

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 (Bourgogne du sud), 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 10 000 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



Règle du jeu - Espace



Objectif :

Être le 1^{er} joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

Préparation :

Distribuer face cachée le même nombre de cartes à tous les joueurs.

Déroulement d'un tour de jeu :

1 • Le joueur le plus jeune regarde la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique de son objet céleste (le « diamètre » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 120 000 km » par exemple).

2 • Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent la valeur de cette même caractéristique à tour de rôle (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur qui énonce la plus forte caractéristique remporte les cartes de tous les autres joueurs et les replace sous son tas de cartes. Pour la caractéristique « découverte », la date la plus ancienne l'emporte. *Par exemple, entre un objet céleste découvert en 1877 et un autre en -3000, c'est celui découvert en -3000 qui l'emporte.*

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent la difficulté d'observation de son objet céleste (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a l'objet céleste le plus difficile à observer remporte les cartes de cette manche.

La difficulté d'observation (du plus au moins difficile) est la suivante :

Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte

En cas d'égalité sur la couleur de la pastille, celui qui a l'objet céleste le plus difficile à observer remporte la bataille. En cas de nouvelle égalité, on recommence jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Celui-ci remporte toutes les cartes de la manche.

3 • Le joueur qui vient de remporter l'affrontement prend la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu.

Pendant un tour de jeu, il est possible de changer la caractéristique d'affrontement, si on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge. Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main un objet céleste avec une difficulté d'observation plus grande que celui du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

Exemple : le joueur qui choisit la caractéristique initiale possède une carte verte. Il choisit le « diamètre ». Le joueur suivant a une carte orange. Il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur la « découverte ». On refait alors un tour

des joueurs avec la caractéristique « découverte ». Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

Règle spéciale cartes Collector (cartes brillantes)

Lors d'un tour de jeu, si un joueur retourne une carte Collector, il l'annonce aux autres joueurs et la lit à haute voix. L'effet de la carte Collector s'applique immédiatement. Si nécessaire, le joueur en possession de la carte Collector tire une nouvelle carte pour participer à l'affrontement. Cette carte Collector est mise de côté et ne sert plus pendant la partie.

Si vous possédez plusieurs cartes Collector, vous pouvez les ajouter au jeu pour encore plus de rebondissements !

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes du jeu, il remporte la partie. On peut aussi décider d'arrêter le jeu au bout de 10 ou 15 min. Le joueur ayant le plus de cartes remporte alors la partie.

Que signifient les couleurs sur les pastilles en haut à gauche des cartes ?

Les cartes sont classées en 4 catégories selon la difficulté d'observation des objets célestes :

- Objet céleste **quasiment impossible à observer** (pastille rouge)
- Objet céleste **très difficile à observer même avec des appareils très puissants** (pastille orange)
- Objet céleste **observable uniquement au télescope** (pastille jaune)
- Objet céleste **potentiellement observable à l'œil nu** (pastille verte)

Les données sur les caractéristiques sont parfois des estimations pour permettre de jouer. La découverte correspond à l'année de découverte de l'objet céleste et de sa 1^{ère} description. Pour les astres visibles à l'œil nu et observés depuis la nuit des temps, les dates ont été arbitrairement fixées entre -3500 et -3000 ans (fin de la Préhistoire, début de l'Antiquité). Pour la Terre, la date correspond à sa reconnaissance en tant que planète. La température est la température moyenne en surface. La distance correspond à la distance moyenne au Soleil. L'unité utilisée est l'année-lumière (heure et minute-lumière). Une année-lumière correspond à la distance parcourue par la lumière en un an à la vitesse de 300 000 km/s !

**Retrouve l'ensemble de la collection et toutes
les cartes Collector sur**

www.bioviva.com