

Auteur **TOM SCHOEPS**
Illustrateur **GEDIMINAS AKELAITIS**
2-4 joueurs à partir de 6 ans
Durée du jeu environ 20 min.

La boîte contient :
1 plateau de jeu
7 ufonautes
1 dés avec symboles
21 cartes d'ufonautes
1 trou noir
5 comètes
règles du jeu

UFO BOOM

Aujourd'hui, c'est la confusion dans notre galaxie. Les ufonautes ont volé, se sont pressés pour une réunion importante et... leur vaisseau est tombé en panne. Les ufonautes se sont précipités hors du vaisseau et ne savent pas quoi faire. Il est très important pour eux de rencontrer d'autres habitants de l'univers. Aidez-les ! Il faudra essayer d'éviter les obstacles et accomplir les tâches le plus vite possible. Un jeu attractif pour toute la famille.

PRÉPARATION DU JEU

Le plateau du jeu est posé au milieu de la table. Placez une comète sur chaque ligne rouge du plateau. Placez chaque ufonaute sur une case du bord du jeu. Trois cases du bord et quatre cases du milieu restent vides. Placez le trou noir sur une de ces cases.

Maintenant mélangez les cartes des ufonautes. Chaque joueur reçoit une carte et la place retournée devant lui de façon à ce que les autres joueurs la voient. Les autres cartes sont retournées face cachée sur un tas à côté du plateau. Le dé est placé à côté.



OBJECTIF DU JEU

Le joueur qui rassemblera en premier les cinq cartes d'ufonautes et les retournera face cachée gagne. Le jeu se termine alors.

Un joueur peut retourner une carte face cachée lorsqu'il accomplit la tâche représentée sur celle-ci (réunit sur une case les deux ufonautes représentés).



DÉROULEMENT DU JEU

Lors de tes tours, il faut essayer de réunir sur une case les deux ufonautes représentés sur ta carte retournée. Lorsque la tâche est accomplie, tu dois retourner face cachée cette carte (elle est à toi). Tu prends alors une nouvelle carte du tas et tu la places retournée devant toi.

Le jeu est commencé par celui qui a été le dernier à regarder le ciel étoilé. Puis, on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque son tour arrive, le joueur lance le dé et avance selon la valeur obtenue.

VALEURS DU DÉ



Deux points noirs – deux cases. Avance un des ufonautes de deux cases ou avance les deux ufonautes d'une case chacun.



Un trou noir et des points. Transfère le trou noir sur n'importe quelle autre case libre et avance du nombre de cases correspondant avec les ufonautes. Peu importe dans quel ordre.



Une comète et des points. Transfère une comète sur n'importe quelle autre ligne libre des cases libre et avance du nombre de cases correspondant avec les ufonautes. Peu importe dans quel ordre.

Note: Il est impossible de poser les comètes de sorte que les comètes bloquent un ufonaute.

Si, en lançant le dé, tu obtiens deux points et après une case tu accomplis la tâche de la carte, il te reste encore une case non utilisée (un point). Dans ce cas, tu peux prendre une nouvelle carte et terminer ton tour. Ainsi, lors de ton tour, tu peux accomplir les tâches de plusieurs cartes.

Il peut arriver qu'un autre joueur t'ait aidé et qu'au moment de ton tour tu trouves sur une case les deux ufonautes représentés sur la carte. Dans ce cas, tu peux retourner face cachée cette carte. Tu prends alors une carte et tu continues.

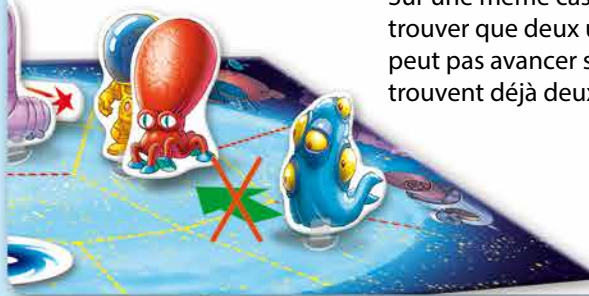


LES UFONAUTES VOYAGENT SELON LES RÈGLES SUIVANTES :

On peut avancer que sur une case voisine (un pas – une case).



Sur une même case ne peuvent se trouver que deux ufonautes (on ne peut pas avancer sur une case où se trouvent déjà deux ufonautes).



On ne peut pas aller en diagonale (en traversant les coins de la case).



On ne peut pas aller sur la case avec le trou noir.



On ne peut pas sauter une comète (une comète barre la route).



Bonne chance !