

# Regles du jeu MoonSPACE

But du jeu : être le premier à atteindre la lune en ayant construit sa fusée.

Déroulement du jeu : chaque joueur choisi un personnage et positionne son pion sur la planète de départ.

Le joueur le plus jeune commence. Il lance les trois dés, et décide d'en multiplier deux de son choix.

Ex : Le joueur obtient un 3, un 7 et un 5.

Il peut multiplier  $3 \times 7$  et obtenir 21, ou multiplier  $3 \times 5$  et obtenir un 15, ou encore  $7 \times 5 = 35$ .

Le chiffre des dizaines lui permet d'avancer sur le plateau, le chiffre des unités lui permet d'obtenir des pièces.

Si un joueur obtient un 2, un 3 et un 1, il n'aura pas de chiffre des dizaines, et n'avancera donc pas sur le plateau, il ne gagnera que des pièces.

L'argent récolté lui permet d'acheter des pièces de fusée, ou bien d'attaquer les autres adversaires.

5 pièces = l'adversaire recule d'une case.

7 pièces = l'adversaire recule de deux cases.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case « étoile », il pioche une carte « chance ». S'il doit donner des pièces qu'il n'a pas, alors il ne donne rien ou seulement celles qu'il a. S'il doit reculer mais qu'il n'a pas encore avancé, ou pas assez avancé, il doit reculer du maximum de cases possibles (retour case départ).

Si un joueur arrive au bout du plateau sans avoir terminé la construction de sa fusée, il peut additionner les deux chiffres du nombre obtenu et les récupérer en argent (ex :  $7 \times 5 = 35$ ,  $3 + 5 = 8$  pièces).

Si un joueur a terminé sa fusée sans être arrivé au bout du plateau, il peut continuer à récolter des pièces pour faire reculer les autres adversaires, mais ne peut pas échanger des pièces pour avancer plus vite.

Le gagnant est celui qui arrive en premier à la lune avec sa fusée construite.