

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ANDROMEDA

3 à 5 joueurs, à partir de 10 ans; durée: environ 1 heure

La confédération des planètes de la galaxie d'Andromède a décidé de s'ouvrir au commerce avec la riche et lointaine terre. Désireuse de conserver un certain contrôle sur les investissements étrangers, Andromède n'a cependant autorisé que l'ouverture de trois comptoirs commerciaux sur des satellites autour de chacune des principales planètes de la galaxie. Ceci permet de maintenir les humains hors des planètes confédérées, tout en créant entre les marchands étrangers une concurrence qui, espère-t-on, devrait rendre ces échanges plus bénéfiques encore pour Andromède. Méfiants, les dirigeants de la confédération ont en outre exigé que tous les échanges soient contrôlés et enregistrés par l'administration locale, et n'ont pas manqué d'appointer quelques espions pour s'assurer qu'aucun accord secret ne se conclue sous la table des négociations.

Matériel:

84 cartes planète (12 de chacune des 7 planètes)

16 cartes bonus (6 argent, 4 or, 4 platine, 2 diamant)

10 cartes de transport (2 de chacune des 5 couleurs)

1 plateau de jeu

130 agents (26 de chacune des 5 couleurs)

1 anneau planétaire

Mise en place:

Placez le plateau de jeu au centre de la table, et l'anneau à côté.

Triez les cartes par type: 84 cartes planète, 16 cartes bonus et 10 cartes transport.

Triez encore les 16 cartes bonus selon les produits, et placez les quatre piles ainsi obtenues à côté du plateau de jeu. Mélangez soigneusement les 84 cartes planète.

Chaque joueur choisit une couleur, prend les 26 agents et les deux cartes de cette couleur, et les place devant lui sur la table.

Chaque joueur place l'un de ses agents sur la première case de l'échelle de technologie spatiale, et un autre sur la première case de l'échelle de technique commerciale.

Chaque joueur place ensuite d'autres agents sur le plateau de jeu, en fonction du nombre de joueurs:

3 joueurs

Chaque joueur place 4 agents sur la terre et 2 sur chacune des sept planètes. Le joueur le plus âgé distribue ensuite 6 cartes planète, faces visibles, à chaque joueur. Chacun place alors un agent supplémentaire sur la planète indiquée par chacune de ses 6 cartes. Chaque joueur doit alors avoir placé ses 26 agents.

4 joueurs

Chaque joueur place 4 agents sur la terre et 1 sur chacune des sept planètes. Le joueur le plus âgé distribue ensuite 9 cartes planète, faces visibles, à chaque joueur. Chacun place alors un agent supplémentaire sur la planète indiquée par chacune de ses 9 cartes. Chaque joueur doit alors avoir placé 22 de ses 26 agents. Les 4 agents restants de chaque joueur sont retirés du jeu.

5 joueurs

Chaque joueur place 4 agents sur la terre et 1 sur chacune des sept planètes. Le joueur le plus âgé distribue ensuite 6 cartes planète, faces visibles, à chaque joueur. Chacun place alors un agent supplémentaire sur la planète indiquée par chacune de ses 6 cartes. Chaque joueur doit alors avoir placé 19 de ses 26 agents. Les 7 agents restants de chaque joueurs sont retirés du jeu.

Le joueur le plus âgé reprend ensuite les 84 cartes planète et les mélange avant d'en distribuer 9, faces cachées, à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées en pile, faces cachées, à côté du plateau de jeu, pour constituer la pioche.

Chaque joueur regarde alors sa main initiale de neuf cartes. Durant tout le jeu, la main d'un joueur doit rester secrète, cachée aux autres joueurs. Au premier tour, le joueur le plus âgé joue en premier, mais cela changera aux tours suivants.

Le plateau de jeu

Sur le plateau de jeu sont représentées la terre et les sept principales planètes de la galaxie d'Andromède. Chacune de ses planètes a en orbite trois comptoirs commerciaux. Sur chaque comptoir figure un chiffre indiquant sa valeur commerciale. La terre n'a pas de satellite. Durant le jeu, les joueurs pourront déplacer leurs agents depuis la terre vers les 7 planètes, et inversement, mais jamais directement d'une planète à l'autre. À la fin du jeu, chaque station sur terre rapporte 1 point.

Dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu se trouve l'échelle de technologie spatiale. Plus un joueur peut affréter de grands vaisseaux, plus il peut avoir de cartes planète en main. Dans le coin inférieur gauche se trouve l'échelle de technique commerciale. Mieux un joueur maîtrise le commerce, plus il dispose de possibilités de jeu durant sont tour. À la fin du jeu, chaque joueur marque des points (0, 1, 3 ou 6) en fonction de son niveau de technique commerciale.

Les cartes

Cartes planètes

Il y a 12 cartes de chacune des 7 planètes. Sur chaque carte, la planète est représentée par un dessin central et quatre symboles dans les coins. Durant le jeu, les joueurs tentent de constituer des séries de cartes identiques. Plus il y a de cartes dans une série, plus sa valeur est grande. Nul ne peut cependant jouer une série de plus de sept cartes, y compris les jokers.

Cartes bonus

Il y a quatre types de cartes bonus: argent (2 points), or (3 points), platine (4 points) et diamant (5 points). La valeur, indiquée par un chiffre en blanc sur chaque carte, est le nombre de points marqué à la fin de la partie par un joueur qui a encore la carte en main. Le nombre en noir sur un graphique orange indique le nombre de cartes planète identique (sans joker) qu'un joueur doit jouer durant la phase d'action pour recevoir la carte bonus. Le nombre de cartes bonus disponible est limité. Lorsqu'un joueur joue une série de cartes planète identiques (sans joker) afin d'effectuer une action, il peut prendre une carte bonus. Il met alors la carte bonus dans sa main, où elle sera comptée dans le maximum de cartes qu'il peut avoir en main. Il n'y a pas de limite (autre que le nombre de maximum de cartes en main) au nombre de cartes bonus qu'un joueur puisse avoir dans sa main. Une carte bonus ne peut être prise que par un joueur qui joue exactement le nombre de cartes planète correspondant:

- argent - exactement 4 cartes planète identiques
- or - exactement 5 cartes planète identiques
- platine - exactement 6 cartes planète identiques
- diamant - exactement 7 cartes planète identiques

Un joueur ne peut prendre une carte bonus que si la carte correspondant exactement au nombre de cartes planète qu'il a jouées est disponible. Il ne peut pas, par exemple, prendre une carte or s'il aurait droit à une carte platine mais qu'aucune n'est disponible. Dans une telle situation, le joueur ne reçoit pas de carte bonus.

Une carte bonus peut toujours être utilisée comme un joker, remplaçant n'importe quelle planète dans une série de cartes planète identiques. Une carte bonus peut même être utilisée dans le tour où elle a été acquise. Ainsi, par exemple, un joueur qui joue 3 cartes "planète verte", une carte bonus argent et une carte bonus or peut effectuer une action demandant 5 cartes "planète verte", mais il ne recevra pas pour cela de carte bonus argent, puisque certaines des cartes jouées étaient des jokers.

Cartes transport

Chaque joueur dispose de deux cartes transport, qui doivent être conservées faces visibles devant lui jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. Elles permettent de déplacer des agents d'une manière particulière, qui sera expliquée plus loin. Elles ne font pas partie de la main des joueurs et ne peuvent pas être échangées.

But du jeu

Les joueurs sont des marchands venus de la terre. Ils se font concurrence pour établir des relations commerciales avec les sept plus grandes planètes de la galaxie d'Andromède. Les joueurs envoient des agents sur les planètes, développent leurs techniques spatiales et commerciales, et tentent d'installer des comptoirs sur les satellites en orbite autour des planètes. Le vainqueur est le joueur dont les comptoirs orbitaux, les cartes bonus, le niveau de technique commerciale et les agents sur terre rapportent le plus de points en fin de partie.

Déroulement de la partie

La partie est divisée en tours. Chaque tour se compose de quatre phases, toutes effectuées en commençant par le premier joueur du tour. Lorsque tous les joueurs ont terminé la quatrième phase, le tour est terminé. On passe alors au tour suivant, le joueur à gauche du premier joueur devenant le nouveau premier joueur.

Phase de cartes: Le premier joueur distribue des cartes planète aux joueurs afin que chacun ait en main le nombre maximum de cartes auquel il a droit.

Phase de transport: Chaque joueur peut jouer une carte transport pour déplacer certains de ses agents.

Phase de commerce: Le premier joueur, suivi par les autres, propose d'échanger 2 ou 3 cartes planètes. Les joueurs s'échangent ensuite les groupes de cartes proposées.

Phase d'action: Le premier joueur effectue trois actions, puis les autres joueurs, en tournant en sens horaire, en effectuent deux chacun.

La phase de cartes

La position de l'agent de chaque joueur sur l'échelle de technologie spatiale indique combien ce joueur peut avoir de cartes en main: 9, 10, 11 ou 13. Au début du tour, le premier joueur distribue des cartes de la pioche, face cachée, à chaque joueur jusqu'à ce que chacun ait le nombre maximum de cartes auquel il a droit. Lorsque la pioche est épuisée, le premier joueur mélange la défausse et la retourne face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

Astuce: Il est préférable de ne pas donner d'un bloc toutes ses cartes à un joueur. Chacun annonce donc au premier joueur combien de cartes il lui faut, et elles sont distribuées en sens horaire, une à une, en sautant les joueurs qui ont déjà atteint leur maximum.

La phase de transport

Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, peut jouer une de ses cartes transport. Un joueur qui joue une carte transport peut effectuer l'un des deux mouvements décrits ci-contre. Les cartes de transports jouées sont retirées du jeu, et chaque joueur ne dispose donc que de deux cartes transport pour toute la partie.

Le joueur déplace deux de ses agents depuis la terre vers une, et une seule, des sept planètes.

Astuce: choisissez une planète dont vous avez également des cartes en main. Vous pourrez ainsi utiliser ces cartes pour y placer encore d'autres agents ou pour tenter d'installer un comptoir en orbite.

Le joueur ramène sur terre TOUS ses agents se trouvant sur l'une des sept planètes.

Astuce: À la fin de la partie, chaque agent sur terre rapporte un point. S'il vous reste de nombreux agents inutiles sur une planète dont tous les comptoirs orbitaux sont occupés, vous pouvez utiliser une carte transport pour les rapatrier

La phase de commerce

Tous les joueurs doivent participer à cette phase. Il est interdit aux joueurs de communiquer de quelque manière que ce soit au sujet des échanges de cartes, que ce soit avant ou pendant cette phase. La phase de commerce se déroule comme suit:

Le premier joueur choisit l'une des cartes planète ou bonus de sa main et la pose, face visible, devant lui. Cette carte est la première de son offre d'échange.

Chacun des autres joueurs choisit l'une des cartes planète ou bonus de sa main et la pose, face cachée, devant lui. Les cartes choisies doivent obligatoirement être différentes de celle proposée par le premier joueur. Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte, toutes sont révélées simultanément.

Le premier joueur choisit une seconde carte de sa main et la pose, face visible, à côté de la première carte proposée. Il peut choisir n'importe laquelle de ses cartes. Son offre se compose maintenant de deux cartes.

Chacun des autres joueurs choisit une seconde carte de sa main et la place, face cachée, à côté de sa première carte. Les cartes choisies doivent obligatoirement être différentes des deux cartes proposées par le premier joueur. Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte, toutes sont révélées simultanément.

Le premier joueur peut alors choisir soit d'échanger ses cartes, soit d'ajouter une troisième et dernière carte à son offre. S'il choisit de proposer une troisième carte, il pose face visible à côté des deux premières n'importe quelle carte de sa main, et chacun des autres joueurs pose ensuite une troisième carte, en procédant exactement comme pour la seconde. Après la troisième carte, le premier joueur est obligé d'échanger ses cartes.

Le premier joueur doit alors échanger son offre (deux ou trois cartes) avec celle d'un autre joueur. Il désigne le joueur avec qui il échange, lui donne toutes les cartes de son offre et prend l'offre de ce dernier dans sa main. Le premier joueur a alors terminé son tour.

Le joueur à qui le premier joueur donne ses cartes a alors le choix entre prendre dans sa main les cartes qu'il reçoit et les poser devant lui, faces visibles, afin de constituer une nouvelle offre.

Le tour passe alors, en tournant en sens horaire à partir du premier joueur, au premier joueur ayant encore une offre devant lui. Ce joueur peut soit reprendre cette offre dans sa main, terminant ainsi son tour, soit la donner à un autre joueur et prendre l'offre de ce dernier dans sa main. Le joueur qui reçoit les cartes a alors le choix entre les prendre dans sa main et les poser devant lui, faces visibles, afin de constituer une nouvelle offre.

La phase de commerce continue, en sens horaire, le joueur suivant étant le premier ayant encore une offre devant lui. Ce joueur peut, de même, soit prendre cette offre dans sa main soit l'échanger avec un autre joueur.

Quand il ne reste plus qu'un seul, ou plus aucun, joueur ayant une offre devant lui, la phase d'échange est terminée. Si un joueur a encore une offre devant lui, il reprend les cartes dans sa main.

Le premier joueur doit toujours faire un échange. Les autres joueurs doivent laisser leur offre visible devant eux jusqu'à ce qu'ils participent à un échange ou à ce que vienne leur tour.

Si - ce qui est très improbable - un joueur n'a en main aucune carte qu'il puisse offrir à l'échange, toutes ses cartes étant identiques à l'une ou l'autre des cartes proposées par le premier joueur, il ne participe pas à la phase de commerce ce tour-ci. Il montre sa main de cartes aux autres joueurs pour prouver qu'il n'a rien à proposer à l'échange et reprend en main la ou les cartes qu'il avait déjà proposées. Bien sûr, si les autres joueurs trouvent des cartes pouvant être proposées dans sa main, il est obligé d'en proposer une.

Les cartes bonus peuvent être offertes à l'échange comme les cartes planètes, bien qu'il semble peu probable qu'un joueur en offre une tant qu'il a un autre choix. Si le premier joueur offre une carte bonus, les autres joueurs ne peuvent pas offrir la même carte bonus.

Astuce: En étudiant le plateau de jeu, vous devriez pouvoir en déduire les cartes planètes recherchées par le premier joueur. Si les cartes de son offre vous intéressent, offrez lui aussi ce qui l'intéresse.

La phase d'action

Le premier joueur commence cette phase en effectuant trois actions choisies parmi les cinq possibles. Les autres joueurs jouent ensuite à tour de rôle, en sens horaire, en effectuant chacun deux actions. Un joueur effectue toutes ses actions avant que le tour ne passe au joueur suivant. Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, et un joueur peut effectuer plusieurs fois la même action.

Échanger des cartes planète

Le joueur pose une ou deux de ses cartes planète, faces visibles, sur la défausse et en pioche le même nombre, qu'il met immédiatement dans sa main.

Installer des agents sur une planète

Pour renforcer sa présence sur une planète, et donc augmenter ses chances d'y établir un comptoir orbital, un joueur peut jouer une série de 3 à 7 cartes de la planète correspondante et déplacer des agents depuis la terre vers cette planète. Le nombre d'agents déplacés est égal au nombre de cartes jouées, divisé par deux et éventuellement arrondi vers le bas. Les cartes bonus peuvent être utilisées comme jokers pour remplacer n'importe quelle carte planète, mais il doit cependant y avoir dans la série de cartes jouées au moins une véritable carte planète. Le joueur peut décider de déplacer moins d'agents que les cartes ne l'y autorisent, voire de n'en déplacer aucun.

Les cartes planète jouées sont placées, faces visibles, sur la défausse. Les cartes bonus utilisées comme jokers sont remises, faces visibles, dans la pile correspondante à côté du plateau de jeu.

Installer un comptoir en orbite

Un joueur peut, s'il a au moins un agent sur une planète, tenter d'installer un comptoir sur l'un de ses satellites.

Le joueur joue une série de trois à sept cartes de la planète correspondante et prend l'anneau planétaire. Le nombre d'essais auxquels il a droit est égal au nombre de cartes planète jouées, divisé par deux et éventuellement arrondi vers le bas.

Le joueur place l'anneau au dessus de la planète, de manière à ce que tous les agents présents sur la planète elle-même - mais pas ceux sur les comptoirs orbitaux - soient à l'intérieur. Le joueur place son pouce devant la porte de l'anneau (indiquée par une flèche) et remue l'anneau, sans le soulever, de manière à mélanger les agents. Il tourne ensuite l'anneau de manière à ne pas voir la porte, ôte son pouce et fait lentement glisser l'anneau sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'un agent sorte par la porte. L'anneau doit être déplacé avec soin de manière à ne pas déranger les autres agents se trouvant sur le plateau.

Si l'agent qui sort de l'anneau appartient au joueur qui le déplace, il le place immédiatement sur le comptoir orbital libre de plus grande valeur autour de cette planète, et l'action est terminée. Une fois placé sur un comptoir orbital, un agent ne peut plus être déplacé. Il ne peut y avoir qu'un agent sur chaque comptoir.

Si l'agent qui sort de l'anneau appartient à un autre joueur, il est renvoyé sur terre. Si le joueur actif avait droit à d'autres essais, il continue à déplacer l'anneau jusqu'à ce qu'en sorte un autre agent, pour lequel on procède comme pour le précédent.

Lorsqu'un joueur a fait sortir l'un de ses propres agents, et donc installé un comptoir, ou lorsqu'il a épuisé tous ses essais, l'action est terminée. L'anneau est remis à côté du plateau de jeu, et les agents qui se trouvent encore en dessous sont replacés sur la planète (en effet, ils peuvent avoir été déplacés lorsque le joueur faisait glisser l'anneau sur le plateau de jeu).

Lorsque des comptoirs ont été installés sur les trois satellites d'une planète, les cartes de cette planète restent en jeu. Une série de ces cartes peut toujours être jouée par un joueur pour améliorer son niveau technique, ou simplement - s'il n'y a pas de joker parmi elles - pour recevoir une carte bonus sans placer d'agents sur la planète (cela ne servirait à rien).

Astuce: Une stratégie bien conçue peut augmenter vos chances de succès pour l'installation d'un comptoir. Exemple: vous avez deux agents sur une planète où l'un de vos adversaires en a un. Vous utilisez d'abord une carte transport pour y amener deux agents supplémentaires. Ensuite, durant la phase d'action, vous jouez sept cartes ce qui - si vous êtes au niveau 4 de technique commerciale - vous donne droit à quatre essais pour installer un comptoir orbital, et vous garantit donc le succès.

Technologie spatiale

Tous les joueurs débutent la partie au premier niveau de l'échelle de technologie spatiale. Ils ont donc le droit d'avoir 9 cartes en main au début de chaque tour. Les joueurs peuvent jouer des séries de cartes pour passer à un niveau supérieur:

- du niveau 1 au niveau 2 : 3 cartes de la même planète
- du niveau 2 au niveau 3 : 4 cartes de la même planète
- du niveau 3 au niveau 4 : 6 cartes de la même planète

Au niveau 2, un joueur peut avoir 10 cartes en main. Au niveau 3, il peut avoir 11 cartes. Au niveau 4, il peut avoir 13 cartes.

Note: On ne peut pas sauter un niveau, mais un joueur peut "acheter" plus d'un niveau par tour, jouant par exemple 3 cartes pour passer du niveau 1 au niveau 2, puis 4 autres pour passer du niveau 2 au niveau 3. Les joueurs peuvent inclure des jokers dans les cartes jouées, mais l'une au moins de ces cartes doit être une véritable carte planète.

Technique commerciale

Tous les joueurs débutent la partie au premier niveau de l'échelle de technique commerciale, qui ne donne aucun avantage particulier.

Une série de trois cartes de la même planète permet de passer du niveau 1 au niveau 2. Un joueur qui est au niveau 2 de l'échelle de technique commerciale peut, lorsqu'il est premier joueur, offrir jusqu'à quatre cartes à l'échange, et non seulement trois. S'il fait ainsi, les autres joueurs doivent alors aussi, quel que soit leur niveau de technologie, proposer une quatrième carte. Les règles s'appliquant à cette quatrième carte sont les mêmes que pour les cartes précédentes.

Une série de quatre cartes de la même planète permet de passer du niveau 2 au niveau 3. Un joueur qui est au niveau 3 de l'échelle de technique commerciale peut, avec l'action "échanger des cartes planète", échanger une, deux ou trois cartes.

Une série de cinq cartes de la même planète permet de passer du niveau 3 au niveau 4. Un joueur qui est au niveau 4 de technique commerciale arrondit vers le haut, et non vers le bas, lorsqu'il calcule le nombre d'agents qu'il peut transporter vers une planète ou le nombre d'essais auxquels il a droit pour installer un comptoir orbital. Ainsi, par exemple, une série de 5 cartes donnera droit à 3 essais ($5/2=3$) au lieu de 2 ($5/2=2$).

Note: On ne peut pas sauter un niveau, mais un joueur peut "acheter" plus d'un niveau par tour, jouant par exemple 3 cartes pour passer du niveau 1 au niveau 2, puis 4 autres pour passer du niveau 2 au niveau 3. Les joueurs peuvent inclure des jokers dans les cartes jouées, mais l'une au moins de ces cartes doit être une véritable carte planète. Les niveaux de technique commerciale sont cumulatifs: un joueur qui est au niveau trois dispose des capacités des niveaux de 2 et 3.

Astuce: N'oubliez pas qu'un niveau de technique commerciale plus élevé ne donne pas seulement des possibilités d'action supplémentaire, mais rapporte également des points à la fin de la partie.

Fin du jeu et victoire

La partie se termine lorsque trois comptoirs ont été installés autour de trois des sept planètes. Le jeu ne s'arrête cependant pas immédiatement lorsque cela se produit, puisque l'on finit le tour en cours, afin que tous les joueurs puissent effectuer toutes leurs actions.

Chaque joueur calcule son score en additionnant:

- les valeurs de tous ses comptoirs
- 1 point par agent sur la terre
- la valeur de son niveau de technique commerciale (mais pas des niveaux inférieurs)
- les valeurs de toutes les cartes bonus qu'il a en main

Le joueur ayant le plus de points est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquos ayant le plus haut niveau de technique commerciale l'emporte. S'il y a encore égalité, celui des ex-æquos ayant le plus haut niveau de technologie spatiale l'emporte.

Auteur: Alan Moon

Illustrations: Doris Matthäus

Développement et production: Grünspan Spiele

Éditeur: Abacus Spiele

Traduction française: Bruno Faidutti