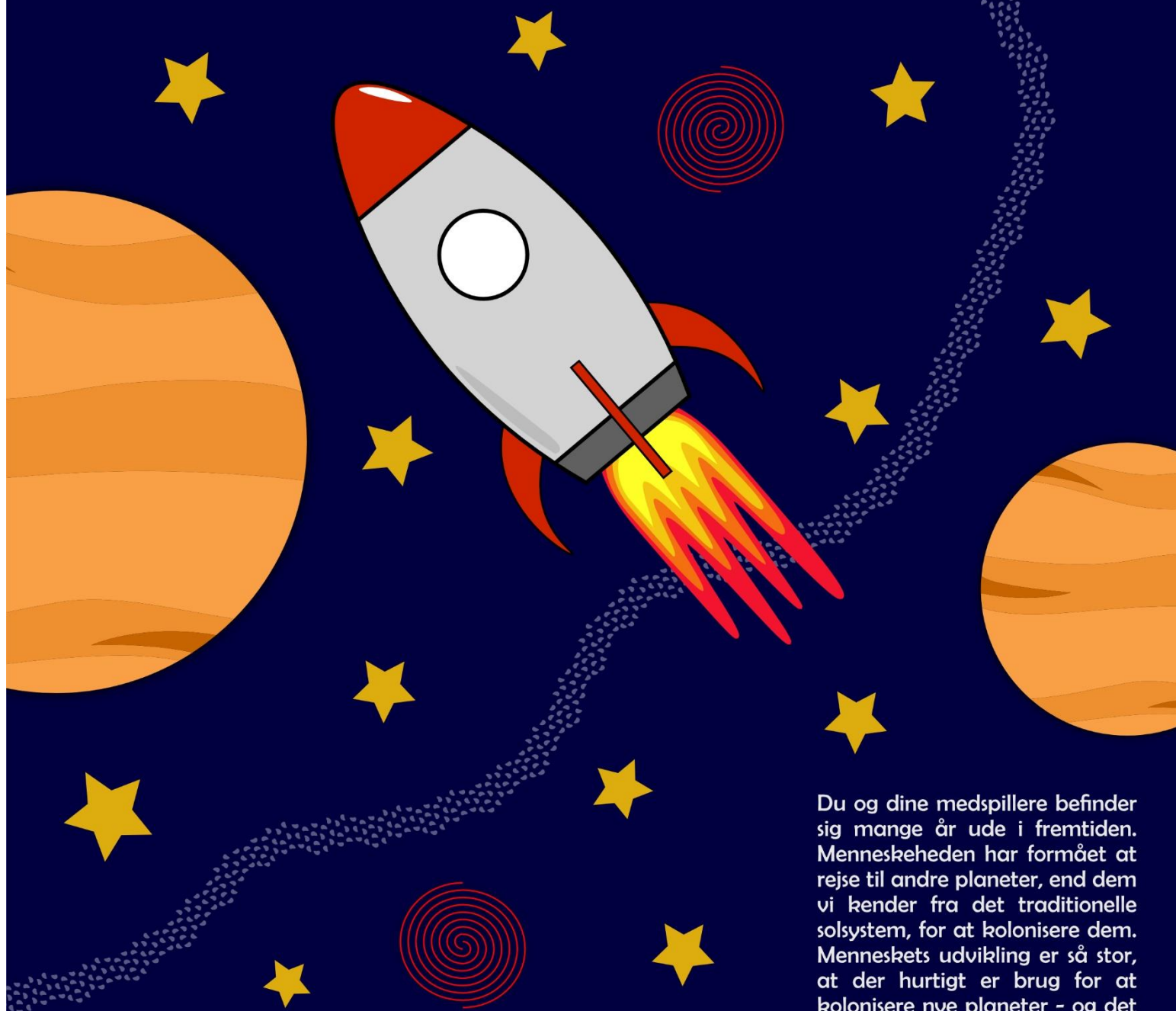
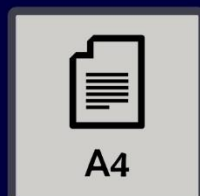


RUMKOLONIEN



Du og dine medspillere befinder sig mange år ude i fremtiden. Menneskeheden har formået at rejse til andre planeter, end dem vi kender fra det traditionelle solsystem, for at kolonisere dem. Menneskets udvikling er så stor, at der hurtigt er brug for at kolonisere nye planeter - og det er derfor din mission at hjælpe med dette. Menneskehedens forbrug er også større end nogensinde før, og der er derfor enkelte planeter, som har meget af bestemte materialer, og hermed specialiserer sig i at fremstille materialer - disse materialer får du brug for, til at fremstille de nødvendige faciliteter, som skal bruges til opbygning af din rumkoloni.



Antal spillere: 2-4, 6+ år

Introduktion

Du og dine medspillere befinder sig mange år ude i fremtiden. Menneskeheden har formået at rejse til andre planeter, end dem vi kender fra det traditionelle solsystem, for at kolonisere dem. Menneskets udvikling er så stor, at der hurtigt er brug for at kolonisere nye planeter - og det er derfor din mission at hjælpe med dette. Menneskehedens forbrug er også større end nogensinde før, og der er derfor enkelte planeter, som har meget af bestemte materialer, og hermed specialiserer sig i at fremstille materialer - disse materialer får du brug for, til at fremstille de nødvendige faciliteter, som skal bruges til opbygning af din rumkoloni.

Du får også brug for

- En saks
- Fysisk eller elektronisk sekssidet terning.
- Evt. tape til at holde spillepladen sammen.

Inden spillet kan begynde

Sæt de fire stykker A4 papir sammen, som udgør spillepladen.

Klip herefter de forskellige kort ud i firkantede stykker. De behøves ikke at være perfekte. Der er fire slags kort - materialekort, stjernekort, opskriftskort og rundekort. Materialekort er dem med planeten, stjernekortet er dem med stjernen, opskriftskortet viser de nødvendige materialer for at fremstille de forskellige faciliteter, og rundekortet hjælper spillerne med at holde styr på antallet af runder. Materialerne og stjernekortene lægges i hver sin bunke, ved siden af spillepladen. Kun stjernekortene skal blandes og ligges med forsiden nedad.

De forskellige faciliteter og rumskibe foldes, og placeres ved siden af spillepladen sammen med kortene, så de ikke er i vejen.

Spillets regler

Hver spiller tildeles en start planet - det er de store farvede planeter i hvert hjørne. Hver spiller stiller et rumskib - som er spillerens spillebrik - på deres startplanet. Opskriftskortene og rundekortene fordeles blandt spillerne, sammen med de runde rundebrikker.

En tilfældig spiller får lov at starte, ved at slå med terningen og rykke de antal felter, som terningen viser.

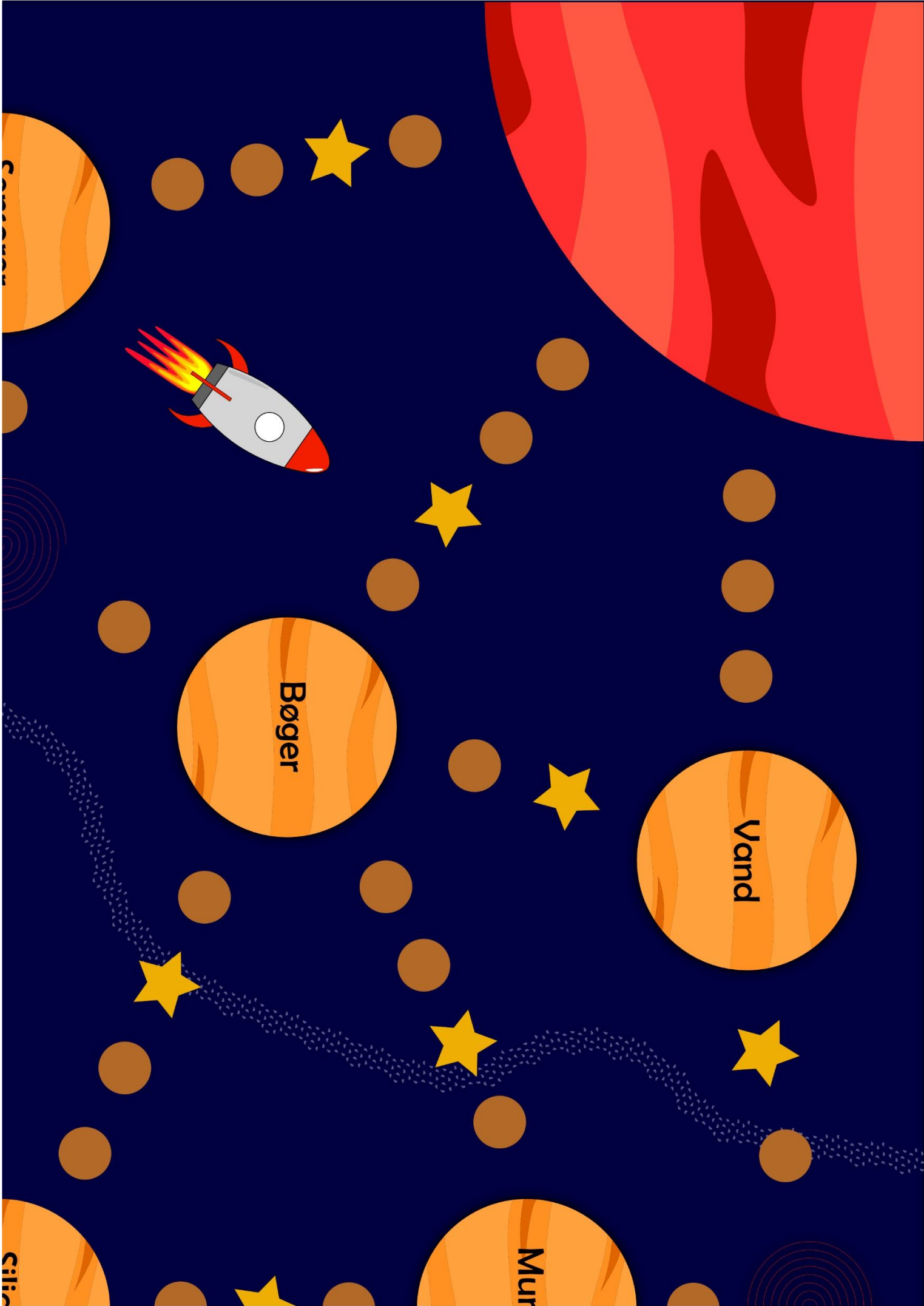
Det gælder om for hver spiller at rejse rundt i rummet - på spillepladen - og indsamle nødvendige materialer, som skal bruges til at fremstilles faciliteter til opbygning af deres rumkoloni på deres start planet.

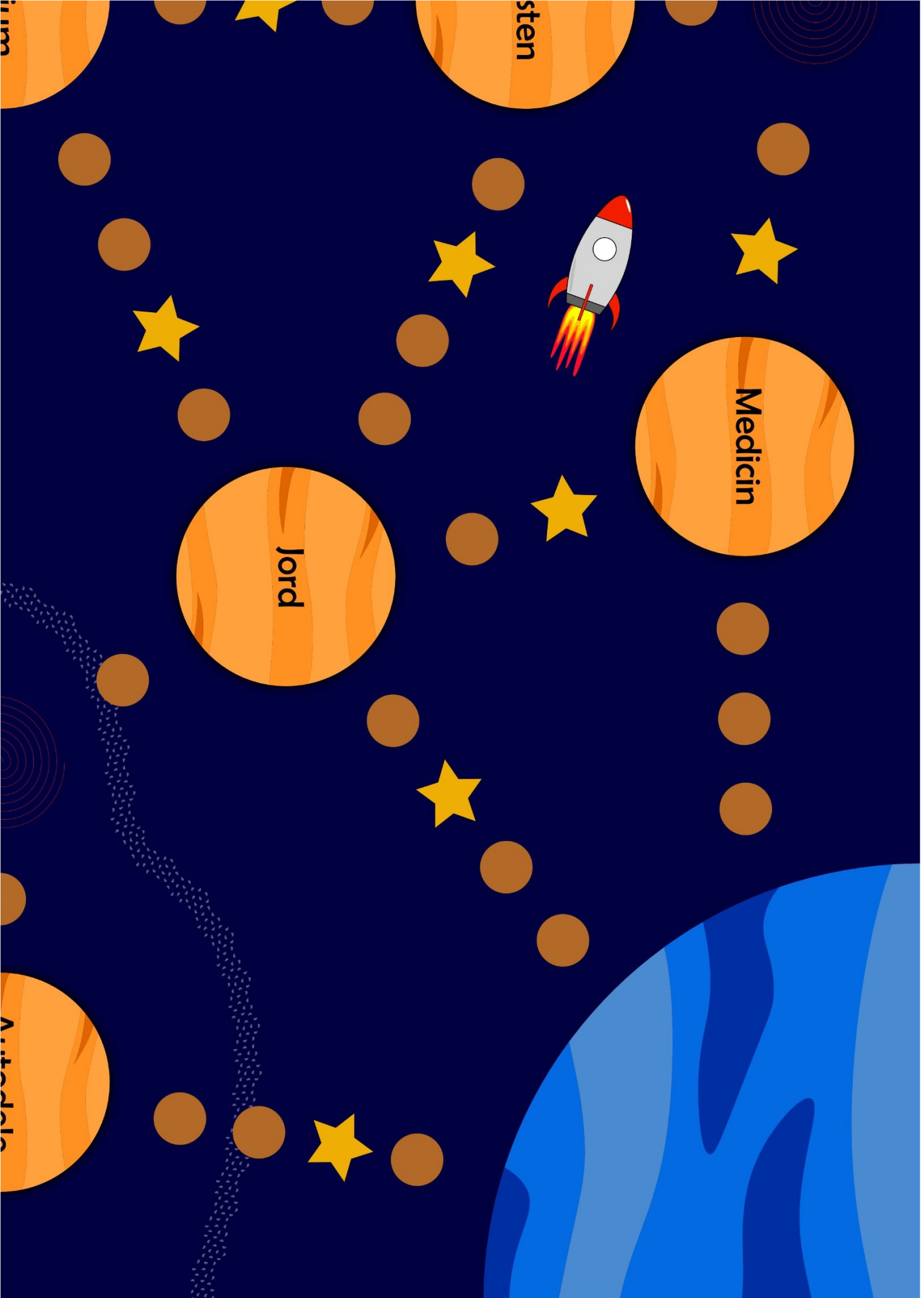
De forskellige unikke felter er stjerner, ormehuller og planeter. Lander man på en stjerne, så skal man trække et stjernekort, som fortæller en lille historie og en forhindrede eller fordelagtig konsekvens markeret med fed, som spilleren skal følge. Skal man udføre noget inden eller vente x-antal runder, så kan man holde styr på sine runder med rundekortet og -brikkerne. Når man har overstået konsekvensen lægges stjernekortet tilbage nederst i bunken. Lander man på et ormehul, så skal man flytte sin brik til et andet valgfrit ormehul på pladen. Lander man på en planet, så må man modtage det materiale, som der er indikeret på planeten. Man må kun have et slags materiale på hånden ad gangen. Lander man på en planet med at materiale, som man allerede har, bliver man blot stående. Materialet udleveres som et kort, og dette kort lægges med forsiden opad foran en selv. Man må gerne passere andres planeter, men ikke lande derpå.

Opskriftskortet oplyser om hvilke materiale man skal bruge til at fremstille de forskellige faciliteter, som er én af hver. Vender en spiller tilbage til sin startplanet og har nok materialer til at bygge en el. flere faciliteter, må spilleren modtage den el. de faciliteter, som spilleren har nok materialer til at bygge. De brugte materialer lægges tilbage i bunken med materialekort. Man kan kun lande på sin planet, hvis man slår det eksakte antal af felter, ellers rykker man forbi planeten.

Faciliteterne stilles på ens startplanet. Det er for det meste en fordel at få fremstillet faciliteterne løbende.

Den spiller, som først får fremstillet alle faciliteterne, som angivet på opskriftskortet, har vundet. De resterende spillere kan valgfrit spille færdigt.



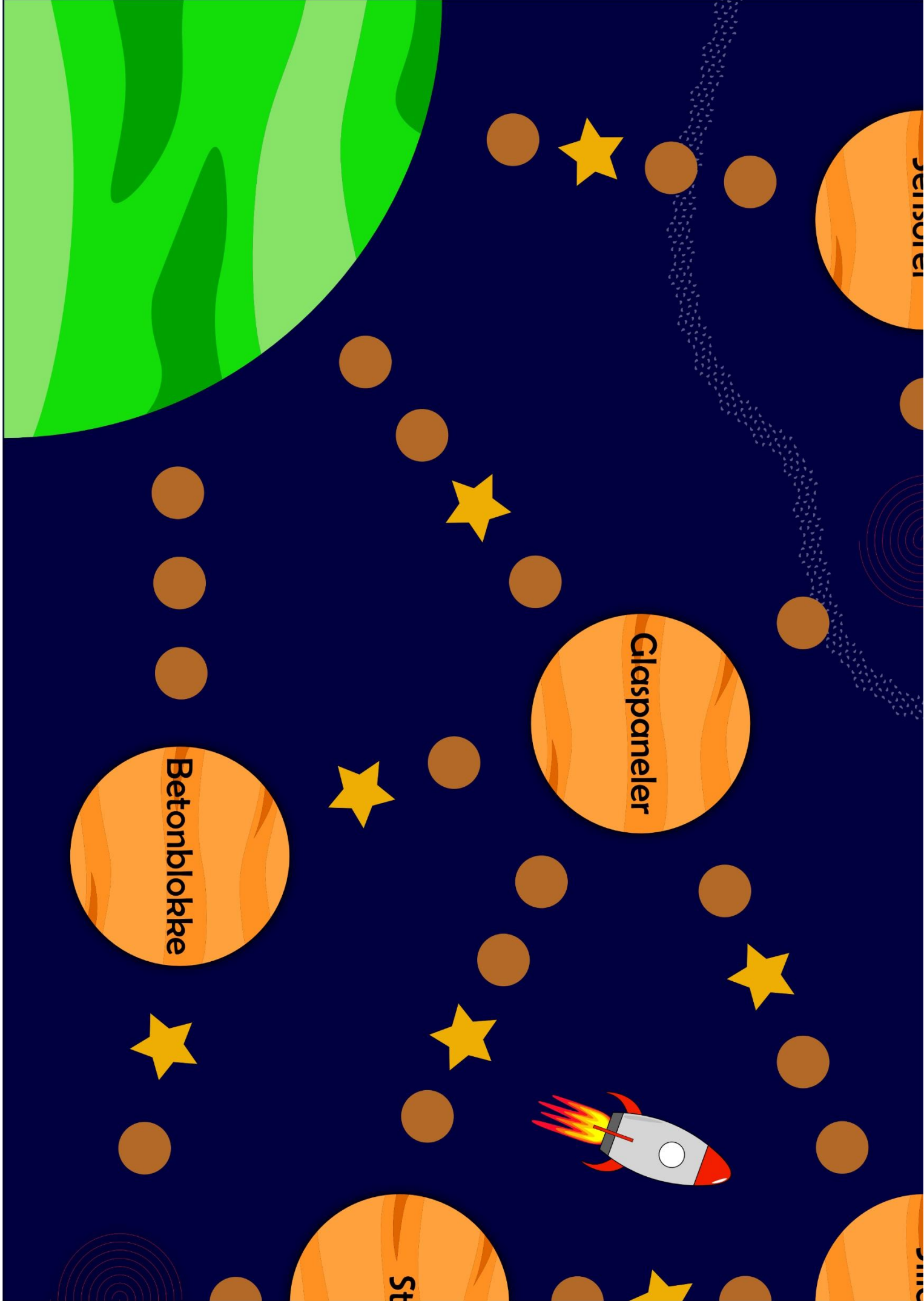


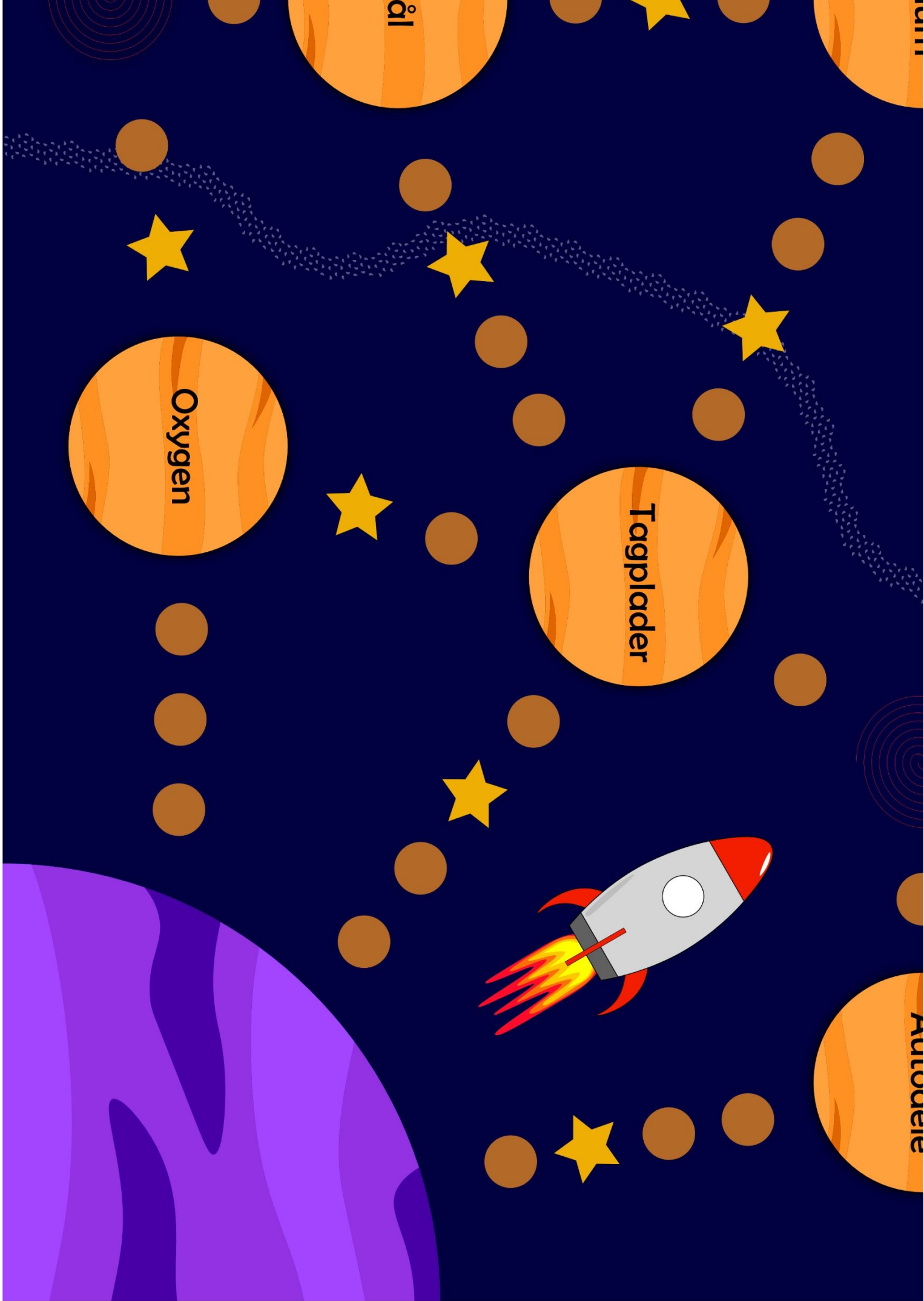
sten

Medicin

Jord

Antidala





Rover



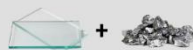
Ilt- og vandforsyning



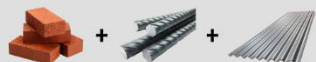
Drivhus



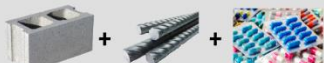
Solcelle



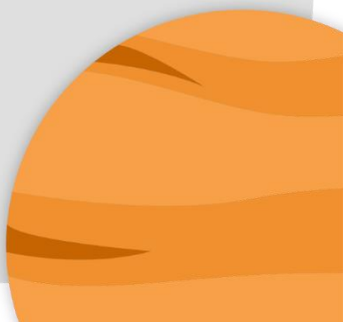
Boliger



Hospital



Skole



Rundekort - Tæl dinde runder



Rundekort - Tæl dinde runder



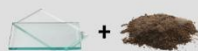
Rover



Ilt- og vandforsyning



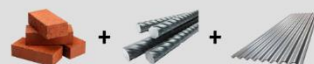
Drivhus



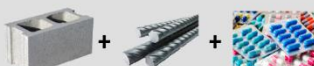
Solcelle



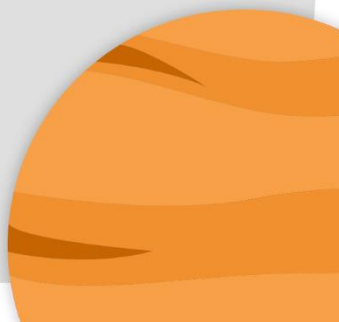
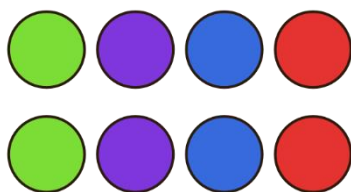
Boliger



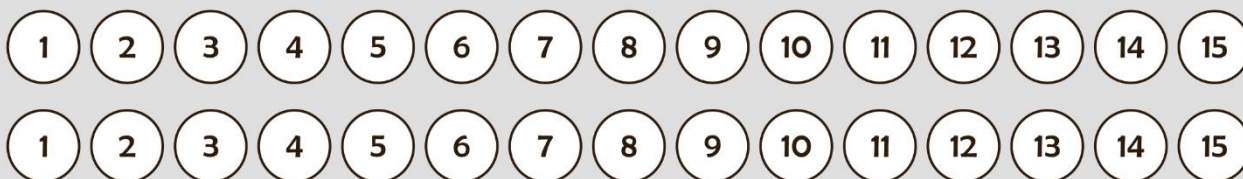
Hospital



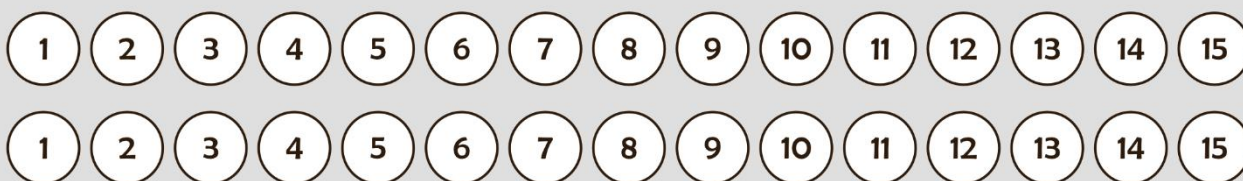
Skole



Rundekort - Tæl dinde runder



Rundekort - Tæl dinde runder



Rover



Ilt- og vandforsyning



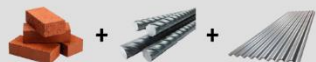
Drivhus



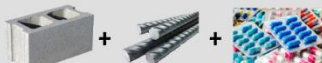
Solcelle



Boliger



Hospital



Skole



Autodele



Autodele



Glaspaneler



Bøger



Rover



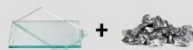
Ilt- og vandforsyning



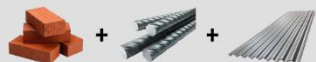
Drivhus



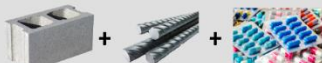
Solcelle



Boliger



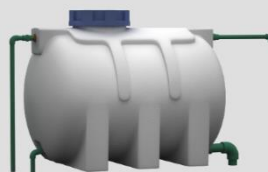
Hospital



Skole



Vand



Bøger



Bøger



Bøger



Betonblokke



Betonblokke



Betonblokke



Betonblokke



Medicin



Medicin



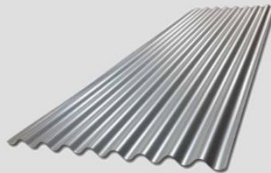
Medicin



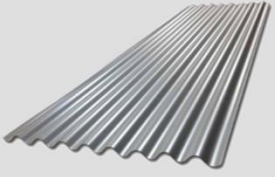
Medicin



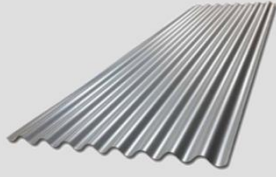
Tagplader



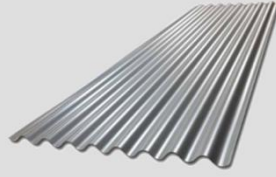
Tagplader



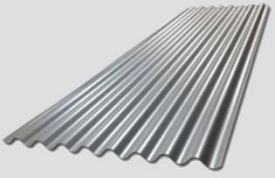
Tagplader



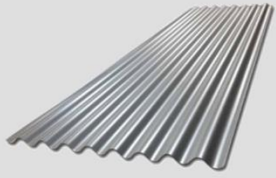
Tagplader



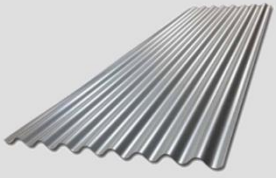
Tagplader



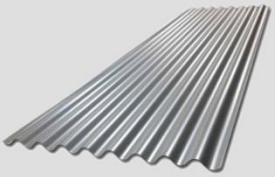
Tagplader



Tagplader



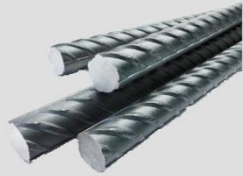
Tagplader



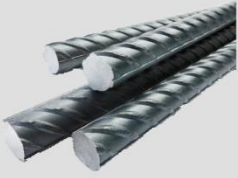
Stål



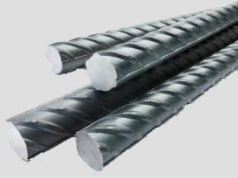
Stål



Stål



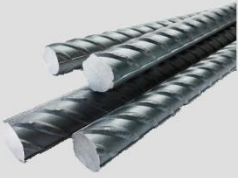
Stål



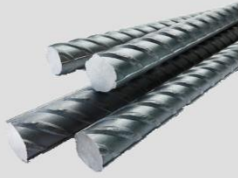
Stål



Stål



Stål



Stål



Mursten



Mursten



Mursten



Mursten



Mursten



Mursten



Mursten



Mursten



Silicium



Silicium



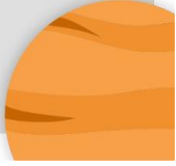
Silicium



Silicium



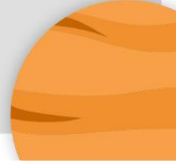
Jord



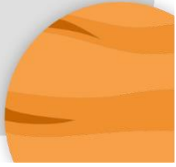
Jord



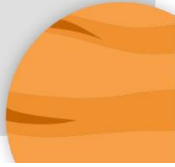
Jord



Jord



Glaspaneler



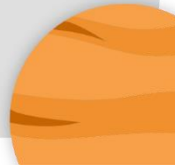
Glaspaneler



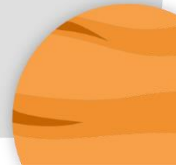
Glaspaneler



Glaspaneler



Glaspaneler



Glaspaneler



Glaspaneler



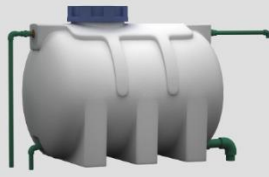
Glaspaneler



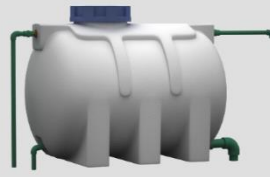
Vand



Vand



Vand



Vand



Oxygen



Oxygen



Oxygen



Oxygen



Sensorer



Sensorer



Sensorer



Sensorer



Autodele



Autodele



Du møder en
passerende
rumfærg lastet med
tagplader.

**Modtag materialet
tagplader.**



Du møder en passerende rumfærge lastet med tagplader.

Modtag materialet tagplader.



Du møder en passerende rumfærge lastet med medicin.

Modtag materialet medicin



Du møder en passerende rumfærge lastet med medicin.

Modtag materialet medicin



Du løber snart tør for rum-mad. **Opbyg et drivhus inden for 15 runder**, for at overleve og forblive i spillet. (Hvis du allerede har et drivhus, overse blot dette kort).



Du hører en alarm! Det er ilttanken på dit rumskib som er lav, du er nødt til at vende tilbage til din planet for at genopfylde den.

Ryk tilbage til din planet.



Du hører en alarm! Det er ilttanken på dit rumskib som er lav, du er nødt til at vende tilbage til din planet for at genopfylde den.

Ryk tilbage til din planet.



Du hører en alarm! Det er ilttanken på dit rumskib som er lav, du er nødt til at vende tilbage til din planet for at genopfylde den.

Ryk tilbage til din planet.



Dit rumskib er blevet ramt af små forbipasserende asteroider, og dine motorer er i stykker. Du bliver nødt til at vente på hjælp.

Vent 2 omgange.



Du har fået tilbudt muligheden for at få bygget en valgfri facilitet.

Modtag en valgfri facilitet



Du har fået tilbudt muligheden for at få bygget en valgfri facilitet.

Modtag en valgfri facilitet



Du får et lift til et valgfrit sted, hvor du kan skaffe materialer.

Ryk hen til et valgfrit materiale, og modtag det.



Du får et lift til et valgfrit sted, hvor du kan skaffe materialer.

Ryk hen til et valgfrit materiale, og modtag det.



Du får et lift til et valgfrit sted, hvor du kan skaffe materialer.

Ryk hen til et valgfrit materiale, og modtag det.



Du får et lift til et valgfrit sted, hvor du kan skaffe materialer.

Ryk hen til et valgfrit materiale, og modtag det.



Dine medspillere er flinke, og de vil gerne hjælpe dig med at skaffe et materiale.

Modtag et valgfrit materiale fra en medspiller.



Dine medspillere er flinke, og de vil gerne hjælpe dig med at skaffe et materiale.

Modtag et valgfrit materiale fra en medspiller.



Dine medspillere er flinke, og de vil gerne hjælpe dig med at skaffe et materiale.

Modtag et valgfrit materiale fra en medspiller.



Du møder en passerende rumfærge lastet med tagplader.

Modtag materialet tagplader.



Du møder en
passerende
rumfærgelastet med
tagplader.

**Modtag materialet
tagplader.**



Du møder en
passerende
rumfærgelastet med
tagplader.

**Modtag materialet
tagplader.**



Du møder en
passerende
rumfærgelastet med
tagplader.

**Modtag materialet
tagplader.**



Du møder en
passerende
rumfærgelastet med
medicin.

**Modtag materialet
medicin**



Du møder en
passerende
rumfærgelastet med
medicin.

**Modtag materialet
medicin**



Du møder en
passerende
rumfærgelastet med
medicin.

**Modtag materialet
medicin**



Du møder en
passerende
rumfærgelastet med
medicin.

**Modtag materialet
medicin**



Du møder en
passerende
rumfærgelastet med
glaspaneler.

**Modtag materialet
glaspaneler.**



Du møder en
passerende
rumfærgelastet med
glaspaneler.

**Modtag materialet
glaspaneler.**



Du møder en passerende rumfærge lastet med glaspaneler.

Modtag materialet glaspaneler.



Du møder en passerende rumfærge lastet med glaspaneler.

Modtag materialet glaspaneler.



Du møder en passerende rumfærge lastet med autodele.

Modtag materialet autodele.



Du møder en passerende rumfærge lastet med autodele.

Modtag materialet autodele.



Du møder en passerende rumfærge lastet med autodele.

Modtag materialet autodele.



Du møder en passerende rumfærge lastet med autodele.

Modtag materialet autodele.



Du bruger dit rumskibs indbyggede rumhop-funktion, så du kan flyve meget hurtigt.

Ryk 7 felter.



Du bruger dit rumskibs indbyggede rumhop-funktion, så du kan flyve meget hurtigt.

Ryk 7 felter.



Du bruger dit rumskibs indbyggede rumhop-funktion, så du kan flyve meget hurtigt.

Ryk 7 felter.



Du bruger dit rumskibs indbyggede rumhop-funktion, så du kan flyve meget hurtigt.

Ryk 7 felter.



Du modtager et nødsignal fra en anden rumrejsende, og du rejser over for at hjælpe.

Ryk 5 felter.



Du modtager et nødsignal fra en anden rumrejsende, og du rejser over for at hjælpe.

Ryk 5 felter.



Du modtager et nødsignal fra en anden rumrejsende, og du rejser over for at hjælpe.

Ryk 5 felter.



Du modtager et nødsignal fra en anden rumrejsende, og du rejser over for at hjælpe.

Ryk 5 felter.



Du opfanger et skeptisk signal fra en rumpirat, og du beslutter dig for at komme hurtigt væk.

Ryk 3 felter.



Du opfanger et skeptisk signal fra en rumpirat, og du beslutter dig for at komme hurtigt væk.

Ryk 3 felter.



Du opfanger et skeptisk signal fra en rumpirat, og du beslutter dig for at komme hurtigt væk.

Ryk 3 felter.



Du opfanger et skeptisk signal fra en rumpirat, og du beslutter dig for at komme hurtigt væk.

Ryk 3 felter.



Din rover er brændt sammen som følge af overophedning.

Du mister din rover (hvis du har en) og må samle nye materialer til at genopbygge den.



På den nærmeste planet har de brug for materialer til at bygge en solcelle.

Ryk til nærmeste planet og aflever et af hver, af alle dine materialer til at bygge en solcelle.



På den nærmeste planet har de brug for materialer til at bygge en solcelle.

Ryk til nærmeste planet og aflever et af hver, af alle dine materialer til at bygge en solcelle.



På den nærmeste planet har de brug for materialer til at bygge en bolig.

Ryk til nærmeste planet og aflever et af hver, af alle dine materialer til at bygge en bolig.



På den nærmeste planet har de brug for materialer til at bygge en bolig.

Ryk til nærmeste planet og aflever et af hver, af alle dine materialer til at bygge en bolig.



Du bliver stoppet på din vej af en rumpirat, som stjæler en af dine materialer.

Aflever et materiale.



Du bliver stoppet på din vej af en rumpirat, som stjæler en af dine materialer.

Aflever et materiale.



Du bliver stoppet på din vej af en rumpirat, som stjæler en af dine materialer.

Aflever et materiale.



Du og din rumkoloni er i stor mangel på vand og ilt.

Byg en ilt- og vandforsyning inden 10 runder, for at overleve og forblive i spillet.



Du og din rumkoloni er i stor mangel på vand og ilt.

Byg en ilt- og vandforsyning inden 10 runder, for at overleve og forblive i spillet.



Du har glemt at tanke op med brændstof, og du er nu strandet i det ydre rum. Du bliver nødt til at vente på hjælp.

Vent 2 omgange.



Du har glemt at tanke op med brændstof, og du er nu strandet i det ydre rum. Du bliver nødt til at vente på hjælp.

Vent 2 omgange.



Du har glemt at tanke op med brændstof, og du er nu strandet i det ydre rum. Du bliver nødt til at vente på hjælp.

Vent 2 omgange.



Du har glemt at tanke op med brændstof, og du er nu strandet i det ydre rum. Du bliver nødt til at vente på hjælp.

Vent 2 omgange.



Din bolig er styrtet sammen som følge af en fejl i konstruktionen. **Du mister din bolig** (hvis du har en) og må samle nye materialer til at genopbygge den.



Din bolig er styrtet sammen som følge af en fejl i konstruktionen. **Du mister din bolig** (hvis du har en) og må samle nye materialer til at genopbygge den.



Dit rumskib er blevet ramt af små forbipasserende asteroider, og dine motorer er i stykker. Du bliver nødt til at vente på hjælp.

Vent 2 omgange.



Dit rumskib er blevet ramt af små forbipasserende asteroider, og dine motorer er i stykker. Du bliver nødt til at vente på hjælp.

Vent 2 omgange.



Dit rumskib er blevet ramt af små forbipasserende asteroider, og dine motorer er i stykker. Du bliver nødt til at vente på hjælp.

Vent 2 omgange.



Du hører en alarm! Det er ilttanken på dit rumskib som er lav, du er nødt til at vende tilbage til din planet for at genopfylde den.

Ryk tilbage til din planet.



Du løber snart tør for rum-mad. **Opbyg et drivhus inden for 15 runder**, for at overleve og forblive i spillet. (Hvis du allerede har et drivhus, overse blot dette kort).



Du får et lift til et valgfrit sted, hvor du kan skaffe materialer.

Ryk hen til et valgfrit materiale, og modtag det.



Dine medspillere er flinke, og de vil gerne hjælpe dig med at skaffe et materiale.

Modtag et valgfrit materiale fra en medspiller.



Dine medspillere er flinke, og de vil gerne hjælpe dig med at skaffe et materiale.

Modtag et valgfrit materiale fra en medspiller.



Dine medspillere er flinke, og de vil gerne hjælpe dig med at skaffe et materiale.

Modtag et valgfrit materiale fra en medspiller.

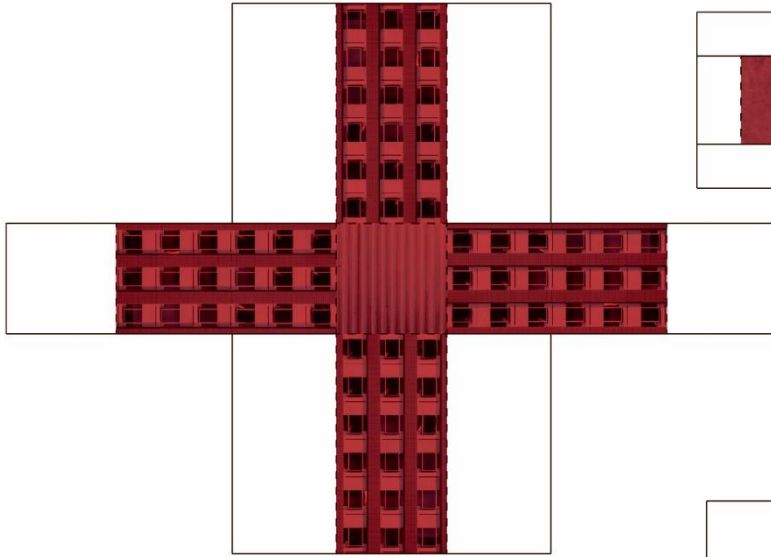


Du møder en passerende rumfærge lastet med tagplader.

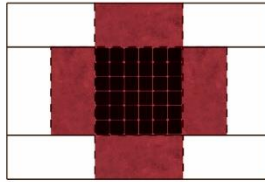
Modtag materialet tagplader.



Boliger - Lejlighed



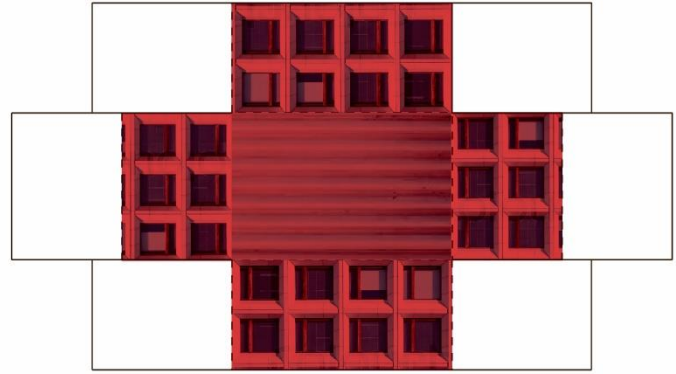
Solceller



Drivhus



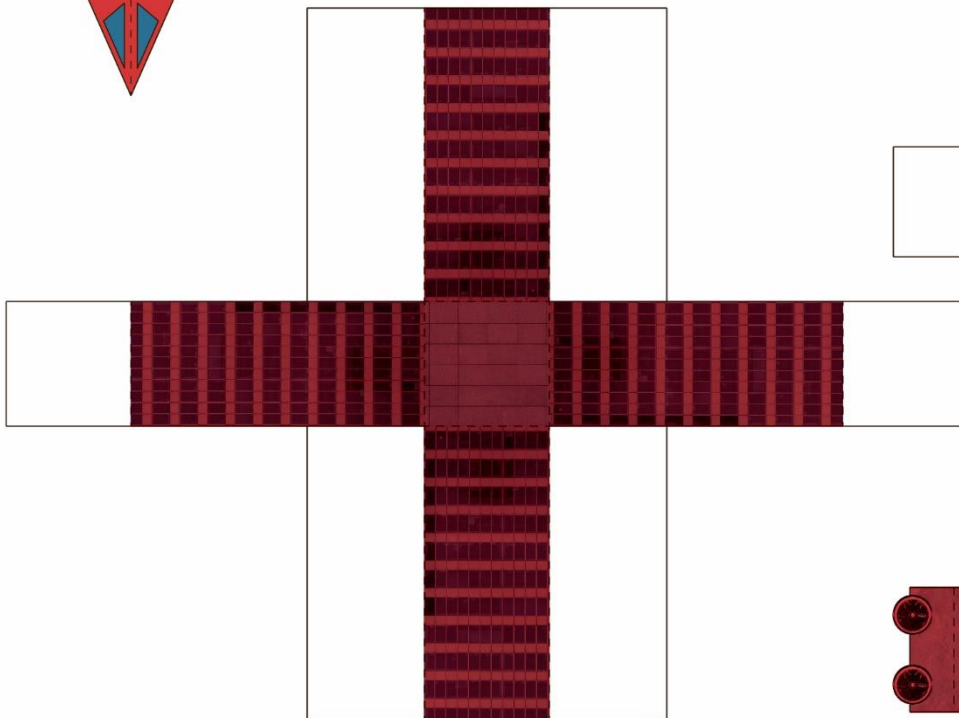
Skole



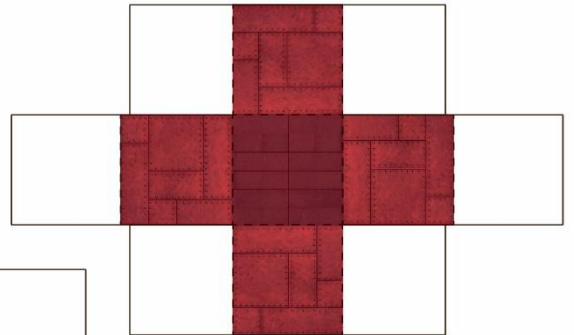
Rumskib



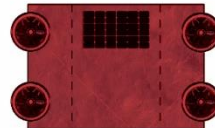
Hospital



Ilt- og vandforsyning

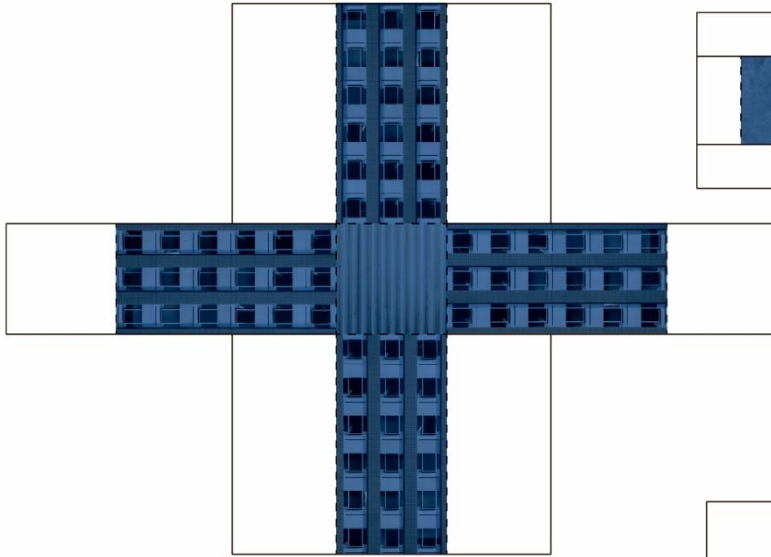


Rover

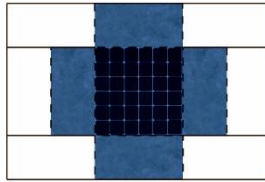


Drivhuset kan foldes til en pyramide. Scan QR-koden, og se videoguiden.

Boliger - Lejlighed



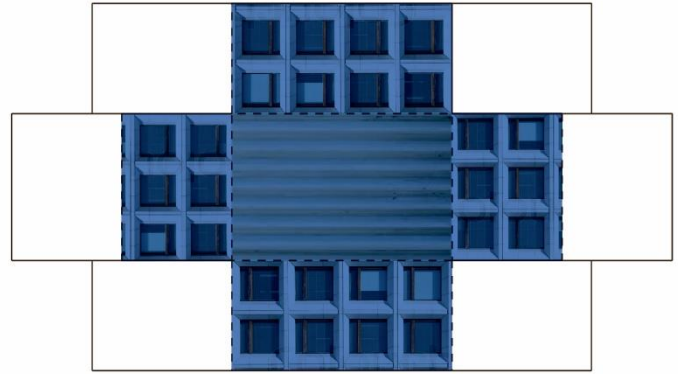
Solceller



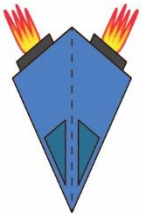
Drivhus



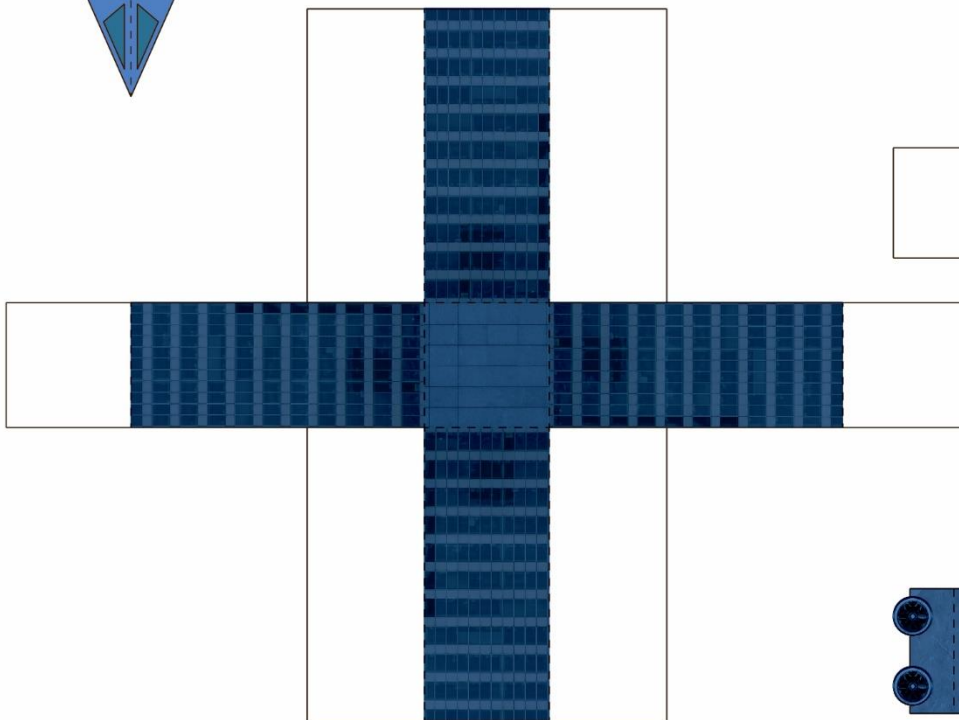
Skole



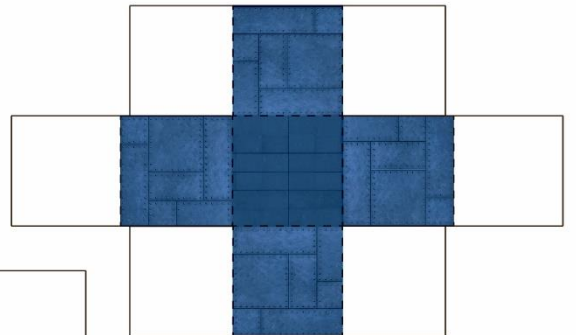
Rumskib



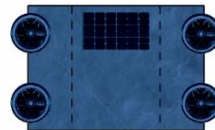
Hospital



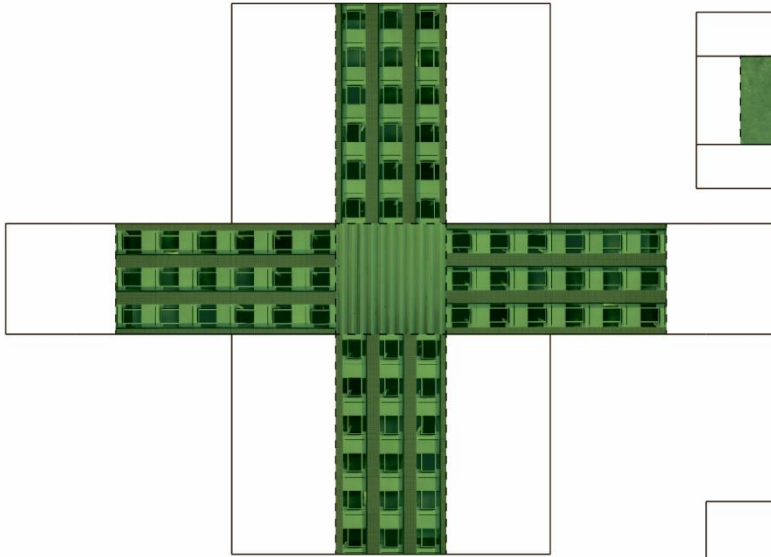
Ilt- og vandforsyning



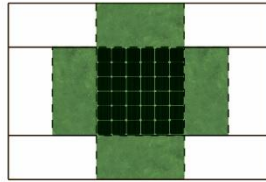
Rover



Boliger - Lejlighed



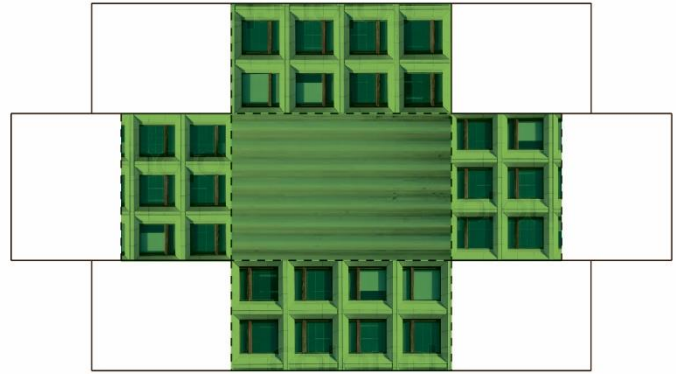
Solceller



Drivhus



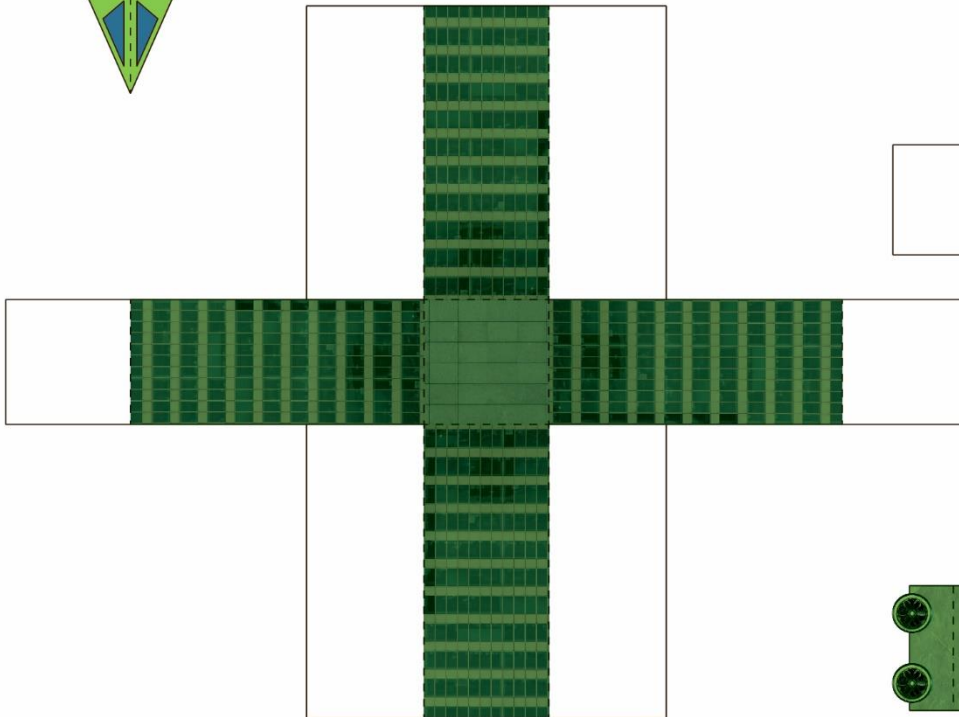
Skole



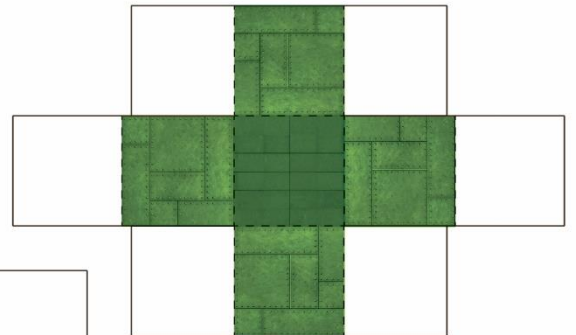
Rumskib



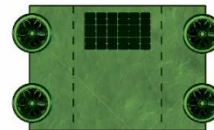
Hospital



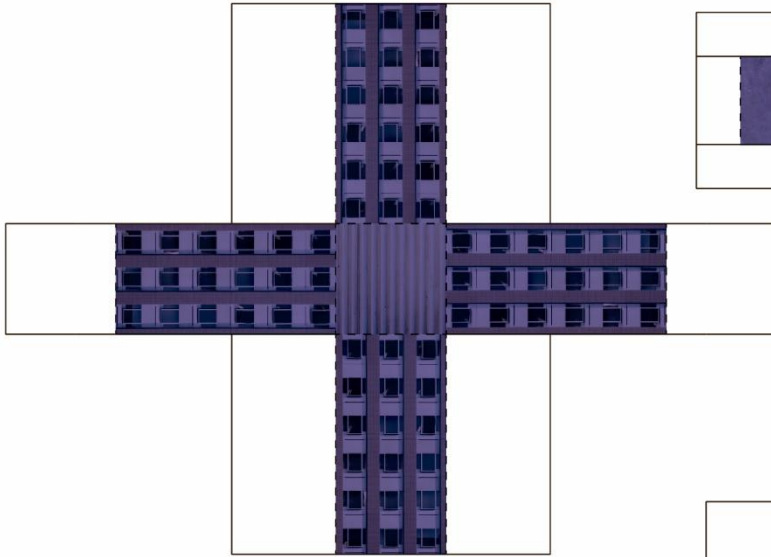
Ilt- og vandforsyning



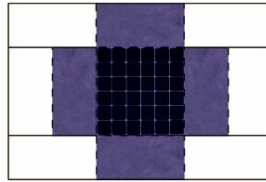
Rover



Boliger - Lejlighed



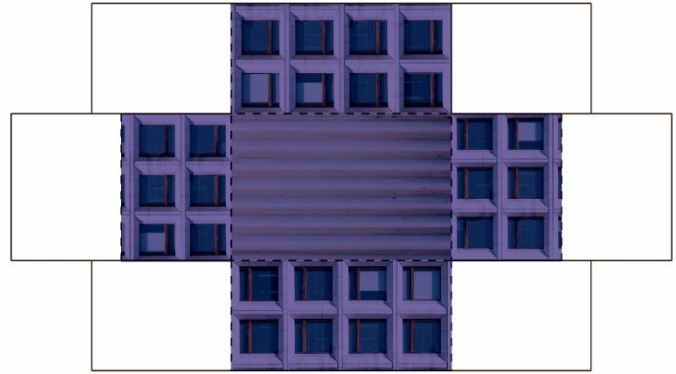
Solceller



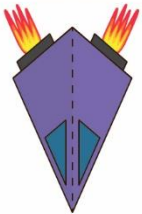
Drivhus



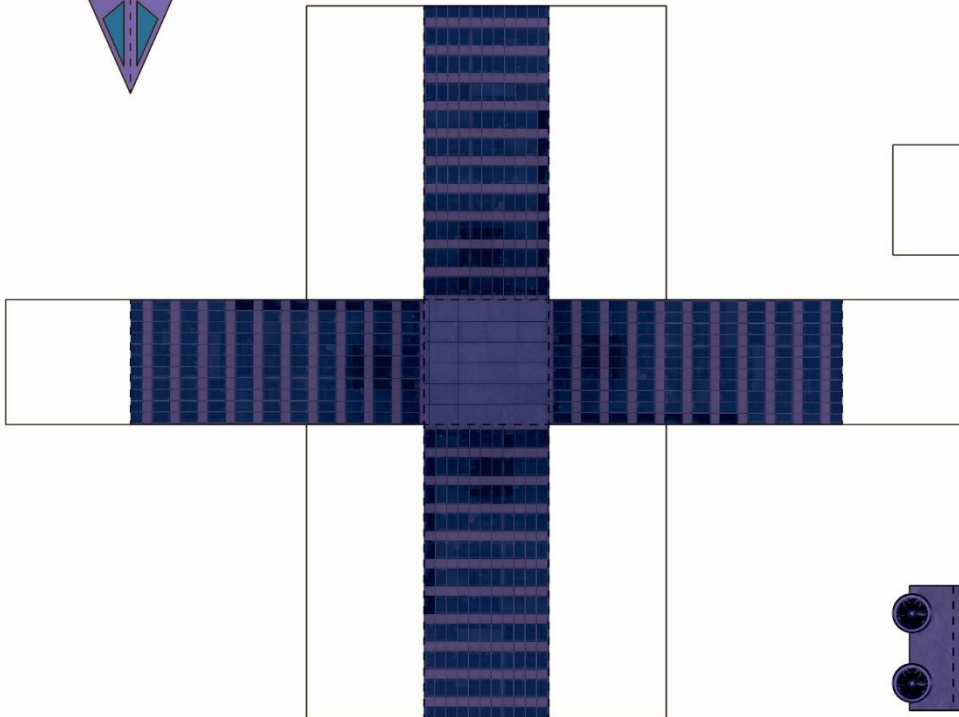
Skole



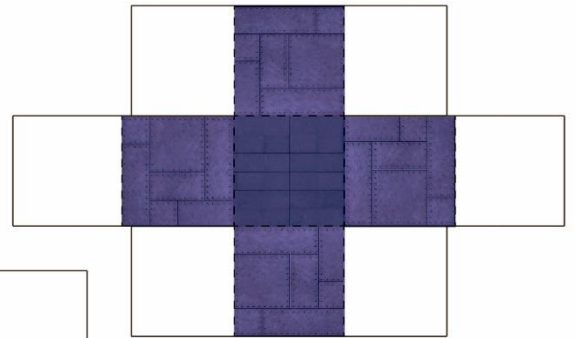
Rumskib



Hospital



Ilt- og vandforsyning



Rover

