

Astrobille **Un jeu en bois** *Mirabelle jeux*®



Nombre de
joueurs
2 à 4 dès 7 ans



Durée moyenne
d'une partie
30 minutes



Un voyage dans le système solaire

Habilité et concentration sont nécessaires pour explorer les neuf planètes qui gravitent autour du soleil en positionnant sur leur orbite, le module explorateur propulsé par une navette, et le ramener sur Terre le premier.

Marque et modèle déposés - Copyright 1999



www.mirabellejeux.com



- Si le module est placé en orbite d'une planète hors objectif, le joueur doit placer son module sur le cercle orbital de cette planète et attendre son prochain tour.

Carambolage :
Lors d'une propulsion, s'il y a carambolage de un ou plusieurs modules, les modules carambolés sont remis à leur place, et le joueur carambolé repart de la Terre pour continuer le voyage. Il y a carambolage si le déplacement du ou des modules excède 3 centimètres environ.

Fin de partie :
La partie se termine, dès le retour sur terre d'un joueur ayant exploré toutes les planètes.

Valeur des points des planètes :
Lune 1 - Mercure 2 - Vénus 3 - Mars 4 - Jupiter 5 - Saturne 6 - Uranus 7 - Neptune 8 - Pluton 9.

Contenu :
Plateau Astrobille (espace de jeu)
4 Navettes Astrobille de propulsion
4 Modules d'exploration (1 par couleur)
36 Marqueurs de planètes
4 Marqueurs de planètes à explorer (4 couleurs)

But du jeu :
Faire un voyage pour explorer toutes les planètes du système solaire en étant le plus habile pour revenir le premier sur Terre.

Avant de jouer :
- Distribuer à chaque joueur
1 module explorateur
9 marqueurs de planètes
1 marqueur de couleur de planètes à explorer.

Propulsion du module :
La propulsion du module s'effectue en tirant sur la tige centrale de sa navette. (La navette doit propulser le module sans bouger).

Comment explorer :
Le voyage d'exploration commence et se termine à la Terre. Le joueur doit annoncer et marquer la planète qu'il choisit d'explorer, avec sa marque de couleur.
A tour de rôle, les joueurs tentent de propulser leur module vers la destination choisie
(un seul essai par tour).
- Si le module est placé en orbite de la planète choisie, le joueur marque la planète explorée, choisit une nouvelle planète, place son module sur le cercle orbital de la planète explorée et rejoint.
- Si le module n'atteint pas son objectif, il reste où il se trouve jusqu'au prochain tour du joueur.

Astrobille

Règle