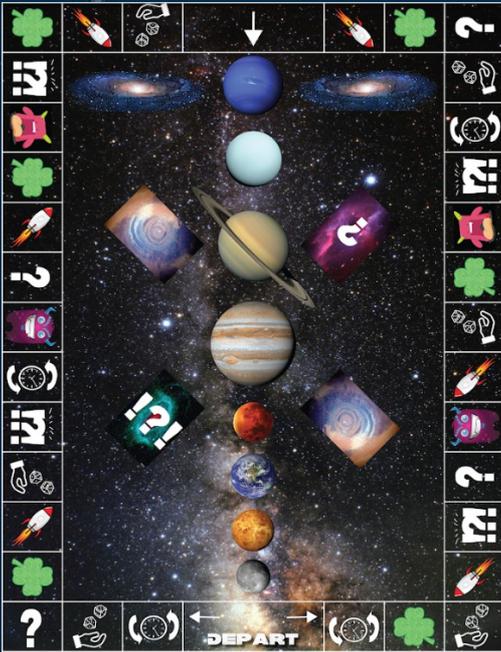


Règles du jeu Astro Proxima



Matériel :

- * 1 Plateau de jeu dimensions: 42cm x 29,6cm
- * 6 pions
- * 2 dés (un pour le jeu et un de recharge)
- * ... cartes questions
- * cartes chance
- * cartes double chance
- * 68 étoiles
- * Une roue cases 1,2,3

But du jeu :

Dans la peau d'un astronaute, vous allez devoir parcourir l'espace jusqu'à atteindre notre système solaire et vous rendre sur les planètes.

Seul ou par équipe, vous allez devoir répondre à des questions au fil de votre parcours et récolter des étoiles qui vous serviront ensuite à acheter votre fusée pour embarquer dans le système solaire.

Mise en place:

- * Le plateau est placé au centre de la table
- * Chaque joueur ou chaque équipe choisi un pion
- * 3 étoiles sont distribuées au départ à chaque joueur ou à chaque équipe
- * Les cartes questions, chance et double chance sont placées au centre du plateau aux emplacements correspondants face cachées



Déroulement de La partie :

Chaque joueur ou chaque équipe place son pion sur la case départ.

Le joueur ou l'équipe qui a vu Thomas Pesquet récemment commence la partie en lançant le dé.

A chaque case sur laquelle le pion se pose, le joueur ou l'équipe doit répondre à une question tirée au sort. Si la réponse est juste il reçoit 1 à 3 étoile en fonction de la couleur de la carte et si la réponse est fausse, il doit rendre une étoile.

Carte bleu, explorateur : 1 étoile gagnée

Carte verte, initié : 2 étoiles gagnées

Carte rouge, expert: 3 étoiles gagnées

Les pictogrammes de chaque case annoncent également une épreuve complémentaire aux joueurs en plus des réponses aux questions.
(Voir le guide des cases ci-dessous)

Une fois que le joueur ou l'équipe gagnante a récolté ses 10 étoiles, elle peut se positionner sur la case fléchée devant Neptune et acheter la fusée à l'aide des 10 pions. Il pourront aller de planètes en planètes en répondant juste aux questions posées.

L'équipe ou le joueur qui finit le circuit en premier a gagné et qui a parcouru toutes les planètes a gagné.

Guide des cases :



* *Fusée* : répondre juste, avancer de 3 cases. Si mauvaise réponse rester sur la case et attendre le prochain tour pour lancer le dé.



* *Méga chance* : piocher une carte méga-chance



* *Chance* : piocher une carte chance



* *Monstre* : tourner la roue → chiffre 1 : piocher une carte Méga-chance
chiffre 2 : avancer sur la case du ventre du monstre, répondez juste à la question ou sinon si la réponse est fausse, vous êtes aspirés par le trou noir (placer votre pion sur un trou noir).
Chiffre 3 : piocher une carte chance



* *Trèfle* : tourner la roue → chiffre 1 : malchance rendre une étoile
chiffre 2 : rien ne se passe
chiffre 3 : piocher une carte chance



* *Retour arrière* : l'équipe ou le joueur retourne en arrière d'une case, il ne pioche pas de carte et ne répond à aucune question.



* *Relancer Le dé*

→ * *Case Flèche* : Quand un jour ou une équipe arrive sur cette case elle doit avoir 10 étoiles pour acheter sa fusée et suivre le circuit des planètes. Sinon elle refait un tour jusqu'à obtenir 10 étoiles

* *Trou noir* : Pour sortir du trou noir, il faut attendre un tour et se repositionner sur la case départ.