



Ajánlott életkor: 5-99 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos

Játékidő: 15 perc

A játék tartalma: 4 játéktábla, 4 rakéta, 1 „kezdőjátékos” kártya, 54 kártya (ebből 4 startkártya), 1 Hold

A messzi galaxisok távoli csücskében csillagok közötti verseny zajlik. Vajon Te leszel, aki elsőként felderíted saját csillagrendszered?

A „Space Cat” egy ügyességi játék. Ahhoz, hogy a saját galaxisrészedet felfedezhesd, a rakétádat a megfelelő bolygóra vagy csillagra kell dobnod, és a tábládat ki kell egészítened.

A játék célja: Elsőként felfedezni a saját galaxisrészt, és a táblát 6 odaillő kártyával befedni.

Előkészületek: Állítsuk össze a Holdat és helyezzük a játékosoktól egyenlő távolságra az asztal közepére! Minden játékos maga elé tesz egy játéktáblát, amelyen a saját felfedezendő területét láthatja. A tábláknak egyenlő távolságra kell lenniük a Holdtól. A 4 „startkártyát” a Hold köré helyezzük. A többi kártyát összekeverjük, és pakliba rendezve képpel lefelé az asztalra tesszük. A rakétákat szintén melléjük rakjuk.

A legfiatalabb játékos kezd, aki maga elé rakja a „kezdő játékos” kártyát. (A játék majd az óramutató járásának megfelelően folytatódik.)



A játék menete: Az első játékos húz 4 kártyát a húzópakliból, amelyeket lerak a Hold és/vagy a „startkártyák” mellé.

Megjegyzés: Ha már van az asztalon $\frac{1}{4}$ bolygó kártya, akkor a további $\frac{1}{4}$ kártyákat ehhez kell rakni, hogy minél hamarabb meglegyen a teljes bolygó.

A játékosok egymás után választanak maguknak rakétát: a kezdő játékos először, aztán a következő...és így tovább. Ha mindenkinek megvan a rakétája, indulhat a felfedezőszakasz!

AKCIÓ INDUL!

- **Felfedezőszakasz:** A játékosok sorban egymás után próbálják meg felfedezni a galaxist. Ehhez megpróbálják a rakétájukat egy olyan kártyára dobni az asztal közepén, melyen egy a táblájukon is látható szimbólum van.

- Ha a rakéta ablakán át felismerhető egy csillag-, bolygó-, üstökös- vagy UFO- részlet, akkor az akció sikeres. A játékos elveheti a kártyát és a táblája megfelelő ábrájára (csillag, bolygó, üstökös vagy UFO) helyezi.

- Ha az ablakban semmi sem látható, akkor az akció sikertelen, a játékos nem kap kártyát.

- Ha az ablakban olyan részlet látható, ami a saját tábláján nem szerepel, az akció így is sikertelen. A játékos nem kap kártyát, a kártyalap marad a helyén.



- **A rakéták indulása:**

A rakéták növekvő számsorrendben követik egymást: az 1-es rakéta startol elsőként, majd a 2-es számú... és így tovább. A rakétát egy kézzel kell tartani a csúcsával felfelé, és a tábláról kell eldobni úgy, hogy a játékos keze nem lóghat ki a tábláról.

- **A 2-es számú rakéta:**

A 2-es számú rakéta különleges. Szintén dobható az asztal közepén lévő kártyák egyikére, ám ez a rakéta ellenfél megtámadására is bevethető. Ehhez a rakéta aktuális tulajdonosa az egyik ellenfele táblájára dobja a rakétát, hogy onnan szerezzen meg egy szükséges kártyát.

Megjegyzés: Olyan kártyát nem lehet elvenni, ami nem található a támadó tábláján, ebben az esetben a játékos nem jár sikerrel.

Amikor minden játékos dobott a rakétájával és elvette a lehetséges kártyáját, véget ér a kör.

A rakétakilövések következtében esetlegesen elmozdult kártyákat a helyükre igazítjuk. A soron következő játékos megkapja a „kezdőjátékos” kártyát, és új kör indul.

A játék vége: Amikor egy játékos megtölti a tábláját a 6 megfelelő kártyával, „NAGY FELFEDEZŐVÉ” avatjuk, és megnyeri a játékot.