



بازی می‌کنند.

- حرکت رو به عقب مجاز نیست و فقط باید به جلو حرکت کرد.
- فضاوردان می‌توانند در کنار هم روی یک پله قرار بگیرند.
- هنگام عوض کردن لازم نیست فضاوردان روی پله‌های مختلفی ایستاده باشند؛ می‌توان جای دو فضاورد را هم که هر دو روی یک پله هستند، عوض کرد.
- موقع تعویض، برای این که جای فضاوردی را که می‌خواهید حرکت دهید فراموش نکنید، ابتدا جای آن را با انگشت مشخص کنید و بعد آن را در کنار فضاوردی که می‌خواهید جایش را با آن عوض کنید قرار دهید و بعد فضاورد دوم را بردارید و در جایی که با انگشت مشخص کرده‌اید بگذارید.

پایان بازی



وقتی یکی از فضاوردان به آخرین پله (جایی که فرستنده قرار دارد) برسد، به زیر آن نگاه می‌کنیم و برنده کسی است که مهره‌ی هم رنگ آن را جلوی خودش داشته باشد؛ چون ممکن است فضاوردی را به پله‌ی آخر رسانده باشیم که هم‌رنگ مهره‌ی خودمان نباشد!

برای رسیدن به پله‌ی آخر لازم نیست عدد دقیق بیاوریم.

روش بازی (دو یا سه نفره)

در بازی دو یا سه نفره هم، بازیکنان رنگ مهره و فضاورد خود را انتخاب می‌کنند، اما هر چهار فضاورد روی صفحه‌ی بازی قرار می‌گیرند. بنابراین یک یا دو فضاورد خنثی داریم که موقع تعویض ممکن است وارد بازی شوند. روال بازی مثل روش چهار نفره است، اما در این حالت اگر یک فضاورد خنثی زودتر به پله‌ی آخر برسد، بازی ادامه می‌یابد تا فضاورد یکی از بازیکنان برنده شود.

روش بازی پیشرفته

در این روش هنگام آوردن تاس علامت سؤال می‌توانیم انتخاب کنیم که جای دو فضاورد را عوض کنیم یا جای مهره‌های جلوی دو بازیکن را. در این روش باید علاوه بر جای فضاورد خودتان، جای همه‌ی فضاوردان دیگر را هم به خاطر بسپارید؛ چون با تعویض مهره‌ی رنگی، فضاورد شما هم عوض می‌شود و باید بدانید فضاورد هم‌رنگ مهره‌ی جدیدتان کجاست.

برایتان یک حافظه‌ی قوی و یک بازی هیجان‌انگیز و پر نشاط آرزو می‌کنیم!

هدف بازی

سفینه‌ی ما در سیاره‌ای ناشناس و در مکانی نامعلوم فرود آمده است. فقط می‌دانیم که ما به قعر دره‌ای پلکانی افتاده‌ایم و دستگاه فرستنده در بالای پلکان است؛ شما باید یکی از ما فضاوردان را انتخاب کرده، سعی کنید او را زودتر از بقیه به دستگاه فرستنده برسانید. مراقب باشید! چون در این سیاره اتفاق‌های عجیبی می‌افتد؛ باید حافظه‌تان را خوب به کار بیندازید و جای فضاوردی را که انتخاب کرده‌اید خوب به خاطر بسپارید!

محتویات



۱ صفحه‌ی بازی

۴ آدمک فضاورد

۴ مهره بازیکن (در ۴ رنگ)

۱ تاس مخصوص

چیدن بازی



هر بازیکن یک مهره رنگی را انتخاب می‌کند و جلوی خودش می‌گذارد؛ سپس فضاوردی را که زیر آن هم‌رنگ مهره است برداشته، در پایین پلکان روی صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد. سعی کنید جای فضاورد خود را خوب به خاطر بسپارید، چون به محض گذاشتن فضاورد روی صفحه‌ی بازی دیگر هیچ کس حق ندارد به زیر آن‌ها نگاه کند.

معنای نقطه‌ها و تصویر روی تاس



اگر کسی تاس بیندازد و عدد یک تا چهار بیاید، بازیکن باید یکی از فضاوردان را به همان تعداد روی صفحه‌ی بازی جلو ببرد؛ اما اگر علامت سؤال بیاید، بازیکن می‌تواند جای دو تا از فضاوردان را با هم عوض کند.

در روش پیشرفته به جای فضاوردان، می‌توان جای مهره‌های رنگی جلوی بازیکنان را تغییر داد.

روش بازی (چهار نفره)

جوانترین بازیکن تاس می‌اندازد و طبق آن بازی می‌کند؛ یعنی اگر عدد بیاید به همان تعداد فضاوردش را جلو می‌برد و اگر علامت سؤال بیاید جای دو فضاورد را روی صفحه عوض می‌کند. بعد از او بازیکنان دیگر به نوبت، در جهت ساعتگرد