

**Ajánlott életkor:** 7-99 éves korig

**Játékosok száma:** 1 játékos részére

**A játék tartalma:** 9 korong (3 űrhajó, 3 bolygó és 3 űrhajós sisak),  
40 feladatkártya (egyre nehezedő feladatokkal)

**A játék célja:** befedni a feladatkártyákat a korongokkal.

**Előkészületek:** A korongokat és a feladatkártyákat az asztalra helyezzük. A játékos maga elveszi a legfelső feladatkártyát és megpróbálja a korongokat a 3x3-as négyzeten belül elhelyezni.

A következőkre kell figyelni:

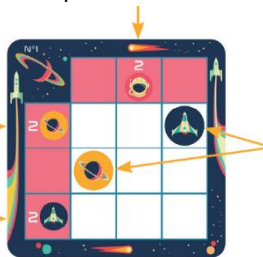
- Ha valamelyik mező már foglalt (mert az egyik tárgy képe látható rajta), egy ezzel megegyező korongot kell a képre helyezni
- a feladatkártya keretén található utasítások megadják, hogy adott sorban vagy oszlopban melyik fajta korongból mennyi található.

**Például:**

a 2. oszlopban 2 sisak található

az 1. sorba 2 bolygó korong kerül

a 3. sorba 2 űrhajó kerül



a kártyán egy űrhajó és egy bolygó helyét is látjuk

**A megoldás ellenőrzése:** ha a játékos minden korongot lerakott, ellenőrzi, hogy a kereten található összes kritériumnak megfelelnek-e! Minden feladványnak egy megoldása van.

A megoldások az idegennyelvű füzet hátuljában találhatóak.

**Példák:**



1. példa:

- Ebben az esetben tudjuk, hogy csak 1 űrhajó van az 1. és 2. oszlopban is, tehát a 3. űrhajónak a 3. oszlopban kell lennie!
- Így azt is tudjuk, hogy mivel a 3. oszlopban 1 bolygó és 1 űrhajó van, tehát a 3. oszlopba egy sisak is kerül.



2. példa:

- Tudjuk, hogy az 1. sorban és a 2. oszlopban is 2 sisak található. Mivel csak 3 sisak korong van, így az egyik sisaknak arra a mezőre kell kerülnie, ahol az említett oszlop és sor keresztezi egymást.