

# ASTROVOL



## BUT DU JEU

Nos astronautes cherchent à quitter cette planète contrôlée par des monstres souterrains. Mais comment échapperont-ils au souffle des cratères qui les empêche de rejoindre la fusée ? Le premier qui réussit à embarquer gagnera son retour vers la terre.

## CONTENU :

Un plateau de jeu « planète » intégrant une pompe à air, une roulette, un bouton de déplacement ; 4 astronautes pions de jeu ; un support de lancement ; une fusée.

## PRÉPARATION

Au début du parcours, chaque joueur installe son astronaute à proximité du plateau de jeu. Le support de lancement est placé sur la base de lancement située au centre de la planète et la fusée sur le support, la cabine de l'astronaute tournée en direction de la fin du parcours de jeu.

## COMMENT JOUER ?

Le plus jeune joueur commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour de jeu, chaque joueur :

1. Appuie sur le bouton rouge pour connaître le nombre de cases que son astronaute pourra franchir.
2. Déplace son astronaute du nombre correspondant de cases.
3. Fait tourner la roulette (située sur le côté de la base de lancement, au-dessus d'un des cadrans nombre de cases) pour savoir devant quelle couleur il placera le curseur de la pompe à air.
4. S'il peut utiliser cette pompe (cf. point La roulette et la pompe à air) il frappe fortement dessus pour propulser les astronautes adverses hors du plateau.

## DÉPLACEMENT



Le joueur déplace son astronaute en fonction du nombre de cases indiqué. Si l'emplacement où il doit s'arrêter est déjà occupé, l'astronaute se place sur l'emplacement libre suivant.

## LA ROULETTE ET LA POMPE À AIR



- Si la roulette indique la couleur noire, le tour du joueur s'arrête là.
- Si la roulette indique rouge, vert, ou bleu, le curseur de la pompe à air est pointé sur la couleur correspondante ; le joueur appuie alors fortement sur cette pompe avec son poing. Il pourra refrapper sur la pompe si l'effet produit n'est pas évident.
- Quand un astronaute est expulsé de sa case par le souffle de l'air, il doit revenir au début du parcours et recommencer sa progression.
- Si un astronaute chute de sa case sans avoir été propulsé par le souffle, il peut être repositionné sur la case où il se trouvait.

## LES CASES PROTÉGÉES



- Si un astronaute atteint une case marquée d'une flèche, il peut profiter de cette opportunité pour se mettre à l'abri d'un éventuel souffle, en se positionnant sur l'emplacement protégé indiqué par la flèche. Ici, il sera tranquille jusqu'au tour suivant, à l'écart de toute perturbation. Même si l'astronaute n'a pas effectué la totalité de son nombre de pas, il peut décider de s'arrêter en cours de route, préférant jouer la sécurité en se réfugiant sur une case protégée.

Au tour suivant, il devra quitter cet emplacement, en comptant la case protégée pour se déplacer sur le parcours.

- Si un astronaute s'est arrêté sur une case marquée d'une flèche, et qu'un autre astronaute devrait se placer également sur cette case, cet autre astronaute peut éventuellement choisir de s'arrêter sur la case protégée indiquée par la flèche.
- Lorsqu'un astronaute est posté sur un espace sécurisé, tout autre astronaute ne pourra s'y arrêter à moins que le précédent astronaute ne quitte l'emplacement.

## ENTRER DANS LA FUSÉE ET GAGNER LA PARTIE !



Le premier astronaute qui atteint la fusée gagne la partie. Pour y accéder, il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact avec la roulette.

Lorsqu'un astronaute embarque dans le vaisseau spatial, le joueur place alors le curseur de la pompe à air sur la position fusée, appuie fortement sur la pompe pour assister au décollage !