

Nombre de joueurs : 4 joueurs

Matériel : 3 pions fusées + 1 pion astéroïde, un plateau repéré, un lot de cartes de «Propulsion», un lot de cartes «Astéroïde», un lot de cartes «Station-Lune», un dé à 6 faces et une tablette équipée d'un lecteur de QR-code.

Situation : Un astéroïde menace la terre. Votre mission va consister à poser votre fusée sur son sol pour pouvoir le détruire.

Préparation du plateau :

- ✓ Le joueur A choisit une carte «Astéroïde» et positionne son pion astéroïde sur le plateau comme indiqué sur sa carte.
- ✓ Sur le plateau, la fusée du joueur B est placée au point de coordonnées (-9 ; -9), la fusée du joueur C au point de coordonnées (0 ; -9) et la fusée du joueur D au point de coordonnées (9 ; -9).
- ✓ Les joueurs B, C et D piochent chacun 3 cartes «Propulsion».
- ✓ Les cartes «Station-Lune» sont placées, faces cachées, à côté du plateau.

Les règles :

→ A chaque tour :

- Le joueur A déplace son pion astéroïde en suivant les instructions décrites sur la carte.
 - Les joueurs B, C et D, chacun leur tour, posent au choix l'une des 3 cartes « Propulsion » et exécutent l'action décrite pour déplacer leur fusée. Si la fusée sort du plateau ou si sa nouvelle position a été mal calculée, l'action est annulée et la fusée ne se déplace donc pas durant ce tour. Le joueur A vérifie les déplacements en flashant les QR-codes au dos des cartes.
 - Les joueurs B, C et D piochent une nouvelle carte pour compléter leur jeu.
- Si une fusée se retrouve sur l'un des points verts de la station orbitale ou de la lune, le joueur pioche une carte «Station-Lune» et exécute son action.
- La fusée gagnante est celle qui arrivera la première à se poser sur l'astéroïde avant qu'il ne touche la Terre (points bleus sur le plateau). Sinon, c'est le joueur A qui gagne.