

POUR 2 JOUEURS

CONTENU:

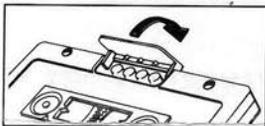
- 1 Jeu
- 4 pions magnétiques

**BUT DU JEU:** Aller jusqu'à Pluton à bord de votre fusée et être le premier joueur à revenir à votre planète de départ.

## PREPARATION:

### 1. POUR SORTIR LES PIONS MAGNETIQUES:

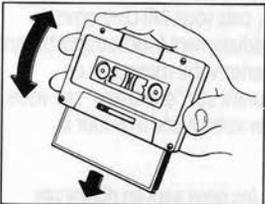
Al'aide du pouce, poussez le couvercle vers l'arrière. Secouez la cassette pour en faire sortir les pions. Rabattez ensuite le couvercle.



1  
Figure

### 2. POUR OUVRIR LE PLATEAU DE JEU:

Secouez la cassette de façon à ce que le plateau sorte en se dépliant.



2  
Figure

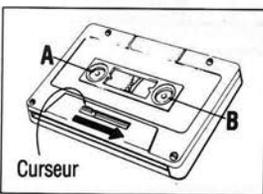
### 3. MISE EN PLACE DES PIONS:

Choisissez deux pions de même couleur. Votre adversaire fait de même.

**LES PIONS CARBURANT:** Placez l'un de vos pions sur la jauge à carburant de la même couleur, à la position "carburant". Votre adversaire fait la même chose.



**LES PIONS FUSEES:** Placez votre 2ème pion sur la planète de départ qui est soit la TERRE, soit MARS.



### 3 4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Pour faire tourner le cadran A et le cadran B, amener le curseur en bout de trajectoire et le lâcher. Celui qui obtient le nombre le plus élevé en additionnant les deux cadrans est le premier à jouer.

3  
Figure

**REMARQUE:** Chaque fois qu'une flèche de cadran indique une ligne, il faut relancer les cadrans.

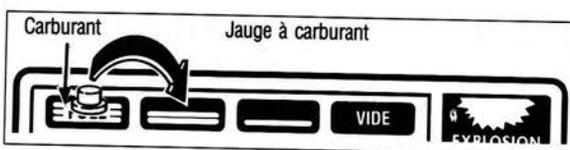
## LE JEU: I - LA FUSEE A - Les Déplacements

### a) Les cadrans

Pour lancer votre fusée, faites tourner les cadrans. Vous la déplacez ensuite sur les cases du plateau de jeu en fonction du nombre obtenu sur l'un des cadrans, en respectant les règles ci-après:

**Cadran A:** Pour avancer votre fusée du nombre obtenu sur le cadran, il faut consommer du carburant. Vous devez en plus déplacer votre pion "carburant" d'une case sur la droite. Votre tour est alors terminé. Voir Figure 4.

**REMARQUE:** Lorsque votre pion de carburant est sur "vide" ou sur "explosion" vous ne pouvez plus vous servir du cadran A.



4  
Figure

**Cadran B:** Pour avancer votre fusée du nombre obtenu sur ce cadran, il n'est pas nécessaire de consommer du carburant.

- Si vous obtenez "1", vous déplacez votre fusée d'un espace dans n'importe quel sens, sauf en diagonale.
- Si vous obtenez "0", vous n'avez plus de carburant et votre fusée est immobilisée.

Votre tour est terminé.



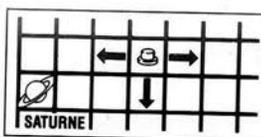
### 5 QUE FAIRE SI L'ON OBTIENT UNE "EXPLOSION"

Si le cadran vous indique une explosion à un moment ou à un autre, cela vous fait consommer immédiatement tout votre carburant. Ramenez votre marqueur de carburant sur "explosion" sur votre jauge à carburant. Vous ne pouvez pas déplacer votre fusée à ce tour là.

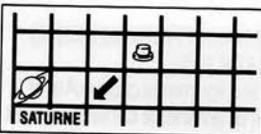
5  
Figure

### b) Règles de déplacement

- Vous pouvez déplacer votre fusée dans tous les sens sauf en diagonale. (Fig 6).
- Vous pouvez passer ou vous arrêter sur les engins spatiaux.
- Vous pouvez passer au dessus de la fusée de votre adversaire mais vous ne pouvez pas vous arrêter sur la même case.
- Vous devez toujours consommer du carburant pour la traversée de la ceinture d'astéroïdes.

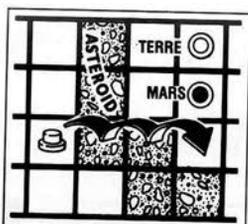


Déplacement correct



Déplacement incorrect

6  
Figure



Pour traverser la ceinture d'astéroïdes, vous devez vous servir de carburant et obtenir un 2 ou un 3 en faisant tourner le cadran A.

7  
Figure

## II - LE CARBURANT

### 1) Réapprovisionnement en carburant:

Vous pouvez vous réapprovisionner en vous arrêtant sur une planète, sans qu'il soit nécessaire d'obtenir le nombre exact de points. Vous déplacez en plus votre pion carburant sur "carburant".

**REMARQUE:** Il est impossible de se réapprovisionner en carburant sur la planète de départ de votre adversaire.

### 2) Explosion sur une planète:

Si le cadran vous indique une explosion pendant que votre fusée est sur une planète, amenez votre pion carburant sur "explosion". Lors de votre prochain tour vous pourrez vous réapprovisionner en carburant, faire tourner les cadrans et avancer.

## LE GAGNANT

Le joueur qui le premier a atteint PLUTON et est revenu à sa planète de départ est le gagnant de la partie. Il n'est pas nécessaire d'obtenir un nombre exact pour atteindre la planète.