

Participez à l'odyssée du système solaire et explorez les planètes à bord de votre navette



Nombre de joueurs  
2 à 4 dès 7 ans



Durée moyenne d'une partie  
30 minutes

**Contenu :**

- 1 plateau de jeu
- 4 navette "avancement" (4 couleurs)
- 32 pions de repère (4 couleurs)
- 4 plaquettes de marquage
- 36 cartes

**But du jeu :**

Conquérir un maximum de planète du système solaire.

**Avant de jouer :**

Chaque joueur choisit sa couleur, et doit avoir :

- 1 navette
- 8 pions de la même couleur que la navette
- 1 plaquette de marquage.

Distribuer 3 cartes à chaque joueur qui les garde en main sans les montrer aux autres joueurs.

Le reste des cartes constitue le talon posé face caché.

**Le déplacement :**

La navette se déplace de case en case, de manière latérale à droite ou à gauche en pivotant de pointe à pointe sans faire demi tour.

Le recul n'est pas possible.

Une case ne peut être occupée que par une seule navette.

Le déplacement sur les cases solaires et grisées est interdit.

La navette peut utiliser les cases d'une planète conquise.

Une planète peut en survoler une autre en jouant la carte de survol.

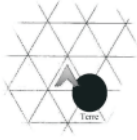
Le survol permet de sauter la case occupée par une autre navette.



**Départ du jeu :**

Le plus jeune joueur débute la partie.

Placement au départ de la navette sur la case "Terre" l'arrière de la navette doit être contre la "Terre".



**Le jeu :**

Chaque joueur, à tour de rôle, se dirige vers la planète de son choix.

Le joueur choisit d'explorer une ou plusieurs planètes par voyage.

Une planète peut être explorée par plusieurs joueurs.

Pour explorer une planète, l'arrivée de la navette se fait case pile avec la pointe touchant la planète.

Le joueur marque son arrivée sur la planète, par un pion sous le numéro de la planète correspondante.



Lune	Mercury	Vénus	Mars	Jupiter	Saturne	Uranus	Neptune	Pluton
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Le joueur doit toujours avoir 3 cartes en main.

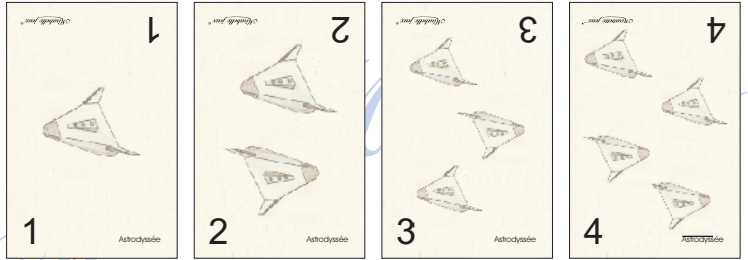
A tour de rôle, chaque joueur choisit une carte dans son jeu et la pose face visible à côté du plateau. Il effectue obligatoirement l'action de la carte, et prend la dernière carte du talon.

Si le joueur ne possède aucune carte d'action possible, il pose face visible une carte de son choix sur le côté du plateau, tire une nouvelle carte et attend le tour suivant pour rejouer.

Une fois le talon épuisé, un des joueurs mélange le tas des cartes jouées précédemment pour constituer un nouveau talon.

A chaque retour sur "Terre", le joueur attend le tour suivant pour démarrer un nouveau voyage.

**Valeur des cartes**



La navette se déplace d'autant de cases qu'indiquées sur la carte



Le joueur déplace la navette de la couleur indiquées de 2 cases



Le joueur peut faire pivoter sa navette sur place

Le joueur déplace sa navette de 2 cases

Le joueur peut survoler une autre navette

Le joueur retourne à la Terre et valide les planètes explorées

**Conquête :**

Pour valider son(s) exploration(s), le joueur doit revenir sur "Terre"

Seul le premier joueur revenu sur "Terre" place sur le plateau un(des) pion(s) de repère correspondant à la (aux) planète(s) validée(s).

Une planète validée ne peut plus être explorée.

**Point attribués par planètes conquises validées :**

Lune	Mercury	Vénus	Mars	Jupiter	Saturne	Uranus	Neptune	Pluton
1	2	3	4	5	6	7	8	9

**Fin de partie :**

La partie est terminée lorsque toutes les planètes sont conquises.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

