1. Uczestnicy dzielą się na zespoły.
2. Każdy zespół dostaje plan miasta z zaznaczonymi punktami oraz kartę odpowiedzi.
3. W każdym punkcie na ścianie budynku wywieszona zostaje kartka z pytaniem/pytaniami lub kodem QR (wtedy pytania w internecie). Mogłyby się tam znaleźć również informacje dotyczące danej ulicy czy budynku,. Zamiast wywieszonej kartki przy większej ilości organizatorów ktoś mógłby stać w danym punkcie. Odpowiedź na pytania uczestnicy zapisują na swoich kartach odpowiedzi.
4. Gra mogłaby się rozpocząć na ul. Malaperta uczestnicy mogliby się tam dowiedzieć czegoś o historii Malaperta i poznaliby zasady gry. Kolejnymi punktami na mapie mogłyby być ul. Słoneczna (informacje I pyt.ania na temat obserwacji Słońca); ul. Kopernika (pytania na temat polskich astronomów); pola Marsowe (pytania o układ słoneczny); budynek jezuitów na ul. Stawiszyńskiej (informacje dot. wkładu jezuitów w rozwój astronomii; ul. Ułańska 9 i Rumińskiego (inf. o Dostrzegalni I Januszu Kaźmierowskim oraz problemów jakie miała Dostrzegalnia) całość mogłaby się kończyć przy siedzibie fundacji, gdzie byłyby ostatnie pytania. Po odpowiedzeniu na nie uczestnicy oddają kartę odpowiedzi i czekają na resztę uczestników, a organizatorzy liczą punkty. W czasie oczekiwania uczestnicy mogliby dowiedzieć się czegoś o ogólnej historii astronomii w Kaliszu. Jeśli możliwe byłoby wejście do budynku mogliby obejrzeć jakiś film, albo dostać jeszcze jakieś zadanie. Na dotarcie do ostatniego punktu mogłaby być wyznaczona określona godzina, aby nie czekać zbyt długo. Na koniec zostałyby ogłoszone wyniki.
5. Kolejność dochodzenia do punktów byłaby dowolna, można poruszać się transportem miejskim chyba, że gra ma trwać dłużej to wtedy nie.
6. Punkty mogłyby być przyznawane za poprawne odpowiedzi oraz czas dotarcia do ostatniego punktu (przyznawane tylko gdy uczestnicy byli we wszystkich miejscach).
7. Przez cały czas uczestnicy powinni mieć umożliwiony kontakt np. telefoniczny z organizatorami.