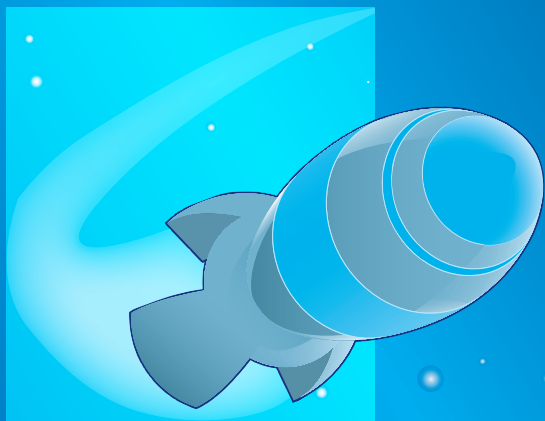


SPUTNIK



Gigamic



10-year guarantee - Garantie 10 ans
10 jährige Garantie - Garantie 10 jaar
10 años de garantía - Garanzia 10 anni

GB/
USA

Sign up for free replacement of any game piece for 10 years simply by sending us a letter.

FR

Nous vous garantissons le remplacement gratuit de toute pièce de jeu, sur simple demande par courrier !

D

Wir ersetzen Ihnen auf einfache schriftliche Anfrage 10 Jahre lang kostenlos jedes Spielteill

NL

We garanderen u dat we de stücken van onze spellen gedurende 10 jaar gratis vervangen, op simpel verzoek per post.

ESP

Durante 10 años, sustitución gratuita de cualquier pieza del juego, mediante simple petición por correo.

IT

Per 10 anni, sostituzione gratuita di qualsiasi pezzo del gioco: basterà farne semplice richiesta per posta.

POR

Substituição gratuita, durante 10 anos, de todas as peças do jogo, através de um simples pedido enviado por via postal

SPUTNIK®

USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	6
DE	Spielregeln	8
NL	Spelregels	10
ES	Reglas del juego	12
IT	Regole del gioco	14
FI	Pelisäännöt	18
DK	Spilleregler	16
IL	חוקי המשחק	22
CS	Pravila igre	26
CN	比赛规则	20
AR	القائمة و الإستعداد	24

OBJECT OF THE GAME

To put your opponent's rockets out of action by preventing them from moving.

SETTING UP

Each player chooses a rocket and places it on the launch pad of the same colour. The launch pads, rockets and galaxies are set up on the playing board as indicated in Figure 1, according to the number of players.

Any unused launch pads at the beginning of the game are turned over, with the galaxy side visible (Fig. 2 : example of start of game with 3 players, which is set up as follows: Playing board + galaxies + 3 rockets on launch pads).

HOW TO PLAY

A draw determines which player starts, then players take turns to play clockwise.

On each turn, each player must do two things: move his rocket and remove an uninhabited galaxy from the playing board.

· Moving the rockets

On each turn, each player must move his rocket to a galaxy or to the launch pad next to the galaxy it has landed on (Fig. 3).

Rockets cannot land on empty squares on the playing board, or on galaxies or launch pads occupied by another rocket (Fig. 4).

· Disappearance/Extinction of Galaxies

After moving his rocket, the player can remove an uninhabited galaxy of his choice from the playing board. The aim is to restrict or prevent your opponent from moving. Players cannot remove any occupied galaxy or any launch pad, whether or not it is occupied, from the playing board.

Remark: At the beginning of the game, when the player has not yet left his original launch pad, the galaxies adjacent to the launch pad cannot be removed.

Launch pads come to the rescue of rockets

During the game, each launch pad can be used to help the corresponding rocket once only. For example, the blue launch pad can come to the blue rocket's rescue: the blue player decides to move his launch pad to an empty square next to his rocket. He turns over his launch pad so that the galaxy side is visible, then he places his rocket on it (Fig. 5). When turned over, launch pads are the same as ordinary galaxies and can subsequently be removed by any player. When a player uses his launch pad in this way, his turn is complete after he has moved his rocket (in this case only, he does not remove a galaxy).

WINING THE GAME

Any player unable to move his rocket on his turn is eliminated from the game (Fig. 6): his rocket is removed from the game.

The last player left in the game when all the others have been eliminated is the winner.

ALTERNATIVES

With 2 or 3 players, it is possible to play with several rockets each.

With 4 players, it is possible to play in teams of 2.



BUT DU JEU

Mettre hors-jeu les fusées adverses en leur empêchant tout déplacement.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit sa fusée et la place sur sa base spatiale de même couleur. Les bases, les fusées et les galaxies sont calées sur le plateau comme indiqué figure 1, selon le nombre de joueurs.

Les bases spatiales inutilisées au départ sont retournées, face visible côté galaxie (fig. 2 : exemple de début de partie à 3 joueurs, où la situation spatiale est : Plateau + galaxies + 3 fusées sur leurs bases).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un tirage au sort détermine qui commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, chaque joueur procède à 2 actions : il déplace sa fusée et retire du plateau une galaxie inhabitée.

o Déplacement des fusées

A son tour, chaque joueur doit déplacer sa fusée sur une galaxie ou une base adjacente à celle qu'elle occupe (fig. 3).

Les fusées ne peuvent pas se poser sur une case vide du plateau, ni sur une galaxie ou une base occupée par une autre fusée (fig. 4).

o Disparition/Extinction des Galaxies

Après avoir déplacé sa fusée, le joueur retire du plateau une galaxie inhabitée de son choix. Le but est de limiter ou d'empêcher les déplacements adverses. Les joueurs ne peuvent pas retirer du plateau une galaxie occupée, ni une base spatiale, occupée ou non.

Remarque : En début de partie, tant qu'un joueur n'a pas encore bougé de sa base de départ, il est interdit de retirer une galaxie adjacente à cette base.

Les bases spatiales au secours de leurs fusées

Durant la partie, chaque base peut venir en aide une seule et unique fois à sa fusée. Par exemple, la base bleue peut aider la fusée bleue : le joueur bleu décide de déplacer sa base sur une case vide et adjacente à sa fusée. Il retourne sa base face visible côté galaxie, puis y pose sa fusée (fig. 5). Les bases retournées prennent les propriétés d'une galaxie normale et peuvent donc être ensuite enlevées par n'importe quel joueur. Lorsqu'un joueur utilise ainsi sa base spatiale, il termine son tour après y avoir déplacé sa fusée (exceptionnellement, il ne retire aucune galaxie).

POUR GAGNER LA PARTIE

Lorsqu'à son tour un joueur ne peut pas déplacer sa fusée, il est éliminé (fig. 6) : sa fusée est retirée du jeu.

Le joueur dont la fusée reste la dernière sur le plateau gagne la partie.

VARIANTES

A 2 ou 3 joueurs, il est possible de jouer avec plusieurs fusées chacun.

A 4 joueurs, il est possible de jouer par équipes de 2.



- GB / USA The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.
- FR L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu...N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.
- DE Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.
- ES El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.
- IT L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.
- NL Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.
- PT o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.