

ASTRAL

Un jeu de plateau de Romaric Galonnier

Pour 2 à 4 joueurs

À partir de 8 ans

Durée : 25 min.

Avec Astral, en route pour la conquête spatiale !

Chaque joueur dirige une équipe d'astronautes et dispose de plusieurs moyens pour progresser dans la connaissance de l'espace.

Il vous faudra explorer le maximum de planètes, de satellites, d'astéroïdes et d'étoiles.

Les missions demandent quant à elle de trouver une combinaison astrale particulière.

Enfin, vous serez récompensés si vous rapportez des traces de vie extraterrestre...

Matériel

1 plateau de jeu

16 cubes de fusée de 4 couleurs

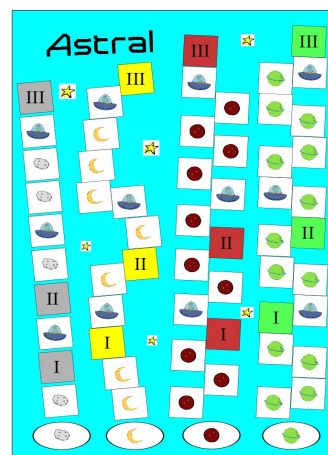
37 tuiles spatiales dont 1 tuile de départ

12 cartes d'exploration (« I », « II » et « III »)

20 cartes de mission

15 jetons étoiles

12 jetons extraterrestres



Mise en place

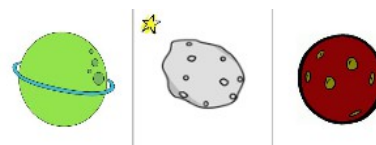
Étaler le plateau et poser en vis-à-vis les cartes d'exploration.

Placer la tuile de départ au centre de la table : elle représente le départ de la zone d'exploration.

Constituer une pile avec les tuiles spatiales.

Chaque joueur commence avec un kit d'astronaute en prenant en main :

- une tuile spatiale piochée au hasard
- une carte de mission
- une étoile



Les astronautes n'ont plus qu'à choisir une couleur de fusée et à en placer une sur chaque spatioport de départ (en bas du plateau de jeu).

Déroulement

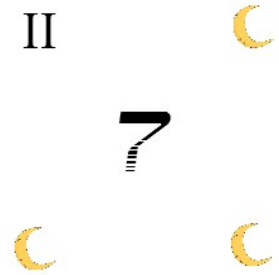
Celui qui est le plus souvent dans la lune commence.

À son tour le joueur doit poser sa tuile spatiale en bordure de la zone d'exploration. La tuile posée doit être contiguë à une tuile déjà présente.

Si la tuile posée fait correspondre des astres avec la zone d'exploration, le joueur avance sa fusée d'autant de cases que d'astres connectés ensemble.

À partir de 5 astres identiques, l'exploration de la zone est terminée et ne permet plus de progresser sur le plateau.

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse un stade « I », « II » ou « III », il récupère la carte d'exploration en relation. Les cartes d'exploration permettent de marquer de 2 à 13 points de victoire.



Des étoiles sont collectées si on parvient à réaliser des alignements d'étoiles en posant la tuile spatiale.

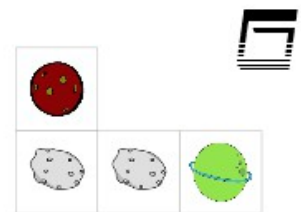
L'astronaute ramasse autant de jetons que d'étoiles alignées.

Les étoiles peuvent être utilisées comme joker, pour avancer d'une case de plus sur la piste d'un astre que l'on vient d'explorer.



Les jetons d'extraterrestres sont collectés sur les pistes d'exploration, à condition de terminer son tour sur la case où ils se trouvent. Leur valeur varie de 1 à 3 points.

À son tour, il est également possible de réaliser une mission. En posant la tuile spatiale, il faut reproduire la combinaison des astres indiquée sur la carte de mission. Une fois la mission réalisée, le joueur pioche une nouvelle carte de mission. Chaque mission permet de marquer 6 points de victoire.



MISSION

Les cartes de mission, d'exploration et les jetons d'extraterrestres remportés sont conservés secrètement jusqu'à la fin de la partie.

Fin du jeu

La partie s'arrête quand toutes les cartes d'exploration ont été collectées, ou dès que la dernière tuile spatiale a été posée.

Les joueurs font le total :

- des cartes d'exploration remportées
- des cartes de mission validée
- des pions d'extraterrestres collectés

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie.