



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.

Ein Spiel von Antoine Rabreau