



Space Strips

un jeu de pak / zoubaoum pour un joueur - durée : 15 min.

But du jeu : Arriver à destination en détruisant le maximum d'invaders.

Matériel : 26 bandes (1 Départ, 1 Destination et 24 autres en 3 couleurs), 3 dés, 1 « vaisseau spatial », papier et crayon.

Mise en place : Sur une feuille, notez vos points d'Armement (3), de Blindage (3), de Tir (1) et votre Score (0).

Sur la table, posez votre Vaisseau sur une case du « Départ ».

La « Destination » est mise de côté.

Avec les autres bandes, faites trois paquets : un vert, un jaune et un rouge. Piochez 6 bandes vertes, et placez-les au-dessus du départ.

Vous êtes prêt à jouer !

Exemple de départ :



Tour de jeu : Avancez votre vaisseau en le montant d'une case. Vous pouvez, avant ou après ce mouvement, le déplacer d'une case à droite ou à gauche.

 Si votre vaisseau passe ou s'arrête sur un **Bonus**, notez-le pour en bénéficier. Le bonus disparaît.

 Si votre vaisseau passe ou s'arrête sur une **Météorite**, détruisez-la ! Jetez « Tir » dé et faites autant ou moins que votre Armement, avec au moins un dé.

- si vous réussissez, vous détruisez la météorite.

- sinon, la météorite est détruite mais vous perdez 1 point de Blindage.

Les bonus :

 + x en Score.

 +1 en Armement.

 + 1 en Blindage .

 + 1 en Tir.

On peut aussi tirer sur une météorite à distance, dans la même colonne. Un seul tir de ce type par mouvement. Si vous réussissez, la météorite est détruite, sinon elle reste à sa place.

 Si vous entrez sur une case ou une colonne où se trouve un **invader** (les météorites bloquent la ligne de vue, pas les bonus), il y a **combat**.

Combat : Jetez autant de dés que vous avez en « Tir » et faites autant ou moins que votre Armement, avec au moins un dé.

- Si vous réussissez, l'invader est détruit.

- Si vous ratez, il vous tire dessus : jetez 1 dé s'il est sur une bande verte, 2 dés pour une bande jaune et 3 pour une rouge. S'il obtient au moins un 6, vous perdez 1 point de blindage.

Continuez jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Résolvez tous les combats. Par exemple, vous entrez dans une colonne où il y a un invader : un combat s'engage... Vous le gagnez. Derrière lui, il y en a un autre. Un nouveau combat s'engage etc.

 Les invaders blancs sont plus coriaces. Il faut réussir deux jets de dés pour les détruire. Quand eux tirent, ils vous touchent avec 5 ou 6.

Fin du tour : Quand vous avez résolu toutes les actions, ôtez la bande inférieure. Posez-en une nouvelle au-dessus des autres, en respectant votre niveau de jeu : vert, puis jaune, puis rouge. Quand il n'y a plus de bande rouge à piocher, posez la Destination.

Fin de partie : La partie s'achève si vous arrivez à Destination ou si votre Blindage tombe à 0.

Calculez votre score : 1 point par invader détruit, 2 points pour les invaders blancs.

Ajoutez les Bonus récoltés et 30 points si vous arrivez à Destination.

50 est un bon score, mais vous pouvez l'améliorer en mettant une pièce dans « Insert coins » !
Bon jeu !



1 pion vaisseau spatial

26 bandes à découper : 1 départ, 1 destination, 8 bandes vertes, 8 jaunes et 8 rouges.

Départ				

Destination				