



Un jeu d'Andreas Pelikan
Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 7 ans

Retrouvez une explication vidéo de ce jeu sur notre site :
www.scorpionmasque.com

Dans une galaxie lointaine, très lointaine, des extraterrestres ont besoin de votre aide : une supernova s'apprête à détruire leur planète !

Une course folle s'organise. Pour remporter la partie, aidez-les à se trouver la meilleure planète possible !

MATÉRIEL

- 5 jetons Favori ⚠
- 5 cartes Favori ⚠
- 55 cartes Planète
- 5 pions extraterrestres
- 1 livret de règles
- 1 jeton aide-mémoire

BUT DU JEU

Chaque joueur aura dans la partie 2 ou 3 extraterrestres favoris. Plus un extraterrestre est en bonne position à la fin de la partie, plus il rapporte de points à ceux qui l'ont comme favori (chaque extraterrestre peut être favori de plusieurs joueurs à la fois). À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points gagne.

Contrairement à plusieurs jeux de course, les joueurs ne contrôlent pas un seul personnage; chaque joueur peut déplacer tous les personnages !

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, placez les pions extraterrestres sur les supports. Attention de ne pas les confondre avec les jetons Favori ⚠.

- Mélangez, face cachée, les 5 jetons et les 5 cartes Favori. Distribuez 1 carte Favori à chaque joueur; ce dernier la retourne face visible quand il la reçoit. Distribuez face cachée 1 jeton Favori à chaque joueur, qu'il place à côté de sa carte Favori. Le jeton reste caché jusqu'à la fin de la partie. Si vous jouez avec moins de 5 joueurs, placez les jetons et les cartes Favori restants dans la boîte; ils ne serviront pas.
- Mélangez les 55 cartes Planète. Distribuez-en 3 à chaque joueur.

- Placez le paquet de cartes restantes au centre de la table (face cachée), puis formez la galaxie. Pour cela, disposez 18 cartes en spirale autour du paquet de cartes (toujours face cachée). Placez ensuite les 5 pions extraterrestres sur la première carte de la galaxie. Ainsi, les extraterrestres feront la course de planète en planète pour fuir la supernova (le centre).

Exemple de partie à 3 joueurs



LE JEU

Le joueur qui fait la plus jolie grimace commence. C'est le joueur actif. On poursuit dans le sens horaire.

À votre tour, réalisez les 2 actions suivantes (dans cet ordre) :

- 1- Jouer une carte.
- 2- Ajouter une carte à votre main.

1. Jouer une carte.

Il existe 4 types de cartes. Voici comment elles fonctionnent.

1.1 Carte « 2 extraterrestres »



Avancez un seul des deux extraterrestres présents sur la carte jusqu'à la prochaine planète libre. Il se peut ainsi que l'extraterrestre avance de plusieurs planètes (plusieurs cartes). On ne peut pas reculer un extraterrestre. Placez la carte dans la défausse.

Important : Il ne peut jamais y avoir plus d'un extraterrestre sur chaque planète (sur chaque carte), sauf sur la première carte en début de partie.

1.2 Carte « 1 extraterrestre »

Choisissez 1 seule des 2 actions suivantes :

- a) Avancez l'extraterrestre représenté jusqu'à la prochaine planète libre, exactement comme avec une carte « 2 extraterrestres », puis défaussez la carte ;

OU

- b) Ajoutez cet extraterrestre à vos favoris. Placez la carte face visible à côté de votre carte Favori. Dans ce cas, l'extraterrestre n'avance pas.



Important : Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 cartes Favori devant lui (pour un total de 3 favoris maximum, en comptant le jeton reçu en début de partie.). Si vous avez déjà 2 cartes Favori et que vous jouez cette action, vous devez vous débarrasser d'une de vos cartes Favori en la plaçant dans la défausse. Vous ne pouvez jamais vous débarrasser de votre jeton Favori.

1.3 Carte « Échange de Favori »



Échangez une de vos cartes Favori (face visible) contre une carte Favori d'un autre joueur. On ne peut jamais échanger les jetons. Défaussez ensuite la carte Échange de Favori.

1.4 Carte « Changement de position »



Échangez la position de deux extraterrestres. **Attention ! On ne peut échanger que des extraterrestres entre lesquels il n'y a pas d'autres extraterrestres.**

En d'autres mots, il faut que toutes les planètes entre les deux extraterrestres que l'on échange soient libres. Défaussez ensuite la carte Changement de position.

Note : Si vous jouez cette carte en début de partie alors que tous les extraterrestres sont sur la même planète, la carte n'a aucun effet.

2. Ajouter une carte à votre main.

Vous devez avoir 3 cartes en main à la fin de votre tour. Vous prenez d'abord les cartes du paquet au centre de la galaxie. Lorsque celui-ci est épuisé, la fin de la partie approche. La supernova va bientôt rejoindre les extraterrestres !

Le jeu continue exactement comme avant, mais vous prenez les cartes de la galaxie (sur lesquelles se promènent les extraterrestres), en commençant par le centre, d'où vos chères petites créatures sont parties.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement si une seule des 2 conditions suivantes survient :

- un joueur, à la fin de son tour, doit prendre une carte planète occupée par un extraterrestre ;
- un extraterrestre atteint le bout de la galaxie, la dernière carte.

CALCUL DES POINTS

Chaque joueur révèle son favori secret (celui sur le jeton) et marque des points pour chacun de ses favoris selon l'échelle ci-contre. La position I correspond à l'extraterrestre le plus loin du centre ; la V à l'extraterrestre le plus près du centre.

Si un joueur possède plusieurs fois le même favori, il marque autant de fois les points que vaut ce favori.

Le joueur ayant accumulé le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité parmi les meneurs, le joueur possédant le jeton Favori avec la plus grande valeur l'emporte.

Philémon a comme favoris deux fois l'extraterrestre jaune et une fois le bleu. Il marque donc $3+3+0 = 6$ points. En cas d'égalité avec un autre joueur, il gagnerait la partie, car son jeton Favori lui vaut la plus haute valeur (3 points).



I	=	0
II	=	3
III	=	2
IV	=	1
V	=	-1

Conseil : Il ne faut pas être trop pressé dans ce jeu, car l'extraterrestre qui termine en tête ne rapporte aucun point ! Il n'avait qu'une idée en tête, aller plus loin que les autres. Il a oublié de s'arrêter sur les plus belles planètes.



Si vous avez aimé ce jeu, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à *La Chasse aux monstres* et à *Traffic*.

www.scorpionmasque.com

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre *La Course des étoiles*, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

La Course des étoiles est un jeu sous licence Heidelberger Spieleverlag.

© 2010 Heidelberger Spieleverlag

© 2011 Le Scorpion masqué inc.

Illustrations par Naiade