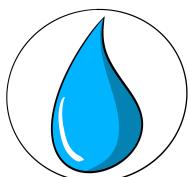


Matériels:

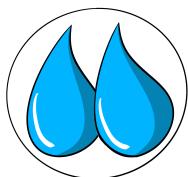
Pièces joueurs X1 :



X15



X5



X1



X8



X15



X10



X10



X3



X10



X3



X1



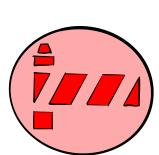
X3



X3



X3



À la Poursuite des Gouttes Célestes

Bienvenue dans l'aventure cosmique "À la Poursuite des Gouttes Célestes".

Préparez-vous à explorer des planètes éloignées, affronter d'autres explorateurs, et résoudre des énigmes cosmiques pour collecter les précieuses gouttes d'eau.

Matériel :

- 1 plateau de jeu "Cosmos"
- 1 dé à 6 faces "Nuage"
- 6 pions explorateurs (1 par joueur)
- Jetons goutte d'eau (à définir au début de la partie) x15
- Jetons double goutte d'eau (à définir au début de la partie) x5
- portes ouvertes X8
- portes fermée/ case inutilisable X10
- Pièces cosmiques (monnaie du jeu) x15
- Pièces cosmiques X2 (monnaie du jeu) x10
- Pièces cosmiques X3 (monnaie du jeu) x10
- 1 pion marchand central
- "Jeton Barrière Céleste" X3
- "Jeton Vole une Goutte" X3
- "Jeton de Défi" X3
- "Jeton 50/50" x3
- "Jeton Échange de Place" x3

Mise en Place :

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Placez un jeton goutte d'eau" sur chaque emplacement de planète du plateau.

Chaque joueur place son explorateur sur la case de départ.

Chaque joueur lance le dé pour déterminer l'ordre du tour, le joueur obtenant le résultat le plus élevé va en premier.

Ponts Célestes :

- En début de partie, les ponts bleus sont fermés, et les ponts rouges sont ouverts.
- Si un joueur atterrit sur la case "Map", les ponts changent d'état :
 - Les ponts ouverts deviennent fermés.
 - Les ponts fermés deviennent ouverts.
 - Les fermetures se font en bout de pont, vers les coins du plateau.

Déroulement d'un Tour :

Lancez le dé et déplacez votre explorateur du nombre de cases indiqué.

Suivez les instructions de la case sur laquelle vous atterrissez :

- Planète : Récupérez automatiquement un jeton "Planète" (goutte d'eau) de l'emplacement sans vous arrêter.
- Chance : Piochez une carte "Chance" et suivez les instructions.
- Événement : Piochez une carte "Événement" et résolvez l'événement.
- Pièces : Recevez une pièce cosmique du stock.

Si vous rencontrez un autre explorateur, engagez un duel :

- Lancez le dé. Le joueur avec le résultat le plus élevé vole un jeton "Planète" à l'adversaire perdant.
- En cas d'égalité, les deux joueurs conservent leurs jetons "Planète".

Utilisez la case de téléportation si vous la traversez.

Échangez des pièces cosmiques avec le marchand central pour acheter des avantages spéciaux.

- Marchand : Le marchand propose les objets suivants à acheter, chaque joueur peut stocker au maximum 2 objets :
 - Vole une Goutte (prix : 4)
 - Jeton de Défi (prix : 5)
 - 50/50 (prix : 3)
 - Jeton Échange de Place (prix : 4)
 - Barrière Céleste (prix : 2)

Barrière Céleste : Si vous le souhaitez, pendant votre tour, vous pouvez placer la carte "Barrière Céleste" sur une case de votre choix, la rendant utilisable pour un tour complet.

Gestion des Gouttes par Planète :

- Il y a 1 goutte par planète au début du jeu.

- Lorsqu'il n'y a plus de gouttes sur aucune planète, lancez le dé à chaque tour pour déterminer sur quelle planète une nouvelle goutte apparaît.
 - 1 : Planète 1
 - 2 : Planète 2
 - 3 : Planète 3
 - 4 : Planète 4
 - 5 : Planète 5
 - 6 : Planète 6
- Répétez le processus jusqu'à ce qu'une goutte apparaisse sur une planète.

Événements Cosmiques :

- Si un joueur atterrit sur une case "Événement", lancez un dé 6 pour déterminer l'événement :
 - (1 ou 2) - Soleil Rayonnant : Fait apparaître une double goutte aléatoirement sur l'une des planètes (tirez un dé 6 pour choisir la planète)
 - (3-4) - Double It : Au prochain tour, tous les joueurs lancent 2 dés 6 pour le déplacement au lieu d'1
 - (5) - Trou Noir : Tous les joueurs échangent de place avec le joueur à leur gauche (si le joueur obtient 5).
 - (6) - Jour de Pluie : Donne gratuitement une goutte au joueur ou aux joueurs qui en ont le moins (si il y a une égalité les joueurs concernés gagnent une gouttes)

Chances Cosmiques :

- Si un joueur atterrit sur une case "Chance", lancez un dé 6 pour déterminer l'événement :
 - Chance 1 - Partage Céleste : Le joueur peut donner une goutte à un autre joueur de son choix (si le joueur obtient 1).
 - Chance 2 - Perte Éphémère : Le joueur perd une goutte qui n'est redistribuée à personne (si le joueur obtient 2).
 - Chance 3 - Tempête d'Étoiles : Le joueur perd 2 poussières d'étoile (si le joueur obtient 3).
 - Chance 4 - Éclat Céleste : Le joueur gagne 2 poussières d'étoile (si le joueur obtient 4).
 - Chance 5 - Goutte Bénie : Le joueur gagne une goutte (si le joueur obtient 5).
 - Chance 6 - Larcin Céleste : Le joueur peut voler une goutte à un autre joueur de son choix (si le joueur obtient 6).
 -

Jeton de Défi :

Si un joueur utilise un "Jeton de Défi" il décide d'un joueur à défier Si il gagne un duel, il échange toutes ses gouttes avec le joueur ciblé, même si le joueur ciblé à moins de gouttes que le joueur ayant le "Jeton de Défi".

Fin du Jeu :

Pour une partie de 3 joueurs:Le premier joueur à collecter 5 jetons gouttes d'eau .

Pour une partie de 4,5,6 joueurs:Le premier joueur à collecter 4 jetons gouttes d'eau .

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de pièces cosmiques l'emporte.

Variantes :

- Introduisez des objets "Alliance" permettant aux joueurs de former des alliances temporaires.
- Créez des objets "Obstacle" pour ajouter des défis supplémentaires sur certaines cases.
- Personnalisez le nombre de jetons "gouttes" à collecter pour ajuster la difficulté du jeu.

Conseils Cosmiques :

Restez attentif aux cartes "Chance" et "Événement" car elles peuvent changer le cours de votre voyage interstellaire. N'oubliez pas de gérer judicieusement vos pièces cosmiques pour tirer profit des offres du marchand central et assurez-vous d'utiliser la téléportation à bon escient pour prendre l'avantage sur vos rivaux. Bonne chance, explorateurs !