



S.O.S. IN SPACE

Author: Tom Schoeps
Illustrator: Gediminas Akelaitis

For 2 to 4 players
ages 6 and above
Playing time: 20 min.

Components:

- 1 gameboard
- 7 alien standees
- 7 transparent holders
- 1 dice
- 21 task cards
- 1 black hole
- 5 comets
- rules

In the game S.O.S. IN SPACE aliens are on their way to an important intergalactic meeting when all of a sudden their spacecraft breaks down. They quickly jump out, confused and helpless. They have to meet the other extraterrestrials as soon as possible. But how? S.O.S.!

S.O.S. (SAVE OUR SOULS) is an international emergency signal that has been used since 1906 as a Morse code or as a written string of letters to request help in an emergency. In the latter case, the letters are written in large format, e.g. in the sand or snow, in the hope that aircraft crews will see them and send help. Furthermore, emergency telephones are marked with the letters "SOS".



OBJECT OF THE GAME

Players must try to bring together the two aliens depicted on their task card in a same space on the gameboard, as quickly as possible. When this is achieved (see example A) they can flip this task card face down and draw a new one. This is repeated until the game ends.



Example A: task card that needs to be fulfilled

SETUP

The gameboard is placed in the middle of the table. The 5 comets are placed on the red dotted lines. The 7 aliens and the black hole are placed randomly, one by one, on any free space around the edge. Two edge spaces and the four spaces in the middle remain empty (see example B).

The task cards are shuffled and laid out as a face-down draw pile, within easy reach of all players, along with the dice. Each player draws 1 task card, which he places face up in front of him. The youngest player is the starting player.

HOW TO PLAY

The game is played clockwise. The active player rolls the dice and performs the dice actions. In doing so, he must try to bring together the two aliens depicted on his task card, in any space on the gameboard, as quickly as possible. As soon as they stand together on a same space, the task card is fulfilled and placed face down on a personal task pile. Then the player draws a new task card from the draw pile and places it in front of him. His turn ends when he has no action/movement(s) left.

END OF THE GAME

The first player to collect 5 task cards and flip them face down will be the winner. This ends the game.



Example B: setup for 4 players

DICE ACTIONS:



Black Hole / 1 dot: Move the black hole to any vacant space on the gameboard and move any alien 1 space. You freely choose the order in which you take these steps.



Comet / 1 dot: Move any comet to any vacant dotted line (red or yellow) on the gameboard and move any alien 1 space. You freely choose the order in which you take these steps.



2 dots: Move any alien on the gameboard 2 spaces, or move any two aliens 1 space each.



Black hole / 2 dots: Move the black hole to any vacant space on the gameboard and move any alien 2 spaces, or move any two aliens 1 space each. You freely choose the order in which you take these steps.



Comet / 2 dots: Move any 1 comet to any vacant dotted line (red or yellow) on the gameboard and move any alien 2 spaces, or move any two aliens 1 space each. You freely choose the order in which you take these steps.

IMPORTANT: Comets can never be placed in a way that they completely block one or more aliens from moving.



Example C: 1st task card fulfilled



Example D: 2nd task card fulfilled

If a player preceeding the active player brought together the active player's aliens, because he was not paying attention or couldn't do otherwise, the active player's task card is nevertheless fulfilled. The active player flips that task card face down (for free), draws a new one and then starts his turn.

If the active player fulfills a task card (see example C) he immediately draws a new one. If he still has a movement point left, he may immediately use it in order to also fulfill the new task card (see example D). Fulfilling 2 task cards can also be achieved by moving 2 different aliens (not shown in the example).

If the active player cannot fulfill a task card during his turn, he may use his action/movement(s) to put any alien in a good position for his next round. Of course there is no guarantee that this alien will still be in the same spot when it is his turn again, because another player may have moved it elsewhere in the meantime.

ALIEN MOVEMENTS:

An alien may only move to an immediately adjacent space.



No more than 2 aliens may share a same space at the same time.



A space that already contains 2 aliens may never be entered or moved through.

IMPORTANT:

It is quite possible to fulfill several tasks cards during the same turn. However, a task card cannot be fulfilled during another players turn!

An alien may not move diagonally across the corners of a space.

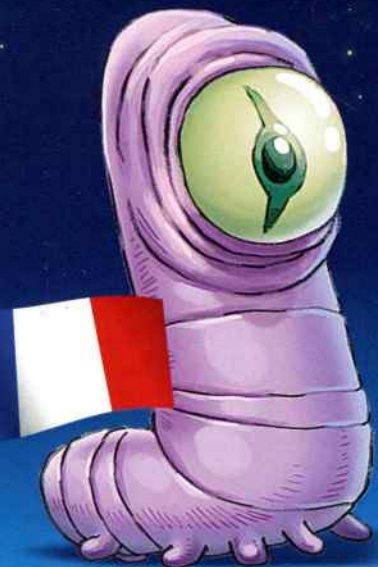


The space with the black hole may never be entered or moved through.



A comet may never be jumped over.





S.O.S. EN ESPACE

Auteur: Tom Schoeps
Illustrateur: Gediminas Akelaitis

Pour 2 à 4 joueurs
à partir de 6 ans
Durée du jeu: 20 min.

Contenu:

- 1 plateau de jeu
- 7 silhouettes alien
- 7 socles transparents
- 1 dé
- 21 cartes mission
- 1 trou noir
- 5 comètes
- règles de jeu

Dans le jeu S.O.S. EN ESPACE des aliens sont en route pour une réunion intergalactique importante lorsque tout à coup leur vaisseau spatial tombe en panne. Ils le quittent rapidement, confus et impuissants. Ils doivent rencontrer les autres extraterrestres dès que possible. Mais comment? S.O.S.!

S.O.S. (SAUVEZ NOS AMES) est un signal de détresse international utilisé depuis 1906 comme code Morse ou comme chaîne écrite de lettres pour demander de l'aide en cas d'urgence. Dans ce dernier cas, les lettres sont écrites en majuscules, p. ex. dans le sable ou la neige, dans l'espoir que l'équipage d'un avion les verront et enverront de l'aide. De plus, les téléphones d'urgence sont signalés par les lettres "SOS".



BUT DU JEU

Les joueurs doivent essayer de réunir les deux extraterrestres représentés sur leur carte mission sur le plateau de jeu, aussi rapidement que possible. Lorsque cela est réalisé (voir exemple A), ils peuvent retourner cette carte mission face cachée et piocher une nouvelle. Ceci est répété jusqu'à la fin du jeu.



Exemple A: Carte mission à accomplir

MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Les 5 comètes sont placées sur les lignes pointillées rouges.

Les 7 aliens et le trou noir sont placés aléatoirement les uns après les autres sur n'importe quelle case libre du bord. Deux cases du bord et les quatre cases du milieu restent libres (voir exemple B).

Les cartes mission sont mélangées et disposées comme pioche face cachée ensemble avec le dé à portée de tous les joueurs. Chaque joueur pioche 1 carte mission qu'il place face visible devant lui. Le joueur le plus jeune est le premier joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif lance le dé et effectue les actions du dé. Ce faisant, il doit essayer de réunir le plus rapidement possible les deux aliens représentés sur sa carte mission sur n'importe quelle case du plateau de jeu. Dès qu'ils se trouvent ensemble sur une case, la mission est accomplie et la carte mission est placée face cachée sur une pile de missions personnelle. Ensuite, le joueur prend une nouvelle carte mission de la pioche et la place face visible devant lui. Son tour se termine quand il n'a plus d'action/mouvement(s).

FIN DU JEU

Le premier joueur à accomplir 5 cartes mission gagne et termine la partie.



Exemple B: Mise en place pour 4 joueurs

ACTIONS DU DÉ :



Trou noir / 1 point: Déplacez le trou noir vers n'importe quelle autre case vide sur le plateau de jeu et déplacez n'importe quel alien d'un espace. Vous choisissez librement l'ordre dans lequel vous effectuez ces étapes.



Comète / 1 point: Déplacez n'importe quelle comète vers n'importe quelle autre ligne pointillée libre (rouge ou jaune) sur le plateau de jeu et déplacez n'importe quel alien d'une case. Vous choisissez librement l'ordre dans lequel vous effectuez ces étapes.



2 points: Déplacez n'importe quel alien sur le plateau de jeu de 2 cases, ou déplacez 2 aliens d'une case chacun.

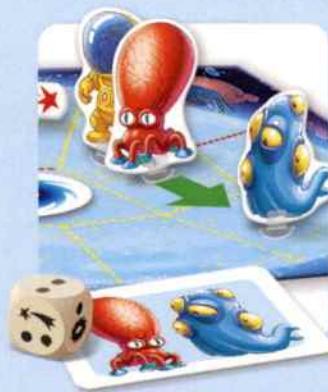


Trou noir / 2 points: Déplacez le trou noir vers n'importe quelle autre case libre sur le plateau de jeu et déplacez n'importe quel alien de 2 cases, ou déplacez 2 aliens d'une case chacun. Vous choisissez librement l'ordre dans lequel vous effectuez ces étapes.



Comète / 2 points: Déplacez n'importe quelle comète vers n'importe quelle autre ligne pointillée libre (rouge ou jaune) sur le plateau de jeu et déplacez n'importe quel alien de 2 cases, ou déplacez 2 aliens d'une case chacun. Vous choisissez librement l'ordre dans lequel vous effectuez ces étapes.

IMPORTANT: Vous ne pouvez jamais disposer les comètes de manière à ce qu'un (ou plusieurs) alien(s) ne peut (peuvent) plus bouger.



Exemple C: 1re carte mission accomplie



Exemple D: 2e carte mission accomplie

Si un joueur précédent le joueur actif a réuni les extraterrestres du joueur actif sur une case, parce qu'il n'y prêtait pas attention ou ne pouvait pas faire autrement, la carte mission du joueur actif est néanmoins remplie. Le joueur actif retourne cette carte mission face cachée (gratuitement), en pioche une nouvelle, puis commence son tour.

Si le joueur actif remplit une carte mission (voir exemple C) il en pioche immédiatement une nouvelle. S'il lui reste encore un mouvement il peut de suite l'effectuer afin de remplir cette nouvelle carte mission (voir exemple D). Remplir 2 cartes mission est également réalisable en déplaçant 2 aliens différents (non illustré dans l'exemple).

Si le joueur actif ne peut pas remplir une carte mission pendant son tour, il peut utiliser son action/mouvement(s) pour mettre n'importe quel alien en bonne position pour son prochain tour. Bien sûr il n'y a aucune garantie que cet alien sera toujours au même endroit quand ce sera à nouveau son tour, car un autre joueur peut l'avoir déplacé ailleurs entre-temps.

MOUVEMENT DES ALIENS:

Un alien ne peut être déplacé que vers une case immédiatement adjacente.



Une case ne peut jamais héberger plus que 2 aliens en même temps.



Une case qui héberge déjà 2 aliens ne peut être ni pénétrée, ni traversée.

IMPORTANT :

Il est absolument possible de remplir plusieurs cartes missions en un tour. Cependant, une carte mission ne peut pas être remplie pendant le tour d'un autre joueur!

Un alien ne peut pas traverser en diagonale les coins d'une case.



La case avec le trou noir ne peut jamais être pénétrée ou traversée.



Une comète ne peut jamais être surpassée.



LUDOLUX

LOGIS



S.O.S. IM WELTALL

Autor: Tom Schoeps
Illustrator: Gediminas Akelaitis

Für 2 bis 4 Spieler
ab 6 Jahren
Spieldauer: 20 Min.

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 7 Alienaufsteller
- 7 transparente Standfüße
- 1 Würfel
- 21 Auftragskarten
- 1 Schwarzes Loch
- 5 Kometen
- Spielanleitung

Im Spiel S.O.S. IM WELTALL sind Aliens auf dem Weg zu einer wichtigen intergalaktischen Konferenz, als ihr Raumschiff plötzlich eine Panne hat. Sie springen schnell heraus, verwirrt und hilflos. Sie müssen so schnell wie möglich die anderen Außerirdischen treffen. Aber wie? S.O.S.!

S.O.S. (RETTET UNSERE SEELEN) ist ein internationales Notsignal, das seit 1906 als Morsezeichen oder als ausgeschriebene Buchstabenfolge verwendet wird, um in einer Notlage Hilfe anzufordern. Im letzteren Fall werden die Buchstaben großformatig z.B. in den Sand oder Schnee geschrieben, in der Hoffnung, dass Besatzungen von Flugzeugen diese sehen und Hilfe schicken. Des Weiteren werden Notruftelefone mit den Buchstaben „SOS“ gekennzeichnet.



SPIELZIEL

Die Spieler müssen versuchen, die beiden auf ihrer Auftragskarte abgebildeten Aliens so schnell wie möglich auf einem Feld auf dem Spielplan zusammenzubringen. Wenn dies erfüllt ist (siehe Beispiel A), kann man diese Auftragskarte umdrehen und eine neue ziehen. Dies wird wiederholt, bis das Spiel endet.



Beispiel A: Zu erfüllende Auftragskarte

SPIELAUFBAU

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die 5 Kometen werden auf den rot gepunkteten Linien platziert. Die 7 Aliens und das Schwarze Loch werden zufällig nacheinander auf ein beliebiges freies Feld am Rand platziert. Zwei Randfelder und die vier Felder in der Mitte bleiben frei (siehe Beispiel B).

Die Auftragskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel zusammen mit dem Würfel in Reichweite aller Spieler bereitgelegt. Jeder Spieler zieht 1 Auftragskarte, die er offen vor sich auslegt. Der jüngste Spieler ist Startspieler.

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der aktive Spieler würfelt und führt die gewürfelten Aktionen aus. Dabei muss er versuchen, die beiden auf seiner Auftragskarte abgebildeten Aliens so schnell wie möglich auf einem beliebigen Feld auf dem Spielplan zusammenzubringen. Sobald sie gemeinsam auf einem Feld stehen, ist der Auftrag erfüllt und die Auftragskarte wird auf seinem persönlichen Auftragsstapel verdeckt abgelegt. Dann zieht der Spieler eine neue Auftragskarte vom Nachziehstapel und legt diese offen vor sich aus. Sein Spielzug endet, wenn er keine Aktion/Bewegung(en) mehr ausführen kann.

SPIELENDE

Der erste Spieler, der 5 Auftragskarten erfüllt hat, gewinnt und beendet die Partie.



Beispiel B: Aufbau für 4 Spieler

WÜRFELAKTIONEN:



Schwarzes Loch / 1 Punkt: Versetze das Schwarze Loch auf ein freies Feld auf dem Spielbrett und bewege einen beliebigen Alien um 1 Feld. Die Reihenfolge, in der diese Schritte durchgeführt werden, ist frei wählbar.



Komet / 1 Punkt: Versetze einen beliebigen Kometen auf eine freie gepunktete Linie (rot oder gelb) auf dem Spielbrett und bewege einen beliebigen Alien um 1 Feld. Die Reihenfolge, in der diese Schritte durchgeführt werden, ist frei wählbar.



2 Punkte: Bewege einen beliebigen Alien auf dem Spielbrett um 2 Felder oder bewege zwei beliebige Aliens um jeweils 1 Feld.



Schwarzes Loch / 2 Punkte: Versetze das Schwarze Loch auf ein freies Feld auf dem Spielbrett und bewege einen beliebigen Alien um 2 Felder oder bewege zwei beliebige Aliens um jeweils 1 Feld. Die Reihenfolge, in der diese Schritte durchgeführt werden, ist frei wählbar.



Komet / 2 Punkte: Versetze 1 beliebigen Kometen auf eine freie gepunktete Linie (rot oder gelb) auf dem Spielbrett und bewege einen beliebigen Alien um 2 Felder oder bewege zwei beliebige Aliens um jeweils 1 Feld. Die Reihenfolge, in der diese Schritte durchgeführt werden, ist frei wählbar.

WICHTIG: Kometen dürfen nie so platziert werden, dass ein (oder mehrere) Alien(s) sich nicht mehr bewegen kann (können).



Beispiel C: 1. Auftragskarte erfüllt



Beispiel D: 2. Auftragskarte erfüllt

Wenn ein Spieler vor dem aktiven Spieler die Aliens des aktiven Spielers auf einem Feld zusammengebracht hat, weil er nicht aufgepasst hat oder nicht anders konnte, ist die Auftragskarte des aktiven Spielers trotzdem erfüllt. Der aktive Spieler dreht die Auftragskarte (kostenlos) verdeckt um, zieht eine neue vom Nachziehstapel und beginnt dann seinen Zug.

Erfüllt der aktive Spieler eine Auftragskarte (siehe Beispiel C), zieht er sofort eine neue vom Nachziehstapel. Hat er noch eine Bewegung übrig, darf er diese sofort nutzen, um die neue Auftragskarte ebenfalls zu erfüllen (siehe Beispiel D). Zwei Auftragskarten erfüllen geht auch indem 2 verschiedene Aliens bewegt werden (nicht im Beispiel gezeigt).

Kann der aktive Spieler während seines Zuges keine Auftragskarte erfüllen, kann er mit seiner Aktion/Bewegung(e)n einen beliebigen Alien in eine gute Position für seine nächste Runde bringen. Natürlich gibt es keine Garantie dafür, dass sich dieser Alien immer noch an derselben Stelle befindet, wenn er erneut an der Reihe ist, da er in der Zwischenzeit möglicherweise von einem anderen Spieler an einen anderen Ort bewegt wurde.

ALIEN-BEWEGUNGEN:

Ein Alien darf nur auf ein unmittelbar benachbartes Feld ziehen.



Ein Feld dürfen sich nicht mehr als 2 Aliens gleichzeitig teilen.



Ein Feld, auf dem bereits 2 Aliens stehen, darf weder betreten noch überquert werden.

Ein Alien darf nicht diagonal über die Ecken eines Feldes ziehen.



Das Feld mit dem Schwarzen Loch darf nie betreten oder überquert werden.



Ein Komet darf nie übersprungen werden.



WICHTIG:

Es ist durchaus möglich, mehrere Aufträge in einem Spielzug zu erfüllen. Eine Auftragskarte kann jedoch nicht während des Spielzugs eines anderen Spielers erfüllt werden!





S.O.S. AM WELTALL

Auteur: Tom Schoeps
Illustrator: Gediminas Akelaitis

Fir 2 bis 4 Spiller
ab 6 Joer
Dauer vum Spill: 20 Min.

Spillmaterial:

- 1 Spillplang
- 7 Alienfiguren
- 7 transparent Standféiss
- 1 Wierfel
- 21 Aufgabekaarten
- 1 Schwaarzt Lach
- 5 Koméiten
- Spillreegelen

Am Spill S.O.S. AM WELTALL sinn Aliens ënnerwee fir op eng wichteg intergalaktesch Konferenz, wéi hiert Raumschëff op eemol eng Pann huet. Si sprange schnell eraus, duercherneen an ouni Hëllef. Si mussen déi aner Ausserierdesch esou séier wéi méiglech treffen. Mee wéi? S.O.S.!

S.O.S. (RETT EIS SÉILEN) ass en Noutsignal, dat zënter 1906 als internationale Morse-Code oder als geschriwwe Buschtawe benotzt gëtt, fir Hëllef an engem Noutfall ze froen. Am leschte Fall sinn d'Buschtawen all grouss geschriwwen, z.B. am Sand oder am Schnéi, an der Hoffnung, datt d'Equipe vun engem Fliger se gesäit an Hëllef schéckt. Ausserdeem sinn d'Nouttelefone mat de Buschtawen "SOS" markéiert.



SPILLZIL

D'Spiller mussen probéieren, déi zwee Aliens, déi op hirer Aufgabekaart duergestallt sinn, sou séier wéi méiglech um Spillplang zesummenzebréngen. Wann dat de Fall ass (kuck Beispill A), kann dës Aufgabekaart ëmgedréint an eng nei gezu ginn. Dëst gëtt widderholl, bis d'Spill eriwwer ass.



Beispill A: Aufgabekaart, déi erfëllt soll ginn

SPILLOPBAU

De Spillplang gëtt an d'Mëtt vum Dësch geluecht. Déi 5 Koméite ginn op déi rout gepunktelt Linne gesat. Déi 7 Aliens an dat Schwaarzt Lach ginn zoufälleg een nom aneren op e fräit Feld um Bord gesat. Zwee Felder um Bord an déi véier Felder an der Mëtt bleiwe fräi (kuck Beispill B).

D'Aufgabekaarte gi gestéckelt an ëmgedréint als Nozéikoup zesumme mam Wierfel prettgeluecht, sou dass all Spiller gutt dru kennt. All Spiller zitt 1 Aufgabekaart vum Koup, déi en opgedeckt virun sech leet. Dee jéngste Spiller ass Startspiller.

SPILLOFLAF

D'Spill gëtt am Tuer vun der Auer gespillt. Den aktive Spiller wierfelt a mécht d'Aktiounen. Dobäi muss hie versichen, béid Aliens, déi op senger Aufgabekaart duergestallt sinn, sou séier wéi méiglech op iergendengem Feld vum Spillbriet beieneen ze bréngen. Soubal se zesummen op engem Feld stinn, ass d'Aufgab erfëllt an d'Aufgabekaart gëtt verdeckt op e perséinlechen Aufgabekoup geluecht. Dann zitt de Spiller eng nei Aufgabekaart vum Nozéikoup a leet se opgedeckt virun sech. Säin Tuer ass eriwwer, wann e keng Aktioun/Beweeegung(e) méi huet.

ENN VUM SPILL

Den éischte Spiller, dee 5 Aufgabekaarten erfëllt huet, gewënnt an d'Partie ass eriwwer.



Beispill B: Opbau fir 4 Spiller

WIERFELAKTIONEN:



Schwarz Lach / 1 Punkt: Versetz dat Schwarz Lach op eng eidel Plaz um Spillplang a beweege irgendeen Alien ëm 1 Feld. D'Reiefolleg, an där dës Schrëtt gemaach ginn, ka fräi gewielt ginn.



Koméit / 1 Punkt: Versetz irgendeen Koméit op eng eidel gepunktelt Linn (rout oder giel) um Spillplang a beweege irgendeen Alien ëm 1 Feld. D'Reiefolleg, an där dës Schrëtt gemaach ginn, ka fräi gewielt ginn.



2 Punkten: Beweege irgendeen Alien um Spillplang ëm 2 Felder, oder beweege zwee Aliens jeeeweils ëm 1 Feld.



Schwarz Lach / 2 Punkten: Versetz dat Schwarz Lach op eng eidel Plaz um Spillplang a beweege irgendeen Alien ëm 2 Felder, oder beweege zwee Aliens jeeeweils ëm 1 Feld. D'Reiefolleg, an där dës Schrëtt gemaach ginn, ka fräi gewielt ginn.



Koméit / 2 Punkten: Versetz irgendeen Koméit op eng eidel gepunktelt Linn (rout oder giel) um Spillplang a beweege irgendeen Alien ëm 2 Felder, oder beweege zwee Aliens jeeeweils ëm 1 Feld. D'Reiefolleg, an där dës Schrëtt gemaach ginn, ka fräi gewielt ginn.

WICHTEG: Koméiten däerfen ni esou gesat ginn, datt een (oder méi) Alien(s) sech net méi beweege kann (kënnen).



Beispill C: 1. Aufgabekaart erfüllt



Beispill D: 2. Aufgabekaart erfüllt

Wann e Spiller virum aktive Spiller d'Aliens vum aktive Spiller op engem Feld zesummebruecht huet, well hien net opgepasst huet oder et net anescht goung, ass d'Aufgabekaart vum aktive Spiller trotzdeem erfüllt. Den aktive Spiller dréit dës Aufgabekaart (gratis) ëm, zitt eng nei vum Nozéikoup, a fänkt dann säin Tuer un.

Wann den aktive Spiller eng Aufgabekaart erfüllt (kuck Beispill C), zitt hien direkt eng nei vum Nozéikoup. Wann hien nach e Bewegungspunkt iwwreg huet, kann hien deen direkt benotzen, fir déi nei Aufgabekaart och ze erfüllen (kuck Beispill D). D'Erfülle vun 2 Aufgabekaarte kann och duerch Réckele vun 2 verschiddenen Aliens erreicht ginn (net am Beispill gewise).

Wann den aktive Spiller während sengem Tour keng Aufgabekaart kann erfüllen, kann hien seng Aktioun/Bewegung(en) benotzen, fir iergendeen Alien an eng gutt Positioun fir säin nächste Tour ze bréngen. Natierlech gëtt et keng Garantie, datt dësen Alien nach ëmmer op der selwechter Plaz wäert sinn, wann et erëm säin Tour ass, well en an der Tëschenzäit vun engem anere Spiller op eng aner Plaz ka geréckelt ginn.

ALIEN-BEWEEGUNGEN:

En Alien däerf nëmmen op e Feld direkt niewendru beweege ginn.



Et däerfe ni méi wéi zwee Aliens sech zur selwechter Zäit e Feld deelen.



E Feld, op deem schonn 2 Aliens stinn, däerf weder betratt nach iwwerschratt ginn.

WICHTEG:

Et ass duerchaus méiglech, e puer Aufgaben an engem Tour ze erfüllen. Mee eng Aufgabekaart kann net während engem anere Spiller sengem Tuer erfüllt ginn!

En Alien däerf net diagonal iwwer d'Ecker vun engem Feld beweege ginn.



D'Feld mam Schwarze Lach däerf ni betratt oder iwwerschratt ginn.



E Koméit däerf ni iwwerspronge ginn.



LUDOLUX

LOGIS