

## Csillagképek története:

A csillagos égbolt sok ezer csillaga között nehéz volt eligazodni, így az egymáshoz közel látszó csillagokat összekötve mesebeli alakokat, tárgyakat, vagy állatokat véltek felismerni benne. A képzeletben összekötött csillagok hősök, és istenek alakját is ábrázolják.

– **Kassziopeia** akiről ez a játék is a nevét kapta, a görög mondavilág szerint gyönyörű királynő volt. **Cefeusz** király felesége. Csillagképe jellegzetes W alakú. Kassziopeia lánya **Androméda**, egy nimfa volt. A mitológia szerint egy sziklához láncolták áldozatul a félelmetes tengeri szörnynek. A hős **Perszeusz** mentette meg, mielőtt felfalhatta volna a cet. Keresd meg a játék folyamán ezeket a hősöket. Ott van a táblán a hős Perszeusz, Androméda, apja Cefeusz, anyja Kassziopeia, és még a cet is, akinek áldozatként kínálták fel. Ott lesz a játémezőn:

– **Orion** a vadász, aki azzal hancegett, hogy nincs olyan vadállat amit ne tudna elfogni. Artemisz a vadászat istennője skorpiót küldött, hogy pusztítsa el Oriont.

– **A Bika**, a görög mitológiában Zeusz bika alakjában rabolta el Európét, a föníciai hercegnőt. Zeusz szerelmük emlékére helyezte el a bika alakját az égen.

– **Szekeres**, Mezopotámiában kocsihajtónak képzeltek. Hermész helyezte a csillagok közé alakját hálából, mert csellel segített fiának megnyerni a fogathajtó versenyt, melyben a királylány keze volt a tét.

– **Pegazus** a szárnyas ló, trapéz alakjáról könnyen felismerhető csillagkép. Száznál is több szabad szemmel is jól látható csillagot tartalmaz.

– **Az Ikrek** Kasztór és Pollux. A legenda szerint kiváló hajósok voltak, később ők lettek a tengerészek védőszentjei.

– **Herkules** aki a görög monda szerint 12 feladatot kapott. Ezek egyike volt, hogy öljön meg egy hatalmas oroszlánt, ami

rettegésben tartja a közeli falvakat. Ezt végül a pusztá kezével tette meg, mert kardjai, nyilai hatástalanok maradtak.

– **A Halak** ami az egyik legrégebbi csillagkép. Már a babilóniai időkben is a halakhoz társították ezeket a csillagthalmazokat. A görög mitológiában Afrodité istennőt és fiát Erószot Tüphon szörnyeteg üldözte. Menekülés közben az Eufrátesz folyóba ugrottak, ott hallá változtak, farkukat összekötötték, hogy ne veszítsék el egymást.

Kutasd fel a többi csillagképet is! A csillagok egymáshoz viszonyított helyzete az évszázadok alatt, a csillagok sajátos mozgása révén is megváltozott. Így például a Nagy Göncöl csillagképet az egyiptomiak nem is székérnek, hanem inkább sonkának látták. Úgy vélték ez Oziris isten combja az égen. Játékunkban egyszerre, láthatjátok ezeket a csillagképeket, miközben a valóságban a föld forgásának következtében mindig változik helyzetük. Évszakonként új és új csillagképeket rajzolva ki az égen.

A tavaszi égbolt jellegzetes csillagképe az Oroszlán. Itt van még a Sárkány mint egy hosszan elnyúló csillagkép, Nagy Göncöl és Kis Göncöl között tekereg a teste. Láthatod az Ökörhajcsárt, ami a tavaszi csillagképek közül talán a legfeltűnőbb, és megnézheted az Északi koronát is.

A nyári égbolt leggyönyörűbb csillagképe a Hattyú. Fejünk felett szálló, kiterjesztett szárnyú hattyút formál meg. A lant, amely Orfeusz lantja. Herkules, mely az északi égbolt ötödik legnagyobb csillagképe.

Téli égbolt legcsodásabb csillagképe az Orion. Orion kutyájáról kapta nevét a Kis Kutya és a Nagy Kutya.

Őszi égbolt jellegzetes csillagképei Androméda, Perszeusz, Pegazus. A Pegazus igen nagy kiterjedésű csillagkép, mely szárnyas lovat formál.

*Egy kis érdekesség:*

A csillagok miután felrobbannak, anyaguk szétszóródik az űrben. Ebből a szétszóródott anyagfelhőből később új csillagok tömörülnek össze, például a mi Napunk is.

Az oxigén amit lélegzünk, a kalcium a csontjainkban, a vérünkben megtalálható vas, egykor mind-mind egy csillag belsejében keletkeztek. A bolygónkon élő élőlényekre és ránk is igaz, hogy csillagokból vagyunk. Igen te is kis játékos, aki ezzel a játékszabállyal ismerkedsz. Ezek után válassz egy űrhajót, és merülj el az égi kalandban!

Keressétek meg a sarkcsillagot! Hogy miért? Hiszen a sarkcsillag nem is a legnagyobb, nem is a legfényesebb csillag az égen. A Sarkcsillag majdnem pontosan az északi sark fölött van. Így jelzi az északi irányt, ezért évszázadokon át vezette a tengerészeket, űrhajósokat és egyéb utazókat. Kalandjaink is itt kezdődnek. Játékunk során az északi égbolt csillagképeivel ismerkedhettek meg.

Játék tartalma:

- |                        |                           |
|------------------------|---------------------------|
| – 1 játékmező          | 6 bábu                    |
| – 38 csillagkép kártya | 40 opciókártya ( medvés ) |
| – 48 csillagkorong     | 6 űrhajó lapka            |
| – 6 dobókocka lapka    | 1 játékszabály            |

**Rövid játékleírás**

Párkereső módon párosítsátok a táblán található csillagképeket a csillagkép kártyával. Hátoldalán láthatjátok gyönyörű ábrázolását, az adott csillagképnek. Válasszátok ki a nektek tetsző képet, és utazzátok be a csillaghalmazt! Igyekeztek minél több helyre eljutni, hogy tiétek legyen a legtöbb kártya. A nagyobbak igyekezzenek teljesíteni a Mars küldetést is, ahol a kártya mellett

már csillagkorongokat is fontos gyűjteni. Húzzatok dobókocka lapkákat minden lépés előtt, az határozza meg mozgásokat a táblán. Mielőtt elindultok, választanotok kell egy medvés kártyát is, ami külön feladatokat ad nektek, ezzel befolyásolva haladásotok ritmusát, és irányát.

**Játékszabály****Startmező**

a Sarkcsillag

**Célmező**

a Hold

**Kisebbeknek:**Előkészületek:

Helyezzétek el a tábla mellett a kellékeket. Legyen kint az űrhajó, a csillagkorong, a medvés kártyacsomag. Válogassátok ki a kismedve kártyákat, és csak azokat használjátok! Fordítsátok le a dobókocka lapkákat! Keressétek ki a következő csillagképeket ábrázoló kártyákat!

- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| – Androméda     | - Bereniké haja    |
| – Csikó         | - Háromszög        |
| – Kis Kutya     | - Kis Oroszlán     |
| – Kos           | - Vadászebek       |
| – Cefeusz       | - Delfin           |
| – Északi korona | - Gyík             |
| – Hiúz          | - Ikrék            |
| – Kassziopéia   | - Kígyótartó       |
| – Lant          | - Nyíl             |
| – Oroszlán      | - Perszeusz        |
| – Rák           | - Sárkány          |
| – Szekeres      | - Zsiráf           |
| – Kismedve      | - Északi vizikígyó |

Osszatok szét:

- 6 játékos esetén                   4 csillagképet
- 5 játékos esetén                   5 csillagképet
- 4 játékos esetén                   6 csillagképet
- 3 játékos esetén                   8 csillagképet
- 2 játékos esetén                   12 csillagképet

egymás között. Párosítsátok össze a csillagképeket a táblán láthatóakkal, utazzatok el oda, és járjátok végig a csillagokat a kismedve kártyák és dobókockás lapkák segítségével a következő módon:

1. válassz egy kártyát a kismedve csomagból, majd hajtsd végre az utasítást, és
2. húzz egy dobókockás kártyát:

-Verzió 1: Húzz egy kártyát, mielőtt megfordítod jelezd a többieknek melyiket akarod figyelembe venni. Pl.: a középsőt választod, megfordítod és lépsz annyit, amennyit a középső kocka mutat! Utólag már nem dönthetsz másképp!

-Verzió 2: Húzz egy kártyát, mielőtt megfordítod, kérd meg a következő játékost válasszon ő, melyik kocka legyen figyelembe véve. Utólag ezen sem lehet módosítani, azt kell lépned amit ő választott. Pl.: felső kockát mondja, leléped a felső kockának megfelelő mezőket!

Döntetek már most, mire lesz szükség a győzelemhez. A kiosztott kártyákat ki tudja leghamarabb összegyűjteni? Vagy aki a legtöbb kártyát szerzi meg? Amennyiben ezt a verziót szeretnétek, nem is kell felosztani a kártyákat, elég csak kikészíteni a tábla mellé. ( csak a fentebb felsoroltakat érdemes ) Indulhat a kaland! Bármerre mozoghattok a táblán. Csak olyan csillagképet lehet megszerezni, amit más még nem kapott meg. Ha valaki már megszerezte, el nem veheted tőle, csak átutazhatsz

rajta! Igyekeztek olyan helyre utazni, amit még senki nem kaparintott meg! Ha beutazzatok egy csillagképen minden csillagot, keressétek meg a párját a kártyán, és tegyétek magatok mellé. Haladjatok tovább, egészen addig, amíg van még megszerzhető csillagkép. Ha teljesítettétek a küldetést, tehát megszereztétek az összes kiosztott csillagképet, vagy elfogytak a csillagképek, irány a Hold, és nézzétek meg ki lett a győztes!

A játék győztese:

Akinél a legtöbb kártya lesz a játék végén, vagy aki a leghamarabb szerezte meg a neki kiosztott kártyákat!

**Nehezített verzió kisebbeknek:**

Szeretnétek ti is nehezebb megoldást választani? Teljesítsétek a *Mars küldetést*, akárcsak a nagyok. Mielőtt elmentek a Holdra, és megnézzétek ki lett a győztes, feltétlenül utazzatok el a Marsra is! Ott be tudjátok váltani a csillagkorongokat, a következő módon. Számoljátok meg mennyi csillag volt a csillagképben amit gyűjtöttetek.

- 4 vagy kevesebb                   egy csillagkorongot kapsz
- 5 vagy több                         két csillagkorongot kapsz

Ezek után utazzatok a Célmezőre vagyis a Holdra. Számoljátok meg mennyi csillagkorongot és csillagképet sikerült gyűjtenetek összesen! Kinek lett a legtöbb? Ő a játék győztese!

**Nagyobbaknak:**

Sorakozzatok fel a Start mezőn, ami egyben a Sarkcsillag is. Innen indul a nagy kaland. Bármerre mozoghattok, bármelyik csillagképet célba vehetitek.

Csak azt a kártyát lehet megszerezni, amit még senki nem kapott meg. Ha valaki már megszerezte az adott csillagképet, azt már csak utazásra használhatjátok, el nem vehetitek tőle! Figyelnetek kell, hiszen lesz olyan csillagkép ami kevés csillagból, míg mások sok csillagból állnak. Csak akkor tekintjük befejezettnek egy csillagkép beutazását, ha minden csillagot bejártatok rajta. Ha elfogytak a kártyák, siessetek a Holdra, ott ér véget a küldetésetek. Ellenőrizzétek ki mennyi csillagkorongot és kártyát gyűjtött be. Ne feledkezzetek meg a *Mars küldetésről* sem, ami már abban segít benneteket, hogy a játék folyamán ne kerüljétek hátrányba ha nagyobb csillagképet akartok beutazni. A csillagképekért csillagkorongok járnak! A játékszabály végén ellenőrizhetitek mikor mennyi korongot kaphattok. Mars küldetés teljesítése után nem csak az számít mennyi csillagképet sikerült bejárnotok, hanem az is, mennyi csillagkorongot szereztetek meg. Aki sok nagy csillagképet fog beutazni, annak több korongja lesz. Nektek kell mérlegelnetek a játék folyamán, melyikkel jártok jobban.

#### Előkészületek:

Helyezzétek el a tábla mellett a kellékeket. Legyen kint az úrhajó, a csillagkorong, a medvés kártyacsomag ( amit itt már nem kell szétválogatni, keverjétek össze ), és a csillagképeket ábrázoló kártyák. Fordítsátok le a dobókockás lapkákat!

#### A játék menete:

1. válassz egy kártyát a medvés csomagból, majd hajtsd végre az utasítást, és
2. húzz egy dobókockás kártyát:
  - Verzió 1: Húzz egy kártyát, mielőtt megfordítod jelezd a többieknek melyiket akarod figyelembe venni. Pl.: a középsőt választod, megfordítod és lépsz annyit, amennyit a középső kocka mutat!

Utólag már nem dönthetsz másképp!  
 -Verzió 2: Húzz egy kártyát, mielőtt megfordítod, kérd meg a következő játékosat válasszon ő, melyik kocka legyen figyelembe véve. Utólag ezen sem lehet módosítani, azt kell lépned amit ő választott. Pl.: felső kockát mondja, leléped a felső kockának megfelelő mezőket!

#### Mars küldetés:

Amennyiben már megszereztétek az összes csillagképet, mielőtt a Holdra érkeznétek, teljesítsétek a Mars küldetést! Utazzatok el a Marsra, és ellenőrizzétek, mennyi csillagkorong jár nektek. Gyűjtsétek be, majd azokkal együtt érkezétek meg a Holdra! Ha elmulasztjátok, és a Holdra mentetek, tulajdonképpen Célba érkezétek. Utólag már nem számíthatóak be a csillagkorongok. Így hiába gyűjtöttetek nagy csillagképeket, valószínűleg már nem lehettek győztesek.

#### Mars küldetésben szereshető csillagkorongok:

0-5 közötti csillagmező	0 csillagkorong
6-10 közötti csillagmező	1 csillagkorong
11 és fölötti csillagmező	2 csillagkorong

#### A játék győztese:

Akinek a legtöbb csillagképe és korongja van összesen!

Jó szórakozást!