

Nombre de joueurs : 2 à 5.

Durée d'une partie : 5 à 15 minutes.

Un astéroïde est entré en collision avec la Lune. Il a éclaté en quatre fragments, dont l'un est principalement composé de DIAMANTS ! Vous disposez de deux vaisseaux pour vous en emparer. Malheureusement, l'atterrissage ne sera possible qu'en s'écrasant. Évitez les débris des autres vaisseaux et contrôlez précisément la propulsion de vos vaisseaux pour devenir le plus riche.

But du jeu

Marquer le plus de points en propulsant ses vaisseaux au plus près des fragments d'astéroïde.

Matériel

- 2 ensembles Treehouse
- 4 pierres dont une de couleur différente des 3 autres
- Une surface plane

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend les deux arbres monochromes correspondants, qui représentent ses vaisseaux. Placez les fragments d'astéroïde (des pierres de Zendo ou autres marqueurs équivalents) sur la table, conformément à la Figure 1.

Démarquez une ligne à environ 45 cm du premier fragment. C'est la ligne de lancement. La surface de jeu doit ressembler à celle de la Figure 2.

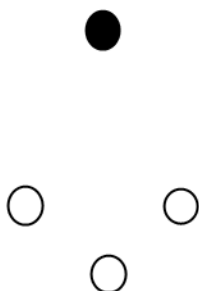


Figure 1: Exemple de positionnement des fragments d'astéroïde (vue de dessus)

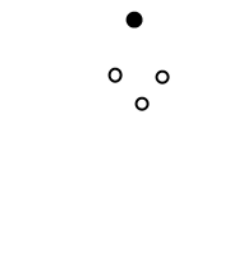


Figure 2: Exemple de surface de jeu (vue de dessus)

Si la table est grande, limitez la surface de jeu entre 12 et 20 cm au-delà du dernier fragment d'astéroïde. Dans le cas contraire, les bords de la table sont la limite de la surface de jeu.

Déroulement de la partie

Choisissez le premier joueur. En commençant par celui-ci, chaque joueur pose l'un de ses vaisseaux (arbres) derrière la ligne de lancement. Il lance alors son vaisseau d'une pichenette, en essayant de l'envoyer aussi près des fragments d'astéroïde que possible.

Une fois que tous les joueurs ont lancé leur premier vaisseau, chacun lance son second vaisseau de la même manière, en commençant par le premier joueur. Ne débarrassez pas la surface de jeu des débris de

vaisseau (pyramides) tant que les joueurs n'ont pas lancé leurs deux vaisseaux et que les scores n'ont pas été calculés.

Jouez (au moins) autant de manches qu'il n'y a de participants en changeant de premier joueur (le deuxième joueur devient premier et tous les rangs sont décalés en conséquence).

Remarque : bien que cela ne soit pas obligatoire, il est recommandé de faire renverser les vaisseaux en les lançant car cela permet généralement de parcourir une plus grande distance et offre plus de chances de marquer des points.

Calcul des scores

À la fin de la manche, le vaisseau ou le débris de vaisseau le plus proche de chaque fragment d'astéroïde marque un point, sauf pour celui composé de diamants (celui qui est de couleur différente), qui rapporte trois points. Si un débris est au contact d'un fragment d'astéroïde, il marque le double de points. Un débris ou un vaisseau doit se trouver à moins d'une longueur de grande pyramide pour pouvoir marquer des points.

Tout débris (pyramide) sortant des limites de la surface de jeu fait perdre un point à son propriétaire.

Si un débris est le plus près de plusieurs fragments d'astéroïdes, le joueur à qui il appartient ne marque de points que pour le fragment le plus proche. Si les fragments sont à distances égales, le joueur peut choisir celui pour lequel il marque des points.

Si deux pyramides appartenant à deux joueurs différents sont à égale distance d'un fragment d'astéroïde, les deux marquent les points associés.

Fin de la partie

Une fois toutes les manches terminées, additionnez les scores de toutes les manches pour chaque joueur. Le joueur dont le score total est le plus élevé gagne la partie.

Règles optionnelles

Proche orbite – Comme il est rare qu'un débris touche un fragment d'astéroïde, le double de points est attribué à tout débris se trouvant en proche orbite, c'est-à-dire à moins d'une épaisseur de paroi de pyramide du fragment d'astéroïde.

Sans limites – Pourquoi pas ? Cependant, le jeu offre un défi plus intéressant avec une surface de jeu limitée et il y a généralement moins de pyramides à aller chercher sous les meubles.

Second essai – Un joueur dont le vaisseau aurait parcouru moins de 5 cm sans se renverser peut retenter sa chance. N'en abusez pas, car les autres joueurs pourraient finir par vous le reprocher.