

## Rachete în spațiu (Space cat), cod DJ08597

Vârsta recomandată: 5 – 99 ani. Pentru 2-4 jucători.

Conținut: 4 table de joc, 4 rachete, o carte „Jucător”, 54 de cărți inclusiv 4 cărți START, o lună.

O cursă către stele năvălește prin galaxie! Vei fi cel mai rapid explorator al tărâmului intergalactic?

**Scopul jocului:** Să fii primul care explorează tărâmul intergalactic și completează tabla de joc cu 6 carduri corespunzătoare.

**Pregătirea jocului:** Asamblați luna și puneți-o în mijlocul mesei, echidistant față de toți jucătorii.

Fiecare jucător alege o tablă de joc și o pune în fața lui. Acesta este tărâmul intergalactic care va trebui explorat. Toate tablele trebuie să fie echidistante față de lună.

Plasați cele 4 cărți START în jurul lunii. Amestecați toate celelalte cărți și puneți-le cu fața în jos într-o parte. Puneți rachetele într-o parte. Cel mai tânăr jucător începe, apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. El ia Cartea „Jucător” și o pune în fața sa.

### Regulile jocului:

Primul jucător trage 4 cărți și le pune jos lângă lună sau lângă una dintre cele 4 cărți START.

N.B.: Dacă o carte de 1/4 planetă este deja pe masă, celelalte cărți de 1/4 planetă care sunt extrase vor trebui să fie așezate alături pentru a termina de făcut o planetă întreagă înainte de a începe alta.

Rând pe rând, fiecare jucător își alege racheta. Jucătorul cu cartea „Jucător” începe, apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. Când fiecare jucător are racheta sa, explorarea poate începe!

### ACȚIUNI:

- Faza de explorare: Rând pe rând, fiecare jucător pornește să exploreze galaxia. Pentru a face acest lucru, își lansează racheta pe una dintre cărțile din mijlocul mesei, pornind de pe propria tablă de joc. Dacă apare o parte dintr-o stea, planetă, cometă sau farfurie zburătoare prin fereastra rachetei, explorarea este un succes și jucătorul câștigă cartea. El o ridică și o poziționează pe tabla sa astfel încât să se potrivească simbolului (planetă, stea, cometă sau farfurie zburătoare).

Dacă nimic nu apare prin fereastra rachetei, explorarea a eșuat, iar jucătorul nu câștigă nicio carte.

Dacă racheta aterizează pe o carte care nu este afișată pe tabla lor, explorarea a eșuat și cartea este lăsată pe poziție.

- Lansarea rachetelor:

Rachetele sunt lansate în ordine numerică: jucătorul care are racheta nr. 1 merge primul, apoi jucător care are racheta nr. 2 și așa mai departe. Jucătorii trebuie să țină rachetele într-o mână cu vârful în sus. La lansare mâna cu care se lansează racheta trebuie să stea pe table de joc.

- Racheta nr. 2:

Racheta nr. 2 este specială. Poate fi folosită la fel ca celelalte și lansată spre una dintre cărțile din mijlocul mesei sau poate fi folosită pentru a ataca un adversar. Pentru a face acest lucru, jucătorul lansează racheta nr. 2 către una dintre tablele adversarilor pentru a le fura o carte.

N.B.: Jucătorii nu pot ataca cărți de care nu au nevoie. Dacă o fac, este ghinion pentru hoț: nimic nu se întâmplă.

Când toți jucătorii și-au lansat rachetele și au strâns toate cărțile pe care le-au câștigat, runda s-a terminat. Orice cărți care s-ar fi putut muta în timpul lansării rachetei sunt puse înapoi la locul potrivit.

Cartea „Jucător” este dată următorului jucător, care începe o nouă rundă.

**Sfârșitul jocului:** Primul jucător care acoperă toate cele 6 câmpuri ale tablei sale cu cărți potrivite câștigă jocul și este declarat „marele explorator”.

**AVERTISMENT:** Contraindicat copiilor sub 3 ani. Conține piese mici care pot fi inghitite. **Păstrați eticheta pentru referințe ulterioare.**

**Producător:** Djeco, Franța.

**Importator și Distribuitor:** BORIBON COM SRL București, str. Viitorului nr.21, Tel. 021 2111063 [www.boribon.ro](http://www.boribon.ro)

