



不想看規則書？  
觀看英文教學影片



## 規則書

未來由貓咪們掌控了世界，在這不久之後的2075年，牠們將目光投向了新的疆域 — 太空！

貓科專家們現在展開了一場角逐，爭奪宇宙的統治權。

這是場激烈的競賽，充滿互丟貓草的惡作劇和會發出轟鳴聲的火箭！

在這場史詩般的競賽中，誰將最終脫穎而出，奪取銀河系中的無盡寶藏，並成為真正的宇宙征服者呢？

# 內容物



1片 火箭圖板



4個 目標標記



64個 分數標記  
(20個 1分、20個 3分、12個 5分和12個 10分)



1個 火箭指示物



6顆 骰子



1張 太空桌墊



5張 玩家圖板 (5色)



1個 墜毀標記



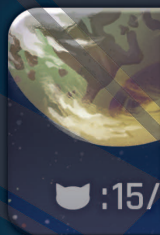
40個 太空貓標記 (5色)

探索變體：



20個 探索標記

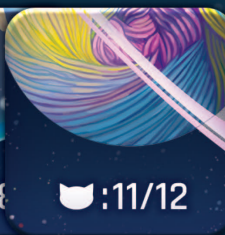
秘密任務變體：



貓 :15/



貓 :7/8



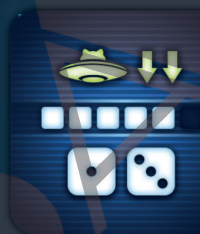
貓 :11/12

20個 秘密任務標記

UFO變體：



5個 UFO標記



14個 遠征標記



1個 UFO指示物

## 遊戲設置

**A** 將太空桌墊放置在  
桌面中央。

**B** 將4個目標標記放  
置在太空桌墊旁。

**C** 將所有分數標記堆放在  
所有玩家都能拿到的位置。

**D** 將墜毀標記放置在墜毀  
紀錄軌的第1格上。

F

最近有清過貓砂盆的玩家成為起始玩家。將火箭圖板、火箭指示物和所有骰子放置在其面前。

E

每位玩家拿取1張玩家圖板和對應顏色的太空貓。將這些標記以任意順序放置在圖板上。

其他配件暫時保留在遊戲盒中



**注意！** 探索、秘密任務、UFO、遠征標記和UFO指示物用於變體規則。我們建議第一場遊戲不要使用它們。



## 遊戲目標

你是五大貓咪航太中心之一的領導者。你的目標是將你的太空貓送上星球、衛星和近期發現最遠的銀河。遊戲由數次連續的太空探險組成，過程中你會挑選1位太空貓專家登船。但要注意，每位專家都有著特殊的技能，請利用這些優勢。你能飛得越遠就能獲得越多分數。小心點！乘載著你太空貓的火箭可能會墜毀，破壞你的計劃。其中1位玩家送完所有太空貓上太空或者火箭墜毀11次後遊戲結束。獲得最高分數的玩家獲得遊戲勝利。

3...2...1...升空！

## 太空探險

一次太空探險由起飛階段和數次連續的航行與著陸階段組成。當所有太空貓離開火箭或火箭墜毀時，這次太空探險就結束。

在完成太空探險後，開始本次探險的玩家將火箭圖板往左手邊傳，由這位玩家開始下次的太空探險。

### 起飛階段

開始本次探險的玩家將火箭指示物放置在太空桌墊上的第0格。

接著選擇1位太空貓並將其放置在火箭圖板上的第1格。



開始本次探險的  
太空貓空格。

再來，剩餘玩家以順時針方向依序選擇1位太空貓並將其放置在火箭圖板上的下一個空格。開始本次探險的玩家成為**探險隊長**並持續到其太空貓離開火箭或火箭墜毀。

**注意！** 每位太空貓都有獨特的技能。後續會介紹到這些技能（見第12頁）。

## 航行階段

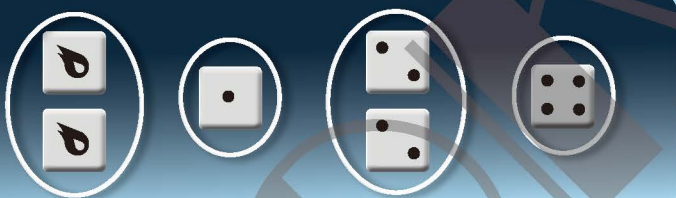
航行階段會有以下步驟：

### 步驟1

探險隊長投擲所有可用的骰子（一開始有6顆骰子）。接著依照骰面將骰子分組（1顆骰子也算作1組）。

### 範例

投擲完6顆骰子後的4組骰子



注意火箭指示物當前地點上標示的骰面。在這個航行階段期間，**不能使用**與其骰面不同的骰子。

### 範例



### 步驟2

隊長從可用的骰子（與火箭指示物當前地點的標示相同之骰子）選擇1或多組來使用於航行。如果隊長選擇的骰子組有著複數骰子，必須使用該組**所有**的骰子。根據所選骰子的點數總和，火箭將移動相對應的格數。

**注意！** 後燃面  的點數是根據火箭指示物當前地點上的標示。



### 範例



隊長決定使用2組骰子航行。後燃骰目前點數為1，因此火箭將移動3格（ $1 \times \text{flame icon} + 2 \times \text{dot}$ ）。或者，隊長也能選擇只使用1組並移動較少格。

移動火箭指示物後，隊長棄掉使用過的骰子，將其放置在太空桌墊上作為提醒。直到本次探險結束為止，這些骰子**不能**再次使用。

**注意！** 如果隊長在此步驟棄掉所有剩餘的骰子，從太空桌墊拿回1顆骰子。隊長必須保持擁有至少1顆骰子。

## 範例

玩家使用2顆  骰子和1顆  骰子航行。由於不會棄掉  骰子，因此只會棄掉  骰子。



在下次的航行階段，這些是隊長可用的骰子。

在本次探險期間，  
這顆骰子不能再次  
使用。

在投擲骰子後，如果沒骰出與火箭指示物當前地點的標示相同之骰子，則火箭墜毀。隊長將墜毀標記移動到墜毀紀錄軌的下一格。

所有玩家拿回各自仍在火箭圖板上的太空貓，並放回自己的玩家圖板上。

**注意！** 作為例外，帶上降落傘的太空貓仍可以著陸在火箭指示物的當前空格上（見第12頁）。

在火箭墜毀後，當前的太空探險結束。開始本次探險的玩家將火箭圖板往左手邊傳，開始下次的探險。



墜毀紀錄軌

## 墜毀標記



## 範例

沒有骰子與火箭指示物地點旁的標示相同。火箭墜毀。隊長將移動墜毀紀錄軌上的墜毀標記。



## 著陸階段

在每個沒發生火箭墜毀的航行階段後，會進入著陸階段。探險隊長和所有其他玩家（根據火箭圖板上的位置，順序由上至下）決定是否將太空貓留在火箭上繼續探險，或是將其著陸。第0-5格並沒有衛星或星球讓太空貓著陸，如果火箭指示物停在這些格子上，跳過著陸階段。

### 衛星著陸

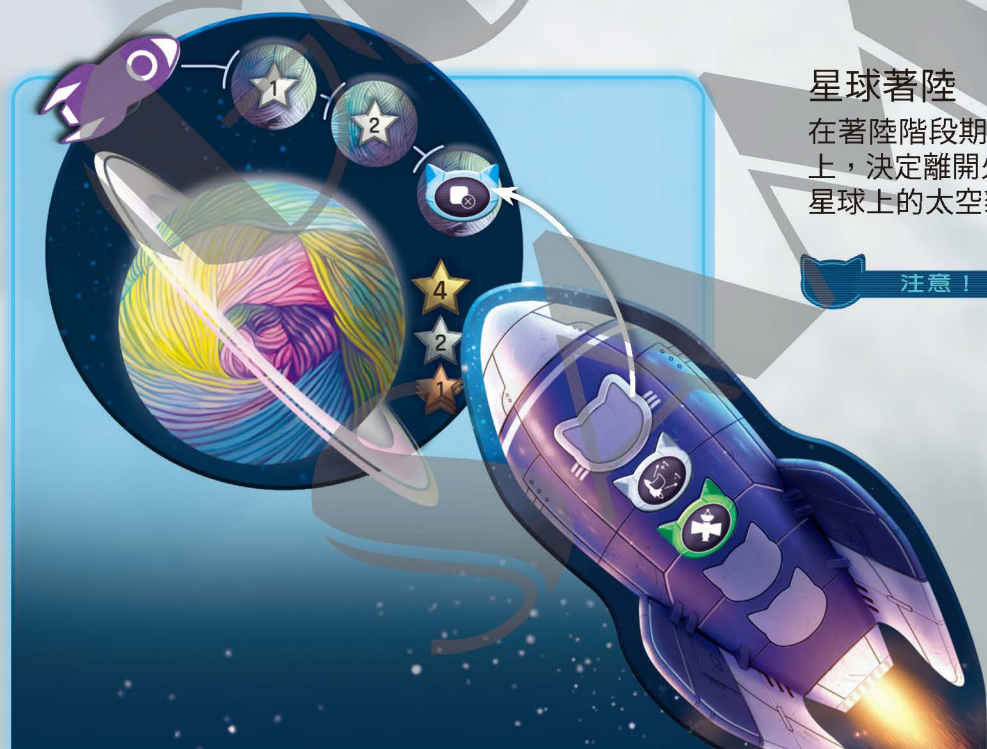
在著陸階段期間，如果火箭指示物停在衛星旁的格子上，決定離開火箭的玩家將其太空貓放置在距離火箭指示物最遠的空衛星上（分數最高）。擁有此太空貓的玩家立即獲得衛星上所標示的分數。

**注意！** 每個衛星上只能有1隻太空貓。如果火箭指示物地點旁的衛星都被佔滿了，沒有太空貓能著陸。

### 星球著陸

在著陸階段期間，如果火箭指示物停在星球旁的格子上，決定離開火箭的玩家將其太空貓放置在該星球上。星球上的太空貓數量並沒有限制。

**注意！** 遊戲結束時才會計算佔據星球的分數。



星球上的太空貓數量並沒有限制。根據太空貓著陸的順序，將其由上至下放置。

後續的著陸階段：

- 如果太空貓著陸在已有相同顏色太空貓的星球上，將新的太空貓放置在舊的旁邊（形成一行該顏色的太空貓）。
- 如果這是星球上該顏色的第一個太空貓，將其放置在底部形成新的一行。



### 外太空著陸

如果火箭指示物抵達了外太空（太空桌墊上的最後一格），所有太空貓必須離開火箭。將隊長的太空貓放置在彗星上並立即獲得7分，將所有其他玩家的太空貓放置在銀河上並各自獲得5分。

### 太空探險結束

當所有太空貓離開火箭或火箭墜毀時，這次太空探險就結束。

### 目標

在著陸階段期間，第一位完成目標標記需求的玩家獲得該目標標記。在玩家拿取了目標標記後，**沒有人**能再次拿取該標記。在遊戲結束時，每個目標標記價值5分。



彗星和銀河上的太空貓數量並沒有限制。

### 隊長交換

如果隊長離開了火箭，下一位在火箭上的玩家立即成為新的隊長。新的隊長獲得未使用的骰子，並由其繼續執行航行階段的投擲和骰子選擇。火箭圖板保留在原本的隊長面前，不改變玩家輪流當隊長的順序。



在**4個不同的**星球上放置4隻太空貓的第一位玩家。



在**1個**星球上放置3隻太空貓的第一位玩家。



在4個衛星上放置4隻太空貓的第一位玩家。



在外太空（彗星或銀河）放置2隻太空貓的第一位玩家。

## 遊戲結束

遊戲在其中一種情況發生時結束：

- 在11次墜毀後，墜毀標記抵達紀錄軌的最後一格，
- 任何1位玩家將其所有的8隻太空貓放置在太空桌墊上。此時，完成當前的太空探險。

## 計算分數

從最靠近航道起點的星球開始計算每個星球的得分。每個星球上都標示著放置最多太空貓的玩家會獲得的分數。

 沙漏符號用來提醒遊戲結束時的計分。



在該星球上放置最多太空貓的玩家分數。



在該星球上放置次多太空貓的玩家分數。



在該星球上放置至少1隻太空貓的玩家分數。

如果有2位以上玩家有著相同數量，先著陸在該星球上的玩家獲得較高的分數。最多1位玩家獲得第一名的分數、最多另1位玩家獲得第二名的分數並且所有其他有放太空貓的玩家各自獲得第三名的分數。

## 範例

藍色玩家在該星球上放置了最多的太空貓。他獲得最高分5分。所有其他玩家在該行球上都只有1隻太空貓，但是黃色玩家最早著陸。黃色玩家獲得3分。其餘2位在該星球上有太空貓的玩家各自獲得2分。



每位玩家計算各自的分數（星球、衛星、外太空著陸和完成目標）。獲得最高分數的玩家獲勝。如果平手，玩家們共享勝利。





## 太空貓技能介紹

每位玩家都有相同的1組8隻太空貓，他們的技能如下：



如果這個太空貓放置在火箭圖板上，火箭指示物從人造衛星格（第3格）開始本次探險。



如果這個太空貓著陸在外太空，玩家獲得雙倍外太空分數（14分或10分）。



當這個太空貓離開火箭時，當前隊長必須棄掉1顆骰子（如同在航行中使用）。記得永遠為火箭和隊長保留最後一顆骰子。



在著陸階段期間，這個太空貓可以從當前地點的上一格（+1）或下一格（-1）著陸。



在航行階段期間，只要這個太空貓在火箭上，隊長可以將這個太空貓作為1點的骰子使用。在一次探險期間，隊長只能使用這個太空貓的技能一次。如果火箭上有更多的此種太空貓，隊長可以選擇要使用哪幾個（在1個航行階段期間可以使用多個）。在使用其技能後，將該太空貓翻至面朝下。



如果火箭墜毀在星球或空衛星旁的地點，這個太空貓仍可以在此著陸。



注意！火箭必須停在有著1點骰面的位置才能使用此技能。



注意！如果當前地點沒有空格可佔，或玩家決定不要著陸，該太空貓返回玩家圖板。



注意！如果投擲出的骰子沒有1顆與火箭指示物當前地點的標示相同，但該地點能以1點移動，那麼隊長可以使用這個太空貓來正常移動而不會墜毀。



如果這個太空貓著陸在衛星上，玩家獲得雙倍衛星分數。



這個太空貓所在的星球讓玩家獲得雙倍星球分數。

## 進階遊戲變體規則

在玩過基本遊戲後，你可以選擇加入以下任何變體規則，讓遊戲變得更加有趣。這些變體規則可以單獨加入或以任意方式組合。

### UFO

在遊戲設置期間，完成第4-5頁的步驟後，額外洗混所有的遠征標記並面朝下疊成一堆。接著將UFO指示物放置在太空桌墊的最後一格（有著“+”符號）。依據數值大小將UFO標記疊起放置在桌墊旁（最上方的標記為數值5）。



**額外骰子：**不論投擲結果，能使用遠征標記上的額外骰子。當隊長使用這個額外能力，必須使用標記上**所有**與火箭指示物當前地點的標示相同之骰子。



**注意！** 如果投擲出的骰子沒有1顆與火箭指示物當前地點的標示相同，隊長使用這些額外骰子來航行，火箭不會墜毀。



**保留骰子：**不會棄掉本次航行階段使用的骰子。



**重骰：**隊長能重骰**所有**可用的骰子一次。隊長必須使用新的骰面。

在每次探險開始時，隊長翻開最上方的遠征標記並將其放置在火箭圖板旁。遠征標記內容如下所示：

- **UFO移動：**將UFO指示物往航道起點移動0到3格。在每次探險後，UFO指示物會越來越靠近航道起點。
- **骰子數：**隊長以4、5或6顆骰子開始探險。棄掉未使用的骰子。
- **額外能力：**總共有3種額外能力，隊長可以在探險期間使用。

額外能力只能使用**一次**。在使用能力後，將遠征標記棄掉並放回遊戲盒中。如果隊長交換且標記仍尚未使用，新的隊長仍可以使用它。

起始UFO指示物設置

骰子數



UFO移動



額外能力



**聯繫UFO：**在航行階段，如果火箭**停在**與UFO指示物同一格上，隊長獲得UFO標記堆最上方的標記（如果有的話）。隊長將標記面朝下保留在自己面前。這些標記會在遊戲結束時計算額外分數（加入最後計分）。

## 探索

在遊戲設置期間，完成第4-5頁的步驟後，額外洗混所有的探索標記並面朝下疊成一堆。接著翻開5個探索標記並將其放置在太空桌墊上對應的空格。

在航行階段，當火箭**停在**與其一探索標記同一格上，觸發標記效果。

**注意！** 在觸發標記後，移除它，接著抽取並放置新的探索標記，保持太空桌墊上有5個探索標記。當探索標記堆耗盡時，不要加入更多的標記。

## 探索標記種類：



**1、2或3分：**隊長獲得該標記並面朝下將其放置在玩家圖板上。標記上的分數會在遊戲結束時加入玩家最終分數。



**重新獲得骰子：**隊長重新獲得1顆已被棄掉的骰子。在觸發該標記的期間，如果隊長的6顆骰子皆可用，棄掉該標記但不使用其效果。在使用其效果後，將標記棄掉並放回遊戲盒中。

**注意！** 記得隊長會先棄掉已使用的骰子，接著才結算探索標記的效果。



**時空隧道：**隊長立即將火箭指示物往前移動4格。隨後航行階段立即結束。在火箭移動後，如果該地點有著探索標記，觸發它。



## 秘密任務

在遊戲設置期間，完成第4-5頁的步驟後，額外洗混所有秘密任務標記並發給每位玩家4個。每位玩家選擇其中3個保留，將不要的標記放回遊戲盒中。這些標記是秘密資訊。為了完成秘密任務，玩家必須放置太空貓在秘密任務標記上指定的衛星或星球上。標記上的數字代表秘密任務目標所在的格數。

玩家完成越多秘密任務就會獲得越多分數（2、5或10）。完成的秘密任務分數會在遊戲結束時加入玩家最終分數。

秘密任務標記圖例

衛星



星球



秘密任務目標所在的格數

完成的秘密任務分數

額外分數



完成的秘密  
任務數量

## 製作人員

遊戲設計：Reiner Knizia

插畫：Joanna Rzepecka

平面設計：Joanna Rzepecka,  
Bartłomiej Kordowski

遊戲開發：Andrzej Olejarczyk,  
Michał Szewczyk,  
Przemek Wojtkowiak

規則書：Studio Rebel

專案協調：Sławomir Gacal

翻譯與編輯：Bryan Gerding, Tabletop Polish,  
Russ Williams

排版：Ka Leszczyńska, Artur Mikucki

中文化翻譯校稿：Rayy Chang

中文化平面設計：Wan.Teng

## 設計者的話：

我想要感謝所有的測試者，你們的幫助成就了這款遊戲。我還想特別感謝：Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Margret Klinkhammer, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Andreas Stamer, Dominik Volland, Peter Wimmer和Philipp Winter.

Rebel出版社也想要感謝Roboty Planszowe測試團隊：Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał.

© Dr Reiner Knizia, 2023.  
All rights reserved.



**rebel**  
STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu



**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
www.wydawnictworebel.pl  
wydawnictwo@rebel.pl

# MLEM SPACE AGENCY

## 圖示解釋

### 太空貓技能介紹



如果這個太空貓放置在火箭圖板上，火箭指示物從人造衛星格（第3格）開始本次探險。



在著陸階段期間，這個太空貓可以從當前地點的上一格（+1）或下一格（-1）著陸。



如果火箭墜毀在星球或空衛星旁的地點，這個太空貓仍可以在此著陸。



如果這個太空貓著陸在衛星上，玩家獲得雙倍衛星分數。



這個太空貓所在的星球讓玩家獲得雙倍星球分數。



如果這個太空貓著陸在外太空，玩家獲得雙倍外太空分數（14分或10分）。



當這個太空貓離開火箭時，當前隊長必須棄掉1顆骰子（如同在航行中使用）。記得永遠為火箭和隊長保留最後一顆骰子。



在航行階段期間，只要這個太空貓在火箭上，隊長可以將這個太空貓作為1點的骰子使用。在一次探險期間，隊長只能使用這個太空貓的技能一次。如果火箭上有著更多的此種太空貓，隊長可以選擇要使用哪幾個（在1個航行階段期間可以使用多個）。在使用其技能後，將該太空貓翻至面朝下。

### 目標



在4個不同的星球上放置4隻太空貓的第一位玩家。



在1個星球上放置3隻太空貓的第一位玩家。



在4個衛星上放置4隻太空貓的第一位玩家。



在外太空（彗星或銀河）放置2隻太空貓的第一位玩家。

### UFO—遠征標記



**額外骰子：**不論投擲結果，能使用遠征標記上的額外骰子。當隊長使用這個額外能力，必須使用標記上**所有**與火箭指示物當前地點的標記相同之骰子。



**保留骰子：**不會棄掉本次航行階段使用的骰子。



**重骰：**隊長能重骰**所有**可用的骰子一次。隊長必須使用新的骰面。

### 探索標記



**1、2或3分：**隊長獲得該標記並面朝下將其放置在玩家圖板上。標記上的分數會在遊戲結束時加入玩家最終分數。



**重新獲得骰子：**隊長重新獲得1顆已被棄掉的骰子。在觸發該標記的期間，如果隊長的6顆骰子皆可用，棄掉該標記但不使用其效果。在使用其效果後，將標記棄掉並放回遊戲盒中。



**時空隧道：**隊長立即將火箭指示物往前移動4格。隨後航行階段立即結束。在火箭移動後，如果該地點有著探索標記，觸發它。