

# Astéroïdes

*Vous aurez besoin d'un dé à 6 faces pour jouer.*

**Objectif :** Le premier joueur à totaliser 6 points de blessures a perdu.

**Installation :** Chaque joueur choisit un personnage et le place sur une des cases X du plateau. Puis chaque astéroïde est placé sur une case Y. Les jetons « blessure » sont mélangés face cachée.

**Le Jeu :** Les joueurs lancent chacun un dé, et celui qui obtient le plus gros résultat commence, puis l'autre joueur, puis de nouveau le premier, etc. jusqu'à ce qu'un des joueurs l'emporte.

Lors de son tour, le joueur lance un dé, et peut déplacer son personnage du nombre de cases obtenu, ou moins. S'il pénètre la case de l'autre joueur, chacun pioche un jeton blessure, et l'autre est repoussé d'une case dans la direction opposée. Si un personnage pénètre la case d'un astéroïde,

l'astéroïde est repoussé d'une case dans la direction opposée et le personnage subit une blessure.

Si le personnage n'a rien percuté à la fin de son mouvement, et qu'il peut tracer une ligne imaginaire entre le centre de sa case et le centre de la case de l'adversaire sans traverser d'astéroïde, il peut tirer. Il lance un dé et doit obtenir plus que le nombre de cases entre la sienne et celle de l'adversaire (en comptant celle de l'adversaire). S'il réussit,

l'adversaire doit piocher un jeton blessure.

A la fin de son tour, le joueur doit lancer un dé pour chaque Astéroïde, et le déplacer d'une case dans la direction correspondante. Si un Astéroïde pénètre la case d'un personnage, le personnage est repoussé d'une case dans la direction opposée, et doit piocher un jeton de blessure. Si un astéroïde devrait en rencontrer un autre, lancez de nouveau.