

SPACE CAT

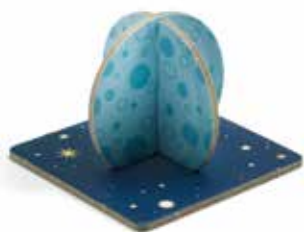


5-99
ans years
años Jahre



SPACE CAT

ZAWARTOŚĆ:



x 1



x 4



x 1



x 4



x 50



x 4

Zawartość:

4 plansze, 4 rakiety, 1 karta "gracz nr 1", 54 karty (w tym 4 karty START), 1 księżyc.

Wyścig do gwiazd mknie przez całą galaktykę! Czy będziesz najszybszy w odkrywaniu swojego międzygalaktycznego królestwa?

Pomysł:

"Space cat" to gra zręcznościowa. Będziesz musiał wystrzelić swoją raketę na właściwą planetę lub gwiazdę, aby odkryć część galaktyki. Bądź pierwszym, który zapełni swoją planszę!

Cel gry:

Być pierwszym graczem, który odkryje swoje międzygalaktyczne królestwo poprzez uzupełnienie planszy 6 odpowiednimi kartami.

Przygotowanie:

Poskładaj księżyc i umieść go na środku stołu, w takiej samej odległości od każdego z graczy. Każdy z graczy wybiera planszę i kładzie ją naprzeciwko siebie. Będzie to międzygalaktyczne królestwo, które muszą odkryć. Wszystkie plansze muszą się znajdować w identycznej odległości od księżyca. Ułóż 4 karty START wokół księżyca. Potasuj resztę kart i połóż je zakryte na boku. Umieść rakiety obok plansz. Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Bierze kartę "Gracz nr 1" i kładzie ją przed sobą.

**Rozgrywka:**

Pierwszy gracz dobiera 4 karty z talii i umieszcza je tak, aby znajdowały się obok księżyca lub jednej z 4 kart START.

Uwaga! Jeśli karta 1/4 planet znajduje się już na stole, pozostałe karty 1/4 planet, które zostaną wylosowane, muszą zostać umieszczone obok, aby zakończyć tworzenie jednej planety przed rozpoczęciem kolejnej.

Każdy z graczy jeden po drugim wybiera swoją raketę. Gracz posiadający kartę "Gracz nr 1" zaczyna, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy wszyscy będą w posiadaniu swojej rakiety, można rozpocząć odkrywanie!

Akcje:**Faza odkrywania:**

Każdy z graczy jeden po drugim wyrusza odkrywać galaktykę. Aby to zrobić musi wystrzelić swoją raketę na jedną z kart pośrodku stołu, pasującą do jego planszy.

• Jeśli część gwiazdy, planety, komety lub latającego spodka wygląda przez okno rakiety, eksploracja jest uznana za udaną, a gracz wygrywa kartę. Pobiera kartę i umieszcza ją na swojej planszy na pasującym elemencie (planeta, gwiazda, kometa lub latający spodek).

• Jeśli nic nie widać przez okno rakiety, eksploracja nie udała się, gracz nie zdobywa karty.

• Jeśli rakieta wylądowała na karcie, która nie pasuje do planszy, eksploracja jest nieudana, gracz nie zdobywa karty, która pozostaje na swoim miejscu.

Start raket:

Rakiety startują w porządku liczbowym: gracz z raketą nr 1 startuje jako pierwszy, następnie gracz z raketą nr 2 itd. Gracze muszą trzymać rakiety w jednej ręce czubkiem do góry. Startują ze swoich plansz, a ich dłonie muszą być nad planszą.

Rakieta nr 2

Rakieta nr 2 jest wyjątkowa. Może zostać użyta tak jak pozostałe i zostać wystrzelona w kierunku kart na środku stołu lub może być użyta, aby zaatakować przeciwnika. Aby to zrobić, gracz który jej używa, kieruje ją w stronę planszy innego gracza, aby ukraść mu daną kartę.

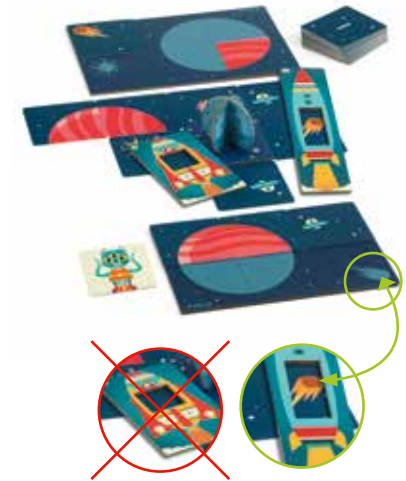
UWAGA! Gracze nie mogą atakować kart, które nie są im potrzebne. Jeśli tak zrobią, strata dla złodzieja: nic się nie dzieje.

Gdy wszyscy gracze wystrzelą swoje rakiety i zgromadzą wszystkie wygrane karty, runda się kończy.

Jeśli jakaś karta poruszy się przy starcie rakiety, należy ją odłożyć na właściwe miejsce. Karta "Gracza nr 1" przechodzi na kolejną osobę, po czym można rozpocząć kolejną rundę.

Koniec gry:

Wygrywa pierwszy z graczy, który zakryje wszystkie 6 pól na swojej planszy. Zostaje on ogłoszony "Wielkim odkrywcą".



SPACE CAT



DJ08597

UWAGA! Małe elementy.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France