

MAŁY KOSMOS

MAŁY GOŚC
NIEDZIELNY

META

START



Kosmos jest tak daleko od domu. W rakiecie zrobiło się smutno. Przeczytaj wszystkim kawałek z ostatniej strony „Małego Gościa”.

Teleportacja. Zamień się miejscami na planszy z dowolnym graczem.

Widzisz spadającą gwiazdę. Pomyśl życzenie i powiedz coś dobrego osobie po prawej stronie.

Na planecie Wenus (drugiej od Słońca) zabrakło paliwa. Musisz je dopompować. Wróć na pole stacji benzynowej i zrób 5 pompek.

Mars to inaczej Czerwona Planeta (czwarta od Słońca). Jeśli masz na sobie coś czerwonego, zyskujesz dodatkowy rzut kostką.

Zapatrzyłeś się na Księżyc. Stoisz 2 kolejki.

WYBIERZ DROGĘ

Spotkałeś astronautę. Podpowiedział Ci, jak skrócić drogę. Rzuć kostką jeszcze raz i idź do góry.

Brak przyciągania ziemskiego. Przenieś wybranego gracza o 10 pól do tyłu.

Zadzwoił Franek falszerek z prośbą o pomoc. Poczekaj 1 kolejkę i w tym czasie narysuj osobę po lewej stronie.

Teleportacja. Zamień się miejscami na planszy z dowolnym graczem.

Znalazłeś Drogę Mleczną. Skorzystaj z niej.

Powiedz: „Stój z powyłamywanymi nogami!”. Jeśli się zająknałeś, poproś o pomoc przyjaciela. Jeśli on również się zająknie, obaj tracicie kolejkę.

Odpocznij 1 kolejkę na chmurze. Możesz poczytać ostatni numer „Małego Gościa”.

Dziura ozonowa. Lecisz w dół.

Lecisz prosto w samolot. Aby go ominąć, zrób 2 okrążenia, na przykład wokół stołu, i przesun pionek o 2 pola do przodu.

Przed Tobą wieżowiec. Wykaż się inteligencją. Ustaw graczy w rzędzie według rozmiaru buta. Możesz ruszać dalej.

Uciekasz przed burzą. Przesun swój pionek o 3 pola do przodu.

Zapomniałeś zabrać skafandra i butli. Wszyscy gracze muszą wrócić na start.

Zaczynamy odliczanie: 4, 3, 2, 1. Aby rozpocząć, wyrzuć na kostce 1 oczko.