



La fusée



2 joueurs	5 min	Hasard raisonné	XXe siècle	France
-----------	-------	--------------------	------------	--------

Ici la base spatiale. Attention au départ ! 3... 2... 1... Décollage ! Seras-tu le commandant de cette mission à destination des étoiles ?

Ce jeu est une adaptation, tirée d'un livre de Lucette Champdavoine.

Matériel

1 fusée, deux équipes de 3 spationautes, 1 dé numéroté à 3 points.

But du jeu

Réunir le premier toute son équipe de spationautes dans la cabine de pilotage pour commander le grand départ.

Déroulement

- **Préparation**

Les spationautes commencent la partie hors de la fusée, chacun de son côté.

- **Déroulement**

A son tour, le joueur lance le dé et déplace le long de l'échelle, qui mène au poste de pilotage, n'importe lequel de ses spationautes du nombre indiqué.

Il est possible de passer par dessus un autre pion, que ce soit le sien ou celui de son adversaire.

Il ne peut y avoir qu'un seul spationaute par case.

Si la case d'arrivée est occupée par un spationaute adverse, le nouvel arrivant prend sa place et renvoie au départ le concurrent.

Il n'est pas obligatoire de faire le nombre exact pour franchir la porte qui mène à la cabine de pilotage.

- **Fin de la partie**

Lorsqu'un joueur a réuni tous ses spationautes dans la cabine de pilotage, il attend que son adversaire soit arrivé pour décoller. L'équipe pilotant la fusée gagne la partie.