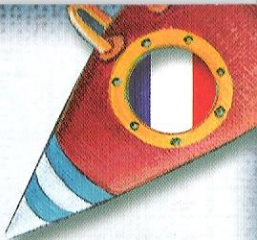


POCKET ROCKETS



Matériel

- 54 cartes **FUSÉE** (15 bases, 24 tronçons, 15 têtes)
- 6 cartes **CHANTIER SPATIAL**
- 5 cartes **BONUS**
- 4 pions **ASTRONAUTE**
- 8 jetons **CARBURANT** (2 de chaque valeur : 1, 2, 3 et 4)

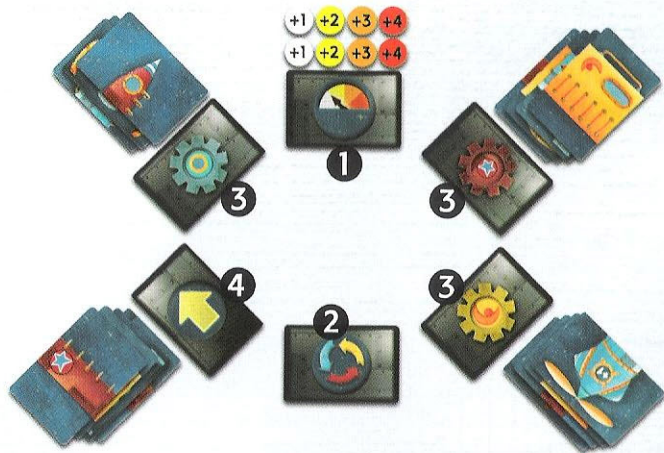
But du jeu

Au cœur de la nuit, confortablement blottie dans les étoiles, le rêve secret de tout astronaute miroite : la Lune... Fini de rêver, place à l'action ! Parcourez le chantier spatial pour fabriquer des fusées colorées plus majestueuses que celles de vos adversaires et soyez le plus prompt à les faire décoller ! L'histoire ne retiendra qu'un nom : le vôtre ?

Mise en place

Isolez les 5 cartes **BONUS** et rangez-les dans la boîte. Celles-ci ne sont utilisées que pour une variante disponible à la fin de ce livret.

Isolez les 6 cartes **CHANTIER SPATIAL** et placez-les en cercle. Les cartes *Aire de Lancement* et *Entrepôt de Recyclage* doivent se faire face, les 4 autres cartes sont placées indifféremment, comme par exemple sur ce schéma :



1 Aire de lancement

2 Entrepôt de recyclage

3 Chaîne de construction

4 Convoyeur

Chaque joueur reçoit une base de fusée. Cette carte est placée sur la table, devant lui. La couleur de cette base dépend du nombre de joueurs :

- à 2 joueurs, 1 bleue et 1 jaune sont distribuées,
- à 3 joueurs, 1 bleue, 1 jaune et 1 rouge sont distribuées,
- à 4 joueurs, 2 bleues et 2 jaunes sont distribuées.

Les joueurs choisissent 1 pion **ASTRONAUTE** qu'ils conserveront durant toute la partie. Tour à tour, ils le placent sur une carte **CHANTIER SPATIAL** de leur choix (plusieurs pions **ASTRONAUTE** peuvent éventuellement se trouver sur la même carte).

Les 8 jetons **CARBURANT** sont placés à côté de la carte *Aire de Lancement*. Vous pouvez les ranger par valeur pour plus de commodité.

Les cartes restantes sont mélangées puis divisées en 4 pioches de tailles approximativement égales.

Ces 4 pioches sont disposées faces visibles, à côté des cartes *Chaîne de Construction* (bleue, jaune et rouge) et *Convoyeur*.

Déroulement de la partie

C'est le joueur qui est le plus souvent dans la Lune qui débute la partie. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens horaire.

À son tour, chaque joueur dispose de 4 points d'action (PA), qu'il doit utiliser à sa guise pour **se déplacer**, **piocher** ou **effectuer une action**, en fonction de la carte du **CHANTIER SPATIAL** où se trouve son pion **ASTRONAUTE**.

Se déplacer : 1 point d'action permet de déplacer son pion Astronaute d'une carte Chantier Spatial dans le sens indiqué par le Convoyeur (flèche).

Piocher : 1 point d'action permet de piocher une carte si son pion **ASTRONAUTE** se trouve sur une carte Chantier Spatial adjacente à une pioche. Les cartes piochées sont prises en main.

IMPORTANT : Un joueur peut avoir au maximum 3 cartes en main !

Effectuer une action : 1 point d'action permet d'effectuer une action en fonction de la carte Chantier Spatial où se trouve son pion **ASTRONAUTE**. (Voir tableau ci-après).

IMPORTANT : Un joueur peut effectuer plusieurs fois la même action. Ainsi un joueur peut, par exemple, utiliser ses 4 points d'action pour se déplacer 4 fois.

Exemple : Astro effectue les actions suivantes. Il se déplace (1 point d'action), prend une carte en main car il se trouve devant une pioche (1 point d'action), se déplace à nouveau (1 point d'action) et effectue l'action de la carte **CHANTIER SPATIAL** où se trouve maintenant son pion **ASTRONAUTE** (1 point d'action). Il a utilisé les 4 PA auxquels il a droit, son tour est donc terminé.

Chantier de construction



Posez une carte de votre main de la couleur correspondante à la *Chaîne de Construction*, en respectant les règles de construction.

Convoyeur



Inversez le sens de déplacement dans le **CHANTIER SPATIAL** (retournez la carte pour que la flèche indique la direction opposée).

Entrepôt de recyclage



Déposez une carte de votre main sur l'une des pioches puis prenez la carte de votre choix dans l'une des autres pioches disponibles. Ne montrez pas le contenu de la pioche aux autres joueurs et mélangez-la avant de la reposer à sa place.

Aire de lancement



Prenez, parmi ceux encore disponibles, 1 jeton **CARBURANT** et posez-le sur l'une de vos fusées complètes (au moins une base et une tête).

Règles de construction et de lancement des fusées

- Les fusées sont unicolores (bleues, jaunes ou rouges).
- Une fusée complète comporte au minimum une base et une tête. La présence de tronçon n'est pas obligatoire et une fusée peut également comporter plusieurs tronçons.

- Les fusées doivent être construites dans l'ordre : base, puis tronçon(s) et enfin tête.
- Une fusée doit être complète pour pouvoir accueillir 1 jeton CARBURANT et ne peut en accueillir qu'un seul.
- Il n'y a pas de limitation au nombre de fusées qu'un joueur peut commencer à construire en même temps.

Bonus

Certaines têtes de fusée offrent un bonus aux joueurs qui les posent devant eux. Il existe 4 bonus différents :



Cette fusée vous rapportera 1 point supplémentaire à la fin de la partie.



À partir de votre prochain tour et jusqu'à la fin de la partie, bénéficiez d'un 5ème point d'action



À partir de votre prochain tour et jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez conserver jusqu'à 4 cartes dans votre main.



À partir de votre prochain tour et jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez vous déplacer dans le sens contraire de celui indiqué par le Convoyeur. A chaque début de tour, vous devez choisir dans quel sens vous déplacerez votre pion **ASTRONAUTE**.

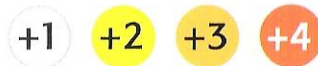
Les bonus « +1 » sont cumulables. En revanche, si un joueur peut posséder deux fois les autres bonus, leurs effets ne sont pas cumulables. Ainsi, il n'est pas possible d'avoir 6 points d'action ou 5 cartes en main.

Fin de la partie

La partie se termine au moment précis où un joueur prend le dernier jeton CARBURANT et le pose sur une de ses fusées. Les joueurs procèdent alors au comptage des points.

Comptage des points

- Les fusées incomplètes (sans tête) ne rapportent aucun point.
- Les fusées complètes rapportent 2 points par tronçon (bases et têtes ne rapportent rien).
- Chaque tête de fusée « +1 » rapporte 1 point supplémentaire.
- Chaque jeton CARBURANT rapporte 1, 2, 3 ou 4 point(s) suivant sa couleur :



Le joueur qui totalise le plus de PV est le vainqueur ! Si plusieurs joueurs obtiennent le même score, le vainqueur est celui qui possède la fusée complète avec le plus de tronçons. Une nouvelle égalité n'est pas partagée.

Exemple : Astro a complété 3 fusées (2 avec 1 seul tronçon et 1 avec 3 tronçons, donc $2 + 2 + 6 = 10$ points) dont une avec 1 jeton CARBURANT (4 points) et une avec 1 jeton CARBURANT +2 (2 points). La troisième n'a pas été lancée mais dispose d'une tête bonus +1 (1 point). Astro totalise donc 17 points.

Une dernière remarque avant le compte-à-rebours !

Il est possible qu'une pioche soit épuisée durant la partie. La partie continue alors avec les pioches restantes. L'action de la carte Entrepôt de Recyclage peut être utilisée pour reformer une pioche épuisée.

Variante

Dans votre boîte de Pocket Rockets se trouve également 5 cartes **Bonus**. Une fois que vous vous serez familiarisés avec le jeu, vous pouvez les ajouter grâce aux règles suivantes :

Au début de la partie, chaque joueur reçoit aléatoirement l'une des 5 cartes **Bonus** qu'il conserve devant lui, face cachée (les cartes restantes sont laissées dans la boîte, face cachée).

Lors de son tour de jeu, un joueur peut utiliser sa carte bonus pour 1 point d'action. La carte est alors défaussée (usage unique).

Note : Ces cartes bonus vous permettent également d'instaurer un système de handicap : vous pouvez en donner deux aux débutants et ne pas en donner aux experts !



Prendre un jeton **CARBURANT** et le poser sur une de ses fusées sans que son pion **ASTRONAUTE** se trouve sur la carte *Aire de Lancement*.



Regarder la main d'un adversaire et y prendre une carte (cette action est impossible si vous avez déjà 3 cartes en main).



Intervertir la position de son pion **ASTRONAUTE** avec n'importe quel autre pion **ASTRONAUTE**.



Choisir une pioche et y prendre la carte de son choix. Mélanger la pioche puis la replacer (cette action est impossible si vous avez déjà 3 cartes en main).



Intervertir l'une de ses têtes de fusées complètes avec une tête de fusée adverse de même couleur.

Remerciements

L'auteur tient à remercier l'ensemble des astronautes qui se sont prêtés aux tests en simulateur d'apesanteur, et plus particulièrement Sylvain Thomas.