

# SPACE CAT

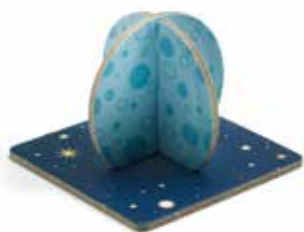


5-99  
*ans years*  
*años Jahre*



# SPACE CAT

Contenu • Includes • Inhalt • Contenido • Contenuto  
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 1



x 4



x 1



x 4

★  
**START!**



x 50



x 4

**CONTENU**

4 plateaux, 4 fusées, 1 carte 1<sup>er</sup> joueur, 54 cartes dont 4 cartes START, 1 lune.

**Dans les confins de la galaxie, une course aux étoiles fait rage ! Serez-vous le plus rapide à explorer votre secteur intergalactique ?**

**Principe du jeu :**

« SOS Martiens » est un jeu d'adresse. Pour explorer votre espace galactique, il faudra lancer votre fusée sur la bonne planète ou la bonne étoile et être le premier à compléter son plateau !

**But du jeu :**

Être le premier à explorer son secteur intergalactique en complétant son tableau avec les 6 cartes correspondantes.

**Préparation du jeu :**

Assemblez la lune et posez-la au milieu, au centre de la table, à équidistance de tous les joueurs. Chaque joueur choisit un plateau et le place devant lui. Il représente son secteur intergalactique à explorer. Les plateaux doivent tous être à équidistance de la lune.

Posez les 4 cartes START autour de la lune. Mélangez toutes les autres cartes et posez-les en tas, face cachée, à côté. Posez les fusées à côté.

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend la carte « 1<sup>er</sup> joueur » devant lui.

**Déroulement du jeu :**

Le 1<sup>er</sup> joueur pioche 4 cartes et les pose de façon à ce qu'elles soient adjacentes à la lune ou à une des 4 cartes START.

**N.B. :** Si une carte 1/4 de planète est déjà présente sur la table, les autres cartes 1/4 de planète tirées devront être posées à côté pour la compléter. On finira la planète avant d'en commencer une autre.

Un à un, chaque joueur choisit sa fusée. On commence par celui qui a la carte 1<sup>er</sup> joueur, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque tout le monde a sa fusée, la phase d'exploration peut commencer !

**LES ACTIONS :****• Phase exploration :**

Tour à tour, les joueurs vont tenter une exploration de la galaxie.

Pour cela, ils vont lancer leur fusée sur une des cartes du centre de la table, correspondant à leur plateau.

• Si la fusée laisse apparaître à travers sa fenêtre une partie d'étoile, de planète, de comète ou de soucoupe : l'exploration est réussie et la carte est gagnée. Le joueur qui a gagné une carte la récupère et la place sur son plateau sur la case correspondante.

• Si la fusée ne laisse rien apparaître à travers sa fenêtre, l'exploration a échoué et le joueur ne gagne pas de carte.

• Si la fusée atterrit sur une carte qui n'apparaît pas sur son plateau, son exploration a échoué, il ne gagne pas la carte qui est laissée en place sur la table.

**• Lancement des fusées :**

Les fusées se lancent par ordre numérique : le joueur qui a la fusée n°1 démarre, puis c'est au tour de celui qui a la fusée n°2, etc.

Les fusées doivent être tenues à une main et tête vers le haut.

Les joueurs doivent lancer leur fusée à partir de leur plateau, leur main ne doit pas dépasser de celui-ci.

**• Fusée n°2 :**

La fusée n°2 est particulière. Elle peut être utilisée comme les autres et lancée sur une des cartes du centre de la table ou elle peut permettre d'attaquer un adversaire. Pour cela, le joueur en sa possession lance la fusée sur le plateau d'un de ses adversaires afin de lui voler une de ses cartes.

**N.B. :** Il n'est pas possible d'attaquer une carte dont on n'a pas besoin. Si le cas se produit, tant pis pour le voleur : rien ne se passe.

Lorsque tous les joueurs ont lancé leur fusée et récupéré, le cas échéant, la carte gagnée, le tour de jeu prend fin.

On repositionne les cartes qui auraient éventuellement été déplacées lors des lancements.

La carte « 1<sup>er</sup> joueur » est donnée au joueur suivant, qui redémarre un nouveau tour de jeu.

**Fin du jeu :**

Dès qu'un joueur a complété son plateau avec les 6 cartes correspondantes, il est déclaré grand explorateur et remporte la partie.

**INCLUDES**

4 boards, 4 rockets, 1 "Player 1" card, 54 cards including 4 START cards, 1 moon.

**A race to the stars is raging through the galaxy! Will you be the fastest to explore your intergalactic realm?**

**Concept:**

"SOS Martiens" is a game of dexterity. To explore your part of the galaxy, you'll need to launch your rocket onto the right planet, or the right star and be the first to complete your board!

**Aim of the game:**

To be the first to explore your intergalactic realm by completing your board with the 6 corresponding cards.

**Getting the game ready:**

Assemble the moon and place it in the middle of the table, equidistant from all the players. Each player chooses a board and puts it down in front of them. This is the intergalactic realm they will need to explore. All the boards must be equidistant from the moon.

Place the 4 START cards around the moon. Shuffle all the other cards and pile them face-down to one side. Place the rockets to one side.

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. They take the "Player 1" card and place it in front of them.



**Playing the game:**

The first player draws 4 cards and puts them down so that they are next to the moon or to one of the 4 START cards.

**N.B.:** If a 1/4 planet card is already on the table, the other 1/4 planet cards that are drawn will need to be placed alongside to finish making one whole planet before starting another.

One by one, each player chooses their rocket. The player with the "Player 1" card begins, then play continues in a clockwise direction. When everyone has their rocket, the exploration phase can begin!

**ACTIONS:**

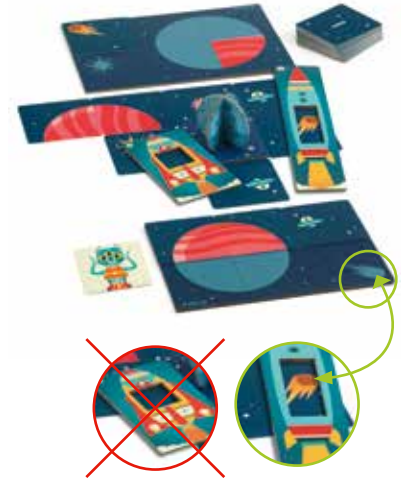
**• Exploration phase:**

One by one, each player sets out to explore the galaxy. To do so, they launch their rocket onto one of the cards in the middle of the table, featuring on their board.

• If part of a star, planet, comet or flying saucer appears through the window of the rocket, the exploration is a success and the player wins the card. They pick the card up and place it on their board on a matching symbol (planet, star, comet or flying saucer).

• If nothing appears through the rocket's window, the exploration has failed, and the player does not win a card.

• If the rocket lands on a card that is not shown on their board, their exploration has failed, and they do not win the card, which is left where it is on the table.



**• Launching rockets:**

Rockets are launched in numerical order: the player who has rocket n°1 goes first, then the player who has rocket n°2, and so on.

Players must hold the rockets in one hand with the nose at the top.

They must launch their rockets from their boards, and their hand must stay over their board.

**• Rocket n°2:**

Rocket n°2 is special. It can be used just like the others and launched towards one of the cards in the middle of the table, or it can be used to attack an opponent. To do so, the player using rocket n°2 launches it towards one of their opponents' boards to steal a card from them.

**N.B.:** Players cannot attack cards that they don't need. If they do, it's tough luck for the thief: nothing happens.

When all the players have launched their rockets and collected any cards they have won, the round is over.

Any cards which might have moved during the rocket launches are put back in the right place. The "Player 1" card is given to the next player, who starts a new round.

**End of the game:**

The first player to cover all 6 fields of his board with matching cards wins the game, and is declared "the great explorer".



## INHALT

4 Spieler-Tableaus, 4 Raketen, 1 Startspielerkarte, 54 Karten (darunter 4 Startkarten), 1 Mond

**In den Weiten der Galaxie tobt ein Wettrennen zu den Sternen! Wirst du deinen Teil der Galaxie am schnellsten erkunden?**

### Spielprinzip:

„SOS Martiens“ ist ein Geschicklichkeitsspiel. Um deinen Teil der Galaxie zu erkunden, musst du deine Rakete auf den richtigen Planeten oder den richtigen Stern werfen und dein Tableau als Erster vervollständigen!

### Ziel des Spiels:

Als Erster seinen Teil der Galaxie erkunden und das eigene Tableau mit 6 passenden Karten abdecken.

### Vorbereitung des Spiels:

Der Mond wird zusammengesetzt und in die Mitte des Tisches in gleichem Abstand zu allen Spielern gestellt.

Jeder Spieler wählt ein Tableau und legt es vor sich. Es stellt seinen Teil der Galaxie dar, das es zu erforschen gilt. Die Tableaus müssen alle gleich weit vom Mond entfernt liegen.

Die 4 Startkarten werden um den Mond gelegt. Die anderen Karten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel daneben gelegt. Die Raketen werden daneben gelegt.

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Er legt die Startspielerkarte vor sich auf den Tisch.



### Spielverlauf:

Der erste Spieler zieht 4 Karten vom Nachziehstapel.

Die Karten müssen neben den Mond oder eine der 4 Startkarten gelegt werden.

**Hinweis:** Wenn bereits eine 1/4-Planetenkarte auf dem Tisch liegt, müssen die anderen gezogenen 1/4-Planetenkarten daneben gelegt werden, um einen ganzen Planeten zu bilden, bevor ein weiterer begonnen werden kann.

Die Spieler wählen nacheinander eine Rakete aus.

Der Spieler mit der Startspielerkarte beginnt und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn alle Spieler eine Rakete haben, beginnt die Erkundungsphase!

## DIE AKTIONEN:

### • Erkundungsphase:

Reihum versuchen die Spieler, die Galaxie zu erkunden. Dafür versuchen sie, ihre Rakete auf eine der Karten in der Tischmitte zu werfen, dessen Symbol das gleiche ist wie eins der beiden Symbole auf ihrem Tableau.

• Wenn durch das Fenster der Rakete ein Teil eines Sterns, eines Planeten, eines Kometen oder eines UFOs erkennbar ist, war die Erkundung erfolgreich und der Spieler gewinnt die Karte. Der Spieler, der eine Karte gewonnen hat, nimmt sie an sich und legt sie auf sein Tableau, und zwar auf das passende Symbol (roter Planet, Stern, Planet, Komet oder UFO).

• Wenn durch das Fenster der Rakete nichts erkennbar ist, war die Erkundung erfolglos und der Spieler erhält keine Karte.

• Wenn die Rakete auf einer Karte landet, die nicht auf seinem Tableau abgebildet ist, war seine Erkundung erfolglos. Er erhält die Karte nicht, sondern lässt sie an Ort und Stelle auf dem Tisch liegen.



### • Raketenstart:

Die Raketen werden in numerischer Reihenfolge gestartet: Der Spieler mit der Rakete Nr. 1 beginnt, dann ist der Spieler mit der Rakete Nr. 2 an der Reihe usw. Die Raketen müssen in einer Hand und mit dem Kopf nach oben gehalten werden. Die Spieler müssen ihre Raketen von ihrem Tableau aus werfen, ihre Hand darf nicht über das Tableau hinausragen.

### • Rakete Nr. 2:

Die Rakete Nr. 2 ist besonders. Sie kann wie die anderen auf eine der Karten in der Tischmitte geworfen werden. Sie kann aber auch eingesetzt werden, um einen Gegner anzugreifen. Dazu wirft sie der Spieler, der diese Rakete besitzt, auf das Tableau eines seiner Gegner, um ihm eine seiner Karten wegzunehmen.

**Hinweis:** Es ist nicht möglich, eine Karte anzugreifen, die man nicht braucht.

In diesem Fall hat der Angreifer Pech gehabt: Es geschieht nichts.

Wenn alle Spieler ihre Raketen geworfen und gegebenenfalls die gewonnene Karte an sich genommen haben, ist die Spielrunde beendet. Alle Karten, die möglicherweise während der Raketenstarts verschoben wurden, werden neu ausgelegt. Die Startspielerkarte wird dem nächsten Spieler gegeben, der eine neue Spielrunde beginnt.

### Spielende:

Sobald ein Spieler sein Tableau mit 6 passenden Karten vervollständigt hat, wird er zum großen Entdecker erklärt und gewinnt das Spiel.

**INHOUD**

4 bordes, 4 raketten, 1 '1e-speler'-kaart, 54 kaarten waarvan 4 startkaarten, 1 maan.

**In de verre uithoeken van het heelal is een ruimtewedloop losgebarsten! Heb jij als eerste jouw ruimteverkenningssmissie volbracht?**

**Spelprincipe:**

'SOS Martiens' is een behendigheidsspel. Om jouw deel van het heelal te verkennen, moet je jouw raket naar de juiste planeet of ster lanceren en als eerste je bord compleet maken!

**Doel van het spel:**

Als eerste jouw ruimteverkenningssmissie tot een goed einde brengen door zijn tafel te voltooien met de 6 bijbehorende kaarten.

**Vorbereiding van het spel:**

Zet de maan in elkaar en leg deze in het midden van de tafel, even ver bij elke speler vandaan. Elke speler kiest een bord en legt dit voor zich. Dit bord is het deel van het heelal dat hij gaat verkennen. Elk bord moet op dezelfde afstand van de maan liggen.

Leg de 4 startkaarten rond de maan. Schud alle andere kaarten en leg deze op een gesloten stapel ernaast. Leg de raketten daarnaast.

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Hij legt de '1e speler'-kaart voor zich neer.

**Verloop van het spel:**

De 1e speler trekt 4 kaarten en legt ze in het midden van de tafel. De kaarten moeten naast de maan of naast één van de 4 startkaarten worden gelegd.

**NB:** Als er al een 1/4-planeetkaart op tafel ligt, moeten de andere 1/4-planeetkaarten die worden getrokken eerst gebruikt worden om deze planeet compleet te maken, voordat er een nieuwe planeet mag worden samengesteld.

Daarna kiest hij een raket waarmee hij het heelal gaat verkennen.

Vervolgens kiezen de andere spelers om de beurt, in de spelrichting, een raket.

Als alle spelers een raket hebben, kan de ruimtemissie van start gaan.

**DE ACTIES:****• Ruimteverkenning:**

De spelers proberen om de beurt het heelal te verkennen.

Dit doen ze door hun raket naar een van de kaarten in het midden van de tafel te die bij hun bord hoort.

• Als er door het raam van de raket een deel van een ster, planeet, komeet of vliegende schotel te zien is, is de missie geslaagd en wint de speler de kaart. De speler mag de kaart die hij heeft gewonnen op zijn bord leggen op de bijbehorende doos.

• Als er door het raam van de raket niets te zien is, is de missie mislukt en wint de speler de kaart niet.

• Als de raket op een kaart landt die niet op zijn bord staat, is zijn missie mislukt. Hij wint de kaart niet en deze moet op tafel blijven liggen.

**• Lancering van de raketten:**

De raketten worden in oplopende volgorde gelanceerd: de speler met raket nr. 1 begint, daarna degene met raket nr. 2, enz.

Bij de lancering moeten de raketten in één hand worden gehouden met de kop naar boven. De spelers moeten hun raket vanaf hun bord lanceren, waarbij hun hand niet buiten het bord mag komen.

**• Raket nr. 2:**

Raket nr. 2 is een bijzondere raket. Deze raket kan net als de andere raketten naar de kaarten in het midden van de tafel worden gelanceerd, maar kan ook gebruikt worden om een tegenstander aan te vallen. De speler met deze raket mag de raket naar het bord van een van zijn tegenstanders lanceren om een van diens kaarten te stelen.

**NB:** Een speler mag geen aanval op een kaart uitvoeren die hij niet nodig heeft. Doet hij dit toch dan heeft hij pech en wint hij niets.

Als alle spelers hun raketten hebben gelanceerd en de kaarten die ze hebben gewonnen hebben gepakt, is de spelronde afgelopen.

De kaarten die mogelijk bij de lanceringen zijn verplaatst, worden weer goedgelegd.

De '1e speler'-kaart gaat naar de volgende speler waarmee een nieuwe spelronde van start gaat.

**Einde van het spel:**

De speler die als eerste zijn bord compleet heeft met de 6 bijbehorende kaarten heeft voltooid, is de grootste ontdekkingsreiziger en wint het spel.



**CONTENIDO**

4 tableros, 4 cohetes, 1 carta para el primer jugador, 54 cartas, incluidas 4 cartas START, 1 luna.

**En los confines de la galaxia, ¡ha arrancado una carrera hacia las estrellas! ¿Serás el más rápido en explorar tu sector intergaláctico?**

**Lógica del juego:**

«SOS Martiens» es un juego de habilidad. ¡Para explorar tu espacio galáctico, tendrás que lanzar tu cohete al planeta o a la estrella correcta y ser el primero en completar su tablero!

**Objetivo del juego:**

Ser el primero en explorar su sector intergaláctico completando su tablero con las 6 cartas correspondientes.

**Preparación del juego:**

Se monta la luna y se coloca en el centro de la mesa, equidistante de todos los jugadores. Cada jugador elige un tablero y se lo coloca delante. Este representa el sector intergaláctico que debe explorar. Los tableros deben estar todos equidistantes de la luna.

Se colocan las 4 cartas START alrededor de la luna. Se barajan todas las demás cartas y se colocan en un montón, boca abajo, al lado. Al lado se colocan los cohetes.

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Coge la carta del «primer jugador» delante de él.

**Desarrollo del juego:**

El primer jugador roba 4 cartas del mazo y las pone de modo que estén junto a la luna o a una de las 4 cartas START.

**Nota:** si una carta de ♣ de planeta ya está sobre la mesa, las otras cartas de ♣ de planeta que salgan deben colocarse junto a esta para reconstruir un planeta entero. Hay que terminar el planeta antes de comenzar otro.

Uno por uno, los jugadores eligen sus cohetes. Empieza el que tiene la carta de primer jugador y se sigue en el sentido de las agujas del reloj. Cuando todos los jugadores tienen un cohete, empieza la fase de exploración!

**ACCIONES:****• Fase de exploración:**

Por turnos, los jugadores exploran la galaxia.

Para ello, lanzarán su cohete a una de las cartas del centro de la mesa que corresponda a su tablero.

• Si el cohete revela una parte de una estrella, de un planeta, de un cometa o de un platillo a través de la ventana, la exploración es exitosa y se gana la carta. El jugador que gana una carta se la queda y la coloca en el tablero en la casilla correspondiente.

• Si no se ve nada a través de la ventana del cohete, la exploración ha fracasado y el jugador no gana la carta.

• Si un cohete aterriza en una carta que no aparece en su tablero, su exploración fracasa y no gana la carta, que se deja sobre la mesa.

**• Lanzamiento de cohetes:**

Los cohetes se lanzan por orden numérico: comienza el jugador con el cohete número 1, luego es el turno del jugador con el cohete número 2, etc.

Los cohetes deben sostenerse con una mano, con la cabeza hacia arriba.

Los jugadores deben lanzar sus cohetes desde su tablero, y la mano no debe sobresalir de este.

**• Cohete n.º 2:**

El cohete número 2 es un tipo especial de cohete. Se puede usar como los demás y lanzarse a una de las cartas situadas en el centro de la mesa o se puede usar para atacar a un oponente. Para ello, el jugador que lo tenga en su posesión lanza el cohete al tablero de uno de sus oponentes para robar una de sus cartas.

**Nota:** No es posible atacar una carta que no se necesita. Si esto sucede, lástima para el ladrón: no pasa nada.

Cuando todos los jugadores hayan lanzado sus cohetes y, con suerte, ganado la carta, la ronda se termina.

Las cartas que se hayan movido durante los lanzamientos se reposicionan.

La carta del «primer jugador» se le da al siguiente jugador, que comienza una nueva ronda de la partida.

**Fin de la partida:**

En cuanto un jugador haya completado su tablero con las 6 cartas correspondientes, se le declara gran explorador y gana el juego.





## CONTENUTO

4 tabelloni, 4 razzi, 1 carta Primo Giocatore, 54 carte di cui 4 carte START, 1 luna.

**Ai confini della galassia si scatena una corsa stellare! Chi sarà il più veloce a esplorare il proprio settore intergalattico?**

### Principio del gioco:

"SOS Martiens" è un gioco di abilità. Per esplorare la propria zona della galassia, bisognerà lanciare il razzo sul pianeta e sulla stella giusti, ed essere il/la primo/a a completare il proprio tabellone!

### Scopo del gioco:

Essere il/la primo/a a esplorare il proprio settore intergalattico completando il suo tabellone con le 6 carte corrispondenti.

### Preparazione del gioco:

Comporre la luna e posizionarla al centro del tavolo, equidistante da tutti i giocatori. Ogni giocatore prende un tabellone e lo pone davanti a sé. Il tabellone rappresenta il settore intergalattico da esplorare. I tabelloni devono essere tutti equidistanti dalla luna. Posizionare le 4 carte START attorno alla luna. Mescolare tutte le altre carte e posizzionarle coperte a lato, una sopra l'altra. Posizionare i razzi a lato.

Comincia il giocatore più giovane. Si gioca poi in senso orario.

Il giocatore più giovane prende la carta "Primo Giocatore" che ha davanti.



### Svolgimento del gioco:

Il primo giocatore pesca 4 carte dal mazzo e le posiziona in modo da essere adiacenti alla luna o a una delle 4 carte START.

**N.B. :** Se una carta 1/4 di pianeta è già presente sul tavolo, le altre carte 1/4 di pianeta pescate dovranno essere posizionate a fianco per comporre un pianeta completo. Questo pianeta deve essere completato prima di cominciare a comporne un altro.

A turno, ciascun giocatore sceglie un razzo. Si inizia dal giocatore che possiede la carta "Primo Giocatore", quindi in senso orario scelgono gli altri giocatori. Quanto tutti i giocatori

hanno il proprio razzo, la fase di esplorazione può avere inizio!

### LE AZIONI:

#### • Fase di esplorazione:

A turno, i giocatori tentano un'esplorazione della galassia. Per riuscirci, devono lanciare il proprio razzo su una delle carte al centro del tavolo, che corrisponde al proprio tabellone.

• Se attraverso la finestrella del razzo si riesce a vedere una parte di stella, di pianeta, di cometa o di disco volante, l'esplorazione è riuscita e si vince la carta. Il giocatore che ha vinto la carta la prende e la posiziona sul suo tabellone sulla casella corrispondente.

• Se non si riesce a vedere nulla attraverso la finestrella del razzo, l'esplorazione è fallita e il giocatore non ottiene nessuna carta.

• Se il razzo atterra su una carta che non è presente nel suo tabellone, fallisce l'esplorazione e non ottiene la carta, che viene lasciata sul tavolo.



#### • Lancio dei razzi:

I razzi si lanciano in ordine numerico: inizia il giocatore che ha il razzo n°1, poi segue il giocatore con il razzo n°2, ecc.

I razzi devono essere tenuti con una mano, con la punta verso l'alto.

I giocatori devono lanciare il razzo dal proprio tabellone. Nel lancio le mani non devono oltrepassare il proprio tabellone.

#### • Razzo n°2:

Il razzo n°2 è particolare. Può essere utilizzato come gli altri e lanciato su una delle carte al centro del tavolo oppure permette di attaccare un avversario. Il giocatore che ha il razzo n°2 può infatti lanciarlo sul tabellone di uno dei suoi avversari per rubargli una carta.

**N.B. :** Il ladro può attaccare soltanto una carta di cui ha bisogno. In caso contrario, peggio per lui, perché non ruberà nulla!

Il turno finisce quando tutti i giocatori hanno lanciato il proprio razzo ed eventualmente recuperato la carta vinta.

Si riposizionano poi le carte che possono essere state spostate durante i lanci.

La carta "Primo Giocatore" viene data al giocatore successivo, che inizia il nuovo turno.

### Fine del gioco:

Quando un giocatore completa per primo il proprio tabellone con le 6 carte corrispondenti, è dichiarato Grande Esploratore e vince la partita. e vince la partita.



## CONTEÚDO

4 tabuleiros, 4 foguetões, 1 carta "1.º jogador", 54 cartas, incluindo 4 cartas START, e 1 lua.

**Nos confins da galáxia, está a decorrer uma corrida às estrelas! Serás o mais rápido a explorar o teu setor intergaláctico?**

### Princípio do jogo:

"SOS Martiens" é um jogo de destreza. Para explorares o teu espaço galáctico, deverás lançar o teu foguetão para a estrela ou o planeta certo e ser o primeiro a completares o teu tabuleiro!

### Objetivo do jogo:

Ser o primeiro a explorar o seu setor intergaláctico completando seu tabuleiro com as 6 cartas correspondentes.

### Preparação do jogo:

Montem a lua e coloquem-na no centro da mesa equidistante de todos os jogadores. Cada jogador escolhe um tabuleiro e coloca-o à sua frente. Representa o seu setor intergaláctico a ser explorado. Os tabuleiros devem estar todos equidistantes da lua. Coloquem as 4 cartas START à volta da lua. Baralhem todas as outras cartas e coloquem-nas numa pilha, viradas para baixo, ao lado. Coloquem os foguetões ao lado.

Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Pega na carta "1.º jogador" à sua frente.



### Decorrer do jogo:

O 1.º jogador tira 4 cartas do baralho e coloca-as de modo a que fiquem junto à lua ou a uma das quatro cartas START.

**Nota:** se uma carta de ♣ de planeta já estiver em cima da mesa, as outras cartas de ♣ de planeta escolhidas deverão ser colocadas ao lado para o reconstituir. Deve ser concluído um planeta antes de iniciar outro.

Um a um, cada jogador escolhe o seu foguetão. Começa quem tem a carta "1.º jogador" e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Quando todos têm os seus foguetões, a fase de exploração pode começar!

## AS AÇÕES:

### • Fase de exploração:

Um a um, os jogadores vão tentar explorar a galáxia. Para isso, lançarão o seu foguetão sobre uma das cartas no centro da mesa, correspondente ao seu tabuleiro.

- Se o foguetão mostrar parte de uma estrela, planeta, cometa ou disco voador, a exploração é bem-sucedida e ganha-se a carta. O jogador que ganhou uma carta recupera-a e coloca-a no seu tabuleiro na caixa correspondente.
- Se o foguetão não mostrar nada pela sua janela, a exploração falhou e o jogador não ganha uma carta.
- Se o foguetão aterrar numa carta que não aparece no seu tabuleiro, a sua exploração falhou e não ganha a carta que fica na mesa.

### • Lançamento dos foguetões:

Os foguetões são lançados por ordem numérica: o jogador com o foguetão n.º 1 começa e depois é a vez do jogador com o foguetão n.º 2, etc. Os foguetões devem ser segurados com uma mão e cabeça para cima. Os jogadores devem lançar o seu foguetão a partir do seu tabuleiro e as suas mãos não devem sair do mesmo.

### • Foguetão n.º 2:

O foguetão n.º 2 é especial. Pode ser utilizado como os outros e lançado sobre uma das cartas no centro da mesa ou pode permitir atacar um adversário. Para isso, o jogador na sua posse lança o foguetão sobre o tabuleiro de um dos seus adversários para roubar uma das suas cartas.

**Nota:** não é possível atacar uma carta que não seja necessária. Se acontecer, azar o do ladrão, pois nada acontece.

Quando todos os jogadores tiverem lançado o seu foguetão e recuperado, se for o caso disso, a carta ganha, a partida termina.

Quaisquer cartas que possam ter sido movidas durante os lançamentos são reposicionadas. A carta "1.º jogador" é dada ao jogador seguinte que inicia uma nova partida.

### Fim do jogo:

Quando um jogador tiver completado o seu tabuleiro com as 6 cartas correspondentes, é declarado o grande explorador e vence o jogo.



**INDHOLD**

4 plader, 4 raketter, 1 "1. spiller"-kort, 54 kort hvoraf 4 Startkort, 1 måne.

**Et voldsomt kapløb om stjernerne finder sted ved galaksens yderste grænse! Bliver du den hurtigste til at udforske dit intergalaktiske område?**

**Spillelets princip:**

"SOS Martiens" er et behændighedsspil. Du skal sende din raket op på den rigtige planet eller den rigtige stjerne og være den første, der har udfyldt sin plade!

**Målet med spillet:**

At være den første, der har udforsket sit intergalaktiske område ved at udfylde sit bord med de 6 tilsvarende kort.

**Forberedelse af spillet:**

Saml månen og placér den midt på bordet i lige stor afstand fra alle spillere. Hver spiller vælger en plade og placerer den foran sig. Den viser det himmelrum, som spilleren skal udforske. Alle pladerne skal være i samme afstand fra månen. Placér de 4 startkort rundt omkring månen. Bland de andre kort og læg dem i en bunke med skjult billedside ved siden af. Anbring raketterne ved siden af.

Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning.

Han/hun tager "1. spiller"-kortet foran sig.

**Spilleregler:**

Den første spiller tager 4 kort ind og placerer dem således, at de ligger ved af månen eller et af de 4 Startkort.

**NB:** Hvis et 1/4 planetkort allerede ligger på bordet, skal de andre 1/4 planetkort, der tages ind, lægges ved siden af for at gendanne planeten. Planeten skal gøres færdig, før man begynder at gendanne en ny.

Spillerne vælger én efter én en raket. Den spiller, der har kort nr. 1 starter, og dernæst spiller man med uret bordet rundt. Når alle spillerne har en raket, kan udforskningsfasen begynde!

**UDFORSKNINGSFASE:****• Udforskningsfase:**

Spillerne forsøger skiftevis en udforskning af galaksen.

For at gøre det, skal de sende deres raket hen på et af kortene midt på bordet, som svarer til deres plade.

• Hvis man kan se en del af en stjerne, en planet, en komet eller en flyvende tallerken gennem raketens vindue: Udforskningen er en succes og kortet er vundet. Den spiller, der vinder kortet, tager det og lægger det på sin plade på den tilsvarende boks.

• Hvis man intet kan se gennem raketens vindue, er udforskningen mislykket og spilleren vinder ikke kortet.

• Hvis raketten lander på et kort, der ikke findes på denne spillers plade, vinder han/hun ikke kortet, der bliver liggende på bordet.

**• Opsendelse af raketter:**

Raketterne sendes op i numerisk rækkefølge: Den spiller, der har raket nr. 1, starter, dernæst er det den spillers tur, der har raket nr. 2, osv. Raketterne skal holdes i én hånd og med hovedet vendt opad.

Spillerne skal sende deres raket op fra deres plade, deres hånd må ikke rage ud over pladen.

**• Raket nr. 2:**

Raket nr. 2 er en særlig raket. Den kan bruges ligesom de andre og sendes op på et af kortene midt på bordet eller den kan give mulighed for at angribe en modstander. For at gøre det sender spilleren, der har denne raket, den hen på en modstanders plade for at stjæle et af modstanderens kort.

**NB:** Det er ikke muligt at angribe et kort, som man ikke har brug for. I så fald er det bare synd for tyven: Der sker ikke noget.

Omgangen er slut, når alle spillerne har sendt deres raket op og taget det kort til sig, som de eventuelt har vundet.

Hvis kortene har flyttet sig under opsendelsen af raketter, skal de lægges tilbage på deres plads. "1. Spiller"-kortet gives videre til den næste spiller, som nu starter en spilleomgang.

**Spillelets afslutning:**

Så snart en spiller har udfyldt sin plade med de 6 tilsvarende kort, erklæres han/hun stor opdagelsesrejsende og vinder spillet.



**INNEHÅLL**

4 spelplaner, 4 rymdraketer, 1 kort 1a spelare, 54 kort varav 4 START-kort, 1 måne

**I galaxens ytterkanter rasar ett lopp mot stjärnorna! Kommer du att vara snabbast för att utforska din intergalaktiska sektor?**

**Spelets grundregler:**

"SOS Marsmänniskor" är ett skicklighetsspel. För att utforska din galaktiska sektor måste du skjuta din raket på den rätta planeten eller stjärnan och bli den första som gör klart sin spelplan!

**Spelets mål:**

Bli först med att vinna sin intergalaktiska sektor genom att fylla i sitt bräde med de 6 motsvarande korten.

**Spelförberedelser:**

Sätt samman månen och placera den i mitten, mitt på bordet, på lika avstånd från alla spelare. Varje spelare tar en spelbricka och lägger den framför sig. Den representerar den intergalaktiska sektorn spelaren ska utforska. Spelplanerna ska vara på lika avstånd från månen.

Placera de 4 START-korten runt månen. runt månen. Blanda alla de andra korten och lägg dem sedan i en hög, med framsidan dold. Lägg rymdraketerna vid sidan om.

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols.

Hen tar kortet "1a spelare" och lägger det framför sig.

**Så här spelar man:**

Den första spelaren drar 4 kort och placerar dem så att de ligger intill månen eller intill ett av de 4 START-korten.

**OBS!** Om ett + planetkort redan finns på bordet ska de andra 1/4 planetkorten som dras placeras bredvid det för att rekonstruera det. Planeten ska avslutas innan du påbörjar på en annan.

Varje spelare väljer sin raket i tur och ordning. Man börjar med den som har det första spelarkortet, och sedan fortsätter man medsols. När alla har sin raket kan expeditionsfasen

börja!

**ÅTGÄRDER:****• Expeditionsfasen:**

I tur och ordning ska spelarna försöka göra en expedition till galaxen.

För att göra detta kommer de att skicka sin raket till ett av korten mitt på bordet som motsvarar deras spelplan.

• Om rymdraketen visar en del av en stjärna, planet, komet eller flygande tefat genom fönstret har expeditionen lyckats och spelaren vinner kortet. Spelaren som vann ett kort samlar in det och lägger det på sin spelplan på motsvarande ruta.

• Om rymdraketen inte visar något genom fönstret har expeditionen misslyckats och spelaren vinner inte något kort.

• Om rymdraketen hamnar på ett kort som inte visas på hans spelplan har hans expedition misslyckats och hen vinner inte kortet som lämnas på bordet.

**• Raketuppskjutning:**

Rymdraketerna skjuts upp i numerisk ordning: spelaren med raket nr. 1 startar, sedan är det raket nr. 2 som skjuts upp, etc.

Rymdraketerna ska hållas i ena handen och med spetsen uppåt.

Spelarna måste skjuta upp sin rymdraket från sin spelplan och handen får inte gå utanför den.

**• Rymdraket nr. 2:**

Rymdraket nr. 2 är speciell. Den kan användas som de andra och skjutas på ett av korten mitt på bordet eller så kan den användas för att attackera en motståndare. För att göra detta skjuter spelaren som har raketerna den på en av sina motståndares spelplan för att stjäla ett av hans kort.

**OBS!** Du kan inte attackera ett kort du inte behöver. Om det händer, är det ingen fara: ingenting händer.

När alla spelare har skjutit iväg sin raket och tagit, kortet de har vunnit om så är fallet, slutar spelet.

Korten som eventuellt kan ha flyttats under uppskjutningarna placeras rätt igen.

Kortet "1a spelare" ges till nästa spelare som börjar en ny spelomgång.

**Spelets slut:**

Så snart en spelare har avslutat sin spelplan med de 6 motsvarande korten förklaras hen vara en mästerrupptäckare och vinner spelomgången.



**В КОМПЛЕКТЕ**

4 шаблона, 4 ракеты, 1 карточка «1-й игрок», 54 карточки, в том числе 4 карточки «Старт!», 1 Луна.

**Космические корабли бороздят просторы вселенной! Сможете быстрее всех исследовать свой сектор галактики?**

**Принцип игры**

«SOS! Марсиане!» — игра на развитие ловкости. Чтобы исследовать свою часть галактики, запускайте ракету на нужную планету или звезду и заполните свой шаблон быстрее всех!

**Цель игры**

Первым исследовать свой сектор галактики заполнив его доску шестью соответствующими картами.

**Подготовка к игре**

Соберите Луну и положите ее в центре стола на равном расстоянии от игроков. Каждый игрок выбирает шаблон и кладет его перед собой. Это его сектор галактики для исследования. Шаблоны должны находиться на равном расстоянии от Луны. Выложите 4 карточки «Старт!» вокруг Луны. Все остальные карточки перемешайте и положите стопкой рядом — лицевой стороной вниз. Ракеты положите рядом. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Он кладет карточку «1-й игрок» перед собой.



**Ход игры**

1-й игрок берет 4 карточки из стопки и выкладывает их так, чтобы они лежали рядом с Луной или с одной из 4 карточек «Старт!».

**Примечание.** Если на столе уже есть карточка с ¼ планеты, другие карточки с ¼ планеты следует класть рядом с ней, чтобы сначала собрать эту планету и только потом начать сбор другой.

Каждый игрок выбирает себе ракету. Начинает игрок с карточкой «1-й игрок», затем очередь переходит по часовой стрелке. Когда все игроки взяли по ракете, начинается этап исследований!

**ДЕЙСТВИЯ**

**• Этап исследований**

Игроки по очереди пробуют исследовать галактику. Для этого они запускают ракету на одну из карточек в центре стола, которая подходит для их шаблона.

- Если в иллюминаторе ракеты видна часть звезды, планеты, кометы или НЛО, исследование прошло успешно и игрок зарабатывает карточку. Он кладет заработанную карточку на свой шаблон на соответствующем поле.
- Если в иллюминаторе ракеты ничего нет, исследование не дало результата и игрок не зарабатывает карточку.
- Если ракета попала на карточку, которой нет на шаблоне игрока, его исследование не дало результата, он не зарабатывает карточку: она остается на столе.



**• Запуск ракет**

Ракеты запускаются в порядке возрастания номеров: начинает игрок с ракетой № 1, затем стартует ракета № 2 и т. д. Ракету следует держать одной рукой носом вверх. Игроки должны запускать ракету со своего шаблона: их рука не должна выходить за него.

**• Ракета № 2**

Ракета № 2 — особенная. Ее можно не только запускать на карточку в центре стола, но и использовать для кражи карточки у соперника. Если игрок запустил эту ракету на шаблон соперника, он может взять у него одну из карточек.

**Примечание.** Ракету нельзя запускать на ненужные карточки соперника. Если это произошло, то запускающий просто ничего не получает.

Когда все игроки запустили ракеты и забрали заработанные карточки, ход заканчивается. Если карточки в центре стола сместились во время запусков, поправьте их. Карточка «1-й игрок» переходит к следующему игроку, и он начинает новый ход.

**Конец игры**

Игрок, который первым заполнил свой шаблон с 6 соответствующими картами, объявляется великим исследователем и побеждает в партии.

**Автор игры: Антуан Рабро.**

# SPACE CAT



DJ08597

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.  
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças  
de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning.  
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие  
части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China  
Designed in France