

SPACE CAT

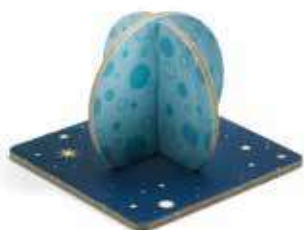


5-99
ans years
años Jahre



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^{er} 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^{er} joueur » devant lui.

**Déroulement du jeu :**

Le 1^{er} 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^{er} 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^{er} 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.