

**INHOUD**

4 bordes, 4 raketten, 1 '1e-speler'-kaart, 52 kaarten waarvan 4 startkaarten, 1 maan.

In de verre uithoeken van het heelal is een ruimtewedloop losgebarsten! Heb jij als eerste jouw ruimteverkenningssmissie volbracht?

Spelprincipe:

'SOS Martiens' is een behendigheidsspel. Om jouw deel van het heelal te verkennen, moet je jouw raket naar de juiste planeet of ster lanceren en als eerste je bord compleet maken!

Doel van het spel:

Als eerste jouw ruimteverkenningssmissie tot een goed einde brengen door zijn tafel te voltooien met de 6 bijbehorende kaarten.

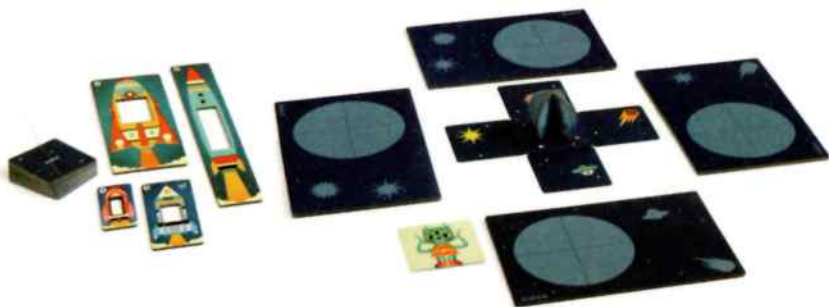
Vorbereiding van het spel:

Zet de maan in elkaar en leg deze in het midden van de tafel, even ver bij elke speler vandaan. Elke speler kiest een bord en legt dit voor zich. Dit bord is het deel van het heelal dat hij gaat verkennen. Elk bord moet op dezelfde afstand van de maan liggen.

Leg de 4 startkaarten rond de maan. Schud alle andere kaarten en leg deze op een gesloten stapel ernaast. Leg de raketten daarnaast.

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Hij legt de '1e speler'-kaart voor zich neer.

**Verloop van het spel:**

De 1e speler trekt 4 kaarten en legt ze in het midden van de tafel. De kaarten moeten naast de maan of naast één van de 4 startkaarten worden gelegd.

NB: Als er al een 1/4-planeetkaart op tafel ligt, moeten de andere 1/4-planeetkaarten die worden getrokken eerst gebruikt worden om deze planeet compleet te maken, voordat er een nieuwe planeet mag worden samengesteld.

Daarna kiest hij een raket waarmee hij het heelal gaat verkennen.

Vervolgens kiezen de andere spelers om de beurt, in de spelrichting, een raket.

Als alle spelers een raket hebben, kan de ruimtemissie van start gaan.

DE ACTIES:**• Ruimteverkenning:**

De spelers proberen om de beurt het heelal te verkennen.

Dit doen ze door hun raket naar een van de kaarten in het midden van de tafel te die bij hun bord hoort.

• Als er door het raam van de raket een deel van een ster, planeet, komeet of vliegende schotel te zien is, is de missie geslaagd en wint de speler de kaart. De speler mag de kaart die hij heeft gewonnen op zijn bord leggen op de bijbehorende doos.

• Als er door het raam van de raket niets te zien is, is de missie mislukt en wint de speler de kaart niet.

• Als de raket op een kaart landt die niet op zijn bord staat, is zijn missie mislukt. Hij wint de kaart niet en deze moet op tafel blijven liggen.

**• Lancering van de raketten:**

De raketten worden in oplopende volgorde gelanceerd: de speler met raket nr. 1 begint, daarna degene met raket nr. 2, enz.

Bij de lancering moeten de raketten in één hand worden gehouden met de kop naar boven. De spelers moeten hun raket vanaf hun bord lanceren, waarbij hun hand niet buiten het bord mag komen.

• Raket nr. 2:

Raket nr. 2 is een bijzondere raket. Deze raket kan net als de andere raketten naar de kaarten in het midden van de tafel worden gelanceerd, maar kan ook gebruikt worden om een tegenstander aan te vallen. De speler met deze raket mag de raket naar het bord van een van zijn tegenstanders lanceren om een van diens kaarten te stelen.

NB: Een speler mag geen aanval op een kaart uitvoeren die hij niet nodig heeft. Doet hij dit toch dan heeft hij pech en wint hij niets.

Als alle spelers hun raketten hebben gelanceerd en de kaarten die ze hebben gewonnen hebben gepakt, is de spelronde afgelopen.

De kaarten die mogelijk bij de lanceringen zijn verplaatst, worden weer goedgelegd.

De '1e speler'-kaart gaat naar de volgende speler waarmee een nieuwe spelronde van start gaat.

Einde van het spel:

De speler die als eerste zijn bord compleet heeft met de 6 bijbehorende kaarten heeft voltooid, is de grootste ontdekkingsreiziger en wint het spel.