

# ASTRO JOUEUR

**Age cible : 6-10 ans\* • Nombre de joueurs : 2-4 • Durée d'une partie : 40 minutes**

**Contenu** • Plateau modulable de 8 pièces • Girouette • 4 pions • 25 jetons Astro Joueur (orangés) • 10 jetons Atterrisseur (noirs) • 10 jetons Orbiteur (gris) • 5 jetons Bonus (bleus) • 1 paquet de 55 cartes (8 cartes Mission + 47 cartes Quiz)

**Préparation** Les joueurs commencent par assembler les 8 pièces du plateau (le verso de chacune des pièces est consacré à une planète du Système solaire). Ils mélangent ensuite le paquet de cartes Quiz et le déposent à côté du plateau, avec le verso tourné vers le haut. Ils forment une pile par catégorie de jetons et les déposent le long du plateau de manière qu'ils soient à portée de main de tous les joueurs. Les joueurs choisissent ensuite chacun un pion et le placent sur l'une des cases Lancement (orangées) qui se trouvent aux quatre coins du plateau. Enfin, ils mélangent les cartes Mission et les éparpillent faces cachées sur la surface de jeu. Les cartes Mission peuvent être de deux types :

- Atterrisseur, c'est-à-dire que l'objectif sera d'atterrir sur l'une des planètes rocheuses comme Mercure, Vénus, Mars ou la Lune ;
- Orbiteur, dans ce cas-là, l'objectif sera d'atteindre et de graviter autour d'une planète gazeuse comme Jupiter, Saturne, Uranus ou Neptune.

Chacune de ces deux catégories correspond à une couleur : le verso des cartes Atterrisseur est noir tandis que celui des cartes Orbiteur est gris.

Les joueurs doivent en pêcher une de chaque et auront donc deux missions à compléter pour remporter la partie.

**Déroulement** Le joueur le plus jeune commence et on procède dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs font tourner la girouette et font avancer leur pion du nombre de cases indiqué par la girouette. La girouette (au dos de laquelle les joueurs trouveront des informations concernant le Soleil), peut faire avancer les joueurs de 2, 3 ou 4 cases. Lorsque la girouette tombe sur l'astéroïde, le joueur n'avance pas pendant un tour ; si elle tombe sur un cercle orangé, le joueur peut déplacer son pion jusqu'à la case Lancement la plus proche. Le long de leur parcours, les joueurs remportent un jeton Astro Joueur (orangé) chaque fois qu'ils passent sur une case Lancement ou qu'ils tombent directement dessus en tournant la girouette. Il y a 6 cases Lancement sur le plateau. Lorsqu'un joueur a accumulé 3 jetons Astro Joueur, il peut décider de les échanger contre un jeton Atterrisseur ou Orbiteur en fonction de la mission qu'il doit compléter. Étant donné que les jetons Astro Joueurs sont peu nombreux, il peut également le faire uniquement dans le but de mettre les autres joueurs en difficulté. Pour pouvoir échanger leurs jetons, les joueurs doivent auparavant répondre à une des questions imprimées sur les cartes Quiz. Lorsqu'un joueur a l'intention d'échanger ses jetons, il annonce en début de tour « Je demande une carte Quiz » et choisit une question facile (fond gris clair) ou difficile (fond gris foncé). Les règles qui concernent le Bonus sont explicitées plus loin.

Le joueur pêche ensuite une carte Quiz et la donne au joueur qui se trouve à sa droite pour que celui-ci lise la question à haute voix :

- Si le joueur répond correctement, il peut échanger ses trois jetons Astro joueur contre un jeton Atterrisseur ou Orbitteur et passer son tour au joueur suivant ;
- Si la réponse n'est pas correcte, il perd un de ses jetons Astro Joueur (orangé), le remet dans la pile et passe son tour.

Lorsque le joueur possède plus de trois jetons orangés mais ne répond pas correctement à la première question, il peut demander une autre carte Quiz et tenter de répondre à une autre question. Les jetons Astro Joueur qui ont été échangés doivent être remis dans la pile correspondante. Les cartes Quiz qui ont déjà été pêchées, sont mises de côté.

**Mission** Le joueur qui atteint (ou dépasse) une case Lancement et possède un jeton Atterrisseur ou Orbitteur, dépose son pion sur cette dernière et place son jeton Atterrisseur ou Orbitteur sur la planète indiquée sur sa carte mission. Une fois sa première mission accomplie, il passe son tour au joueur suivant.

**Jetons Bonus** Lorsque les joueurs répondent correctement à une question difficile, ils remportent un jeton Bonus (bleu) qu'ils pourront utiliser afin d'éviter d'être immobilisés lorsque la girouette tombe sur l'astéroïde ou d'être entravés par une case Houston. Le jeton Bonus qui a été joué est ensuite remis dans la pile correspondante. Par conséquent, lorsqu'aucun des jetons Bonus n'est disponible, il est inutile de choisir une question difficile.

**Cases spéciales** Lorsqu'un joueur tombe sur une case « Course à l'espace » (verte), il peut voler un jeton Atterrisseur ou Orbitteur à l'un de ses adversaires. Si aucun des joueurs ne possède encore de jetons Atterrisseur ou Orbitteur, il peut s'emparer d'un jeton Astro Joueur. Si les joueurs ne possèdent encore aucun jeton, la case ne compte pas.

Lorsqu'un joueur tombe sur la case « Houston, nous avons un problème ! » (bleue), il subit un des inconvénients suivants en fonction des jetons qu'il a en main :

- S'il possède un jeton Atterrisseur ou Orbitteur, il le perd et reçoit en échange deux jetons Astro Joueur ;
- S'il ne possède ni jeton Atterrisseur ni Orbitteur, il perd un jeton Astro Joueur et le remet dans la pile ;
- S'il ne possède aucun jeton, il passe son tour sans avancer.

**Le premier à compléter ses deux missions remporte la partie.**

\*Il peut être nécessaire qu'un adulte explique clairement les règles ainsi que les questions des cartes Quiz aux enfants compris entre 6 et 8 ans.