

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 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



Il peut repartir quand bon lui semble, s'il juge ses échantillons suffisants, ou se rendre sur une autre station s'il estime manquer d'options. Dans ce deuxième cas, il retournera sur la Lune pour la prospector de nouveau.

RETOUR

Il s'agit maintenant de ramener sur Terre les échantillons dont on a pris possession. On peut, bien entendu, avoir plusieurs échantillons de même nature, mais il faut que ces échantillons soient concrétisés par le pion correspondant.

Le retour s'opère comme l'aller par l'itinéraire de son choix.

Les cosmonautes doivent toujours avoir 5 cartes en main et peuvent en écarter si bon leur semble comme au début.

Ils continuent de jeter les trois dés ensemble pour déplacer le satellite pirate et avancer leur fusée.

EMBUSCADE

Un cosmonaute, quelle que soit la valeur des échantillons qu'il ramène, n'est jamais certain de gagner tant qu'il n'a pas atterri. En effet, un de ses adversaires, moins favorisé dans sa prospection, peut l'entraîner sur une station pour y disputer ses richesses.

L'embuscade se joue comme le « Défi » avec les cartes « Exploration » et de la même façon.

Le gagnant prend à son adversaire **deux pions** de gisements et les options correspondantes (éventuellement trois, s'il peut abattre le MOLAB (1) de la couleur de sa fusée).

LE GAGNANT

Le cosmonaute qui atterrit le premier touche une prime de 200 points, le second de 150.

Le gagnant est celui qui, revenu sur terre, totalise le plus grand nombre de points, primes comprises.

Dès qu'un cosmonaute est rentré, les autres sont obligés de rentrer également par l'itinéraire le plus rapide. Le satellite pirate est retiré du jeu ainsi que les options inutilisées. Les cartes « Exploration » ne servent plus et sont remises à la masse.

CONSEILS ET PRÉCISIONS

- Ne montrez jamais la nature de vos options aux autres joueurs. D'autant plus que, pour tromper un adversaire qui, au retour vous tend une embuscade, vous pouvez mélanger celles de « **gisements épuisés** » avec d'autres parfaitement valables. Les écarts de cartes « Exploration » ont une grande importance, puisqu'ils permettent d'améliorer son jeu. Il faut déposer celles qu'on écarte avant d'en recevoir autant du donneur.
- Le joueur qui n'écarte pas ou que très peu de cartes, possède sans doute un bon jeu. Soyez donc prudent avant de lui lancer un « Défi » ou de lui tendre une « Embuscade ».

DE LA TERRE A LA LUNE

Pour 2 à 4 joueurs

La Lune a toujours été, tout au long de la pensée humaine, l'objet d'une concrétisation. Les hommes voulaient qu'elle recelât en ses flancs des richesses infinies et une sorte de vie. Ils ont enfin réussi à s'y élancer, à s'y poser, et à en ramener des échantillons qui matérialisent des rêves millénaires.

DE LA TERRE A LA LUNE a pour but d'aller, sur les pas des Cosmonautes à la conquête de notre satellite. Cependant, si dans vos spéculations, vous espérez y découvrir des gisements fabuleux, il vous faudrait déchanter : sur la Lune, les valeurs changent, l'eau et l'oxygène, par exemple, présentent plus d'intérêt pour la science, que l'uranium et l'or puisqu'ils sont des éléments indispensables à une exploration en profondeur et des tremplins pour projeter les hommes vers d'autres conquêtes lointaines.

DE LA TERRE A LA LUNE a le souci de serrer la vérité de près en matière d'équipement et de « moisson » lunaires. Mais le jeu serait encore incomplet s'il n'autorisait aussi ses adeptes à utiliser toutes les ressources de leur intelligence pour gagner dans cette passionnante aventure Terre-Lune et Retour.

MATÉRIEL

- 32 cartes « Exploration ».
- 32 options « Richesses » (chaque option porte un chiffre qui correspond à un nombre de points sauf les options « Gisement épuisé »).
- 8 pions « Gisements », (chaque pion porte le symbole de l'échantillon lunaire qu'il représente) : EAU = **H²O**, OXYGÈNE = **O**, ALUMINIUM = **AL**, TITANE = **TI**, FER = **FE**, CALCIUM = **CA**, SILICIUM = **SI**, ZIRCONIUM = **ZR**.
- 4 fusées.
- 1 satellite pirate.
- 1 plateau de jeu.
- 3 dés.

PRÉPARATION

Les fusées sont posées au départ sur la Terre (une par joueur).

Les pions de « Gisements » sont disposés, au hasard, face cachée, sur la Lune.

Les options de « Richesses » sont réparties, faces cachées, en quatre paquets de 8 sur les 4 stations orbitales.

Le satellite pirate est placé à n'importe quel point de son orbite. Les cartes d'« Exploration » sont battues et le donneur en distribue, une à une, 5 à chacun.

Les cartes restantes servent de TALON, où les joueurs pourront puiser en cours de partie.

ITINÉRAIRES

Les fusées partent de la Terre et suivent les itinéraires jalonnés.

Chaque fusée avance d'autant de paliers (cases) que le dé marque de points.

Plusieurs fusées peuvent se trouver, en même temps, au même palier.

Pour se rendre sur la Lune puis pour revenir sur Terre, les Cosmonautes suivent l'itinéraire de leur choix et passent par les stations orbitales qui les intéressent.

DÉPART

A son tour de jouer, chaque cosmonaute jette les 3 dés ensemble.

Les deux dés de même couleur, dont on additionne les points, font avancer le satellite pirate ; le troisième sert à déplacer les fusées.

On déplace d'abord le satellite pirate, puis la fusée.

En fonction des points réalisés, avec le troisième dé, le joueur a le droit d'écarter de 1 à 5 cartes :

S'il fait 2, par exemple, il avance sa fusée de deux cases, écarte deux cartes et en prend deux autres au TALON (celles du dessus).

S'il tire 5, il peut échanger ses 5 cartes.

S'il tire 6, il peut échanger ses 5 cartes et il a la possibilité d'avancer ou reculer d'une case une fusée adverse de son choix pour la mettre éventuellement sur le passage ou dans l'orbite du satellite pirate.

L'écart n'est jamais obligatoire mais, si le joueur le demande, il doit être conforme aux points marqués par le dé.

SUR UNE STATION ORBITALE

Pour arriver sur une station orbitale, il n'est pas obligatoire de tirer un nombre de points correspondant exactement au nombre de cases la séparant de la fusée. Il peut être supérieur.

Le cosmonaute, qui aborde une station, a le choix :

- y prendre l'option du dessus du paquet et continuer sa course vers la Lune ou vers une autre station ;
- s'il a de belles cartes « Exploration » dans son jeu, prendre une option (toujours celle du dessus) et obliger les cosmonautes **qui le suivent** à venir lui disputer les autres options.

Il s'agit alors d'un DÉFI.

LE DÉFI

LE DÉFI se joue à deux, trois ou quatre joueurs.

Le gagnant d'un DÉFI - celui qui ramasse le plus de levées - à deux joueurs, prend 2 options ; à trois : 3 options ; à quatre : 4 options.

Il obtient 2 options supplémentaires s'il a le « MOLAB » (1) de la couleur de la fusée dans son jeu, 1 option supplémentaire s'il a le « MOLAB » (1) de la couleur d'atout.

Le cosmonaute qui lance le DÉFI, choisit la couleur d'atout (cette couleur ne doit pas nécessairement être celle de sa fusée), et joue le premier.

La valeur hiérarchique des cartes est la suivante :

D'abord le **1** (« MOLAB »), puis le **2**, le **3** et ainsi de suite. En somme, le « MOLAB » correspond à l'**As** des cartes classiques; le **2** (« MOBEX ») au **Roi**, etc.

Celui qui abat la carte la plus haute ramasse la levée et entame pour la suivante. Il faut suivre dans la couleur.

Quand on ne peut pas suivre, on a le droit de couper, voire de surcouper, sinon il faut **renoncer** en défaussant une carte de son choix.

Les cartes de la couleur d'atout ont priorité sur les autres, même de la valeur supérieure.

Le DÉFI joué, les cartes sont remises en paquet, battues et redistribuées (5 à chacun) comme au début pour un autre DÉFI éventuel sur une prochaine station.

DANGERS DE L'ESPACE

Le satellite pirate décrit un orbite lumineuse. Il commence sa course - nous l'avons dit - à n'importe quel point de cet orbite et la poursuit inexorablement pendant toute la partie dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur le fait avancer en jetant les dés.

L'itinéraire des fusées croise, en plusieurs endroits, l'orbite du satellite pirate.

Lorsqu'une fusée s'arrête à un palier situé dans l'orbite de ce satellite, elle en subit l'attraction et doit le suivre dans son sillage en avançant du même nombre de points que lui. A son prochain tour, le cosmonaute doit reprendre l'orbite du satellite pirate en sens inverse afin de ramener sa fusée au palier d'attraction. De là elle poursuivra sa course normale pendant le même tour (si le nombre de points est suffisant) ou à son prochain tour (si le nombre de points est insuffisant).

On ne peut être entraîné qu'une fois par le satellite pirate à la traversée de son orbite.

COLLISION

Lorsqu'une fusée, (**à l'aller seulement**) rencontre le satellite pirate lui-même au moment de traverser son orbite en s'arrêtant sur le palier où il se trouve, c'est l'inévitable collision.

La fusée retombe alors sur la station qu'elle a quittée et son cosmonaute y laisse toutes les options avant de pouvoir repartir à son prochain tour de jouer.

Si la fusée entre une seconde fois en collision avec le satellite pirate, elle est pulvérisée et le cosmonaute est éliminé.

Au retour, la collision ne peut avoir lieu mais l'attraction subsiste, comme à l'aller.

SUR LA LUNE

Une fusée peut alunir, même si le cosmonaute réalise avec son dé plus de points qu'il n'est utile.

En se posant, il a le droit de prospecter le terrain : il regarde un pion, au hasard, sans le montrer aux autres et, si l'échantillon l'intéresse, il le prend et le jumelle avec sa ou ses options correspondantes. Chaque fois que revient son tour de jouer, il opère ainsi.