

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

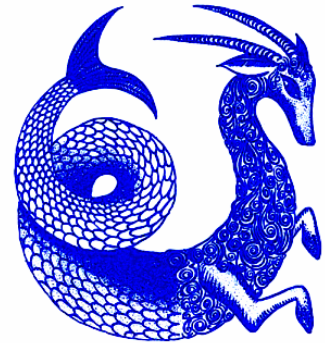
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





*Par une nuit pure, le ciel étoilé est émouvant et mystérieux. Ses clous d'or, à première vue, sont distribués au hasard et semblent n'obéir à aucune loi.*

*Pourtant, cette coupole tourne lentement chaque nuit autour d'un point fixe, que matérialise pour nous l'Étoile Polaire.*

*Dans un assez vaste domaine autour de la Polaire, les étoiles, dans leur ronde quotidienne, ne se couchent jamais. Les Anciens accordaient à ce domaine toujours visible une attention et un respect particuliers : pour reconnaître ces étoiles dans toutes les positions qu'elles prennent, selon l'heure et selon la saison, ils trouvèrent commode de les relier les unes aux autres par des traits et d'en faire des dessins faciles à retenir : ainsi naquirent les constellations.*

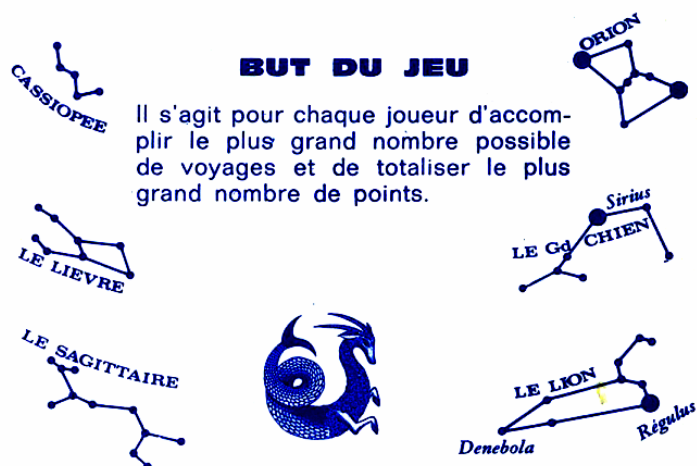
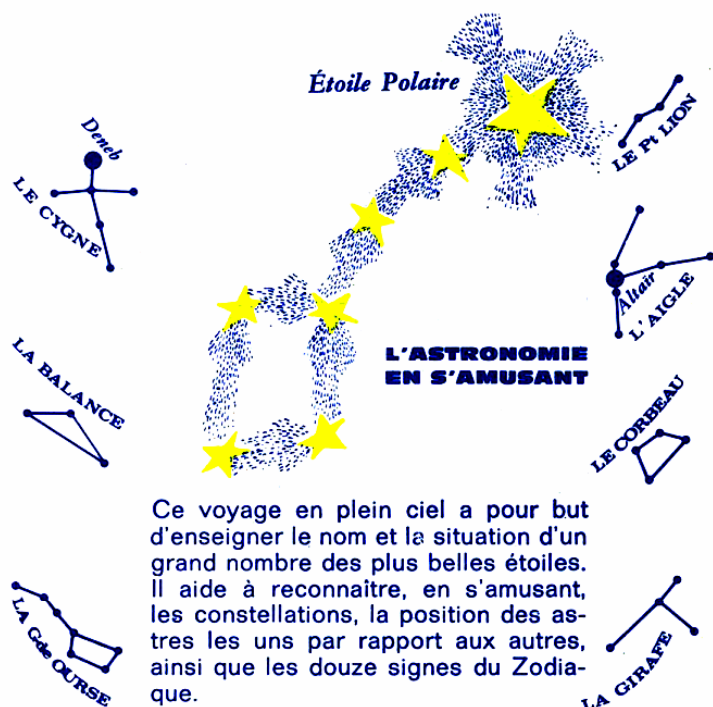
# JEU DES ÉTOILES

Pour les nommer, l'imagination se donna libre cours : autour de la Polaire, dont la direction indique le Nord, on installa des Ourses (la Grande et la Petite), puis un Dragon, etc.

Loin de la Polaire, les étoiles se lèvent et se couchent, comme le Soleil et la Lune. Au cours des siècles, on reconnut que la Lune (en un mois) et le Soleil (en un an) sillonnent perpétuellement une même ceinture de la voûte céleste, le Zodiaque. Pour repérer ces mouvements, il fallut encore créer des constellations dans le Zodiaque : sur des monuments très anciens de Chaldée, nous trouvons déjà dessinés le Taureau, le Lion (avec l'étoile Régulus, le roi), le Scorpion et le Capricorne.

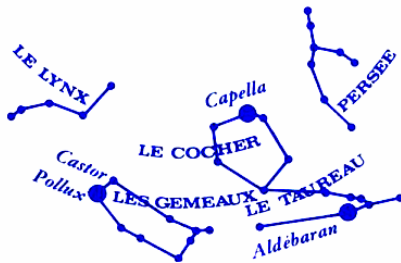
Comme aux âges préhistoriques, l'étude du Ciel doit, de nos jours encore, débiter par l'apprentissage des constellations et des principales étoiles. Je suis heureux de présenter ici un jeu simple qui aidera à acquérir, en s'amusant, ce savoir élémentaire. Les jeunes joueurs porteront au ciel étoilé un intérêt accru : mais en retrouvant au firmament les « étoiles cerclées » du jeu, les dessins des cartes et les « itinéraires », ils ne feront que suivre les traces des vénérables fondateurs de l'Astronomie.

Paul COUDERC  
Astronome titulaire  
de l'Observatoire de Paris



## COMPOSITION DU JEU

- 1 plan de jeu représentant la Voûte Céleste avec, en jaune, l'indication du parcours du Zodiaque et les étoiles principales.
- 1 jeu de 50 « cartes-constellations » :  
49 cartes représentent chacune une constellation différente ;  
1 carte représente le parcours du Zodiaque.
- 6 fusées, de couleurs différentes.
- 1 règlette graduée de 1 à 4.
- 1 dé à 12 faces ou « dodécaèdre » :  
- 1 face à 1 point - 2 faces à 2 points ;  
- 3 faces à 3 points - 4 faces à 4 points ;  
- 1 face verte - 1 face rouge.
- des jetons d'or (en forme d'étoile) valant chacun 5 points.
- 1 livret.



(Vous trouverez, après la règle du jeu, sous le titre « **Indications Générales** », l'explication détaillée de tous les termes utilisés).

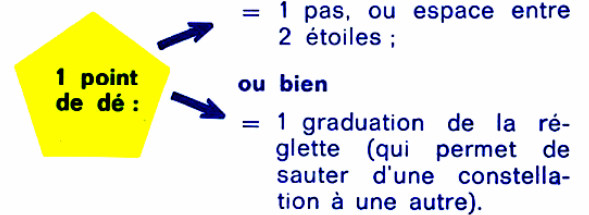
Nous vous conseillons de les lire avant de jouer.

Nombre de joueurs : de 2 à 6.

Le premier joueur (qui est tiré au sort) :

- choisit une fusée et la pose sur **l'étoile polaire** ;
- tire une carte-constellation et cherche sur le plan de jeu où se trouve cette constellation ;
- jette le dé « dodécaèdre » et commence à jouer.

Si le dé présente une face à chiffres, il avance du nombre de points indiqué vers sa constellation.



Suivant l'itinéraire qu'il s'est proposé de suivre, le joueur peut, à son choix, longer la Petite Ourse ou bien « sauter » immédiatement dans l'espace au moyen de la règlette.

Si le dé présente une face colorée, voir plus loin ce cas particulier.

Les autres joueurs jouent à tour de rôle, de la même façon. Un voyage est terminé lorsqu'un joueur a atteint une quelconque étoile de la constellation, but de son voyage.

Tout **VOYAGE TERMINÉ** donne **10 POINTS**.

Dès qu'un joueur a terminé son premier voyage, lorsque revient son tour de jouer, il tire une autre carte-constellation et repart de ce premier terminus vers un nouveau but.

Toute **ÉTOILE CERCLÉE** sur laquelle on est passé donne **5 POINTS**.

Le « **PARCOURS DU ZODIAQUE** » se fait selon des règles particulières (voir plus loin).

## EXEMPLES DE VOYAGES

Si, par exemple, vous tirez la carte le « **Bélier** » :

- partant de l'étoile polaire, vous passerez en 2 pas sur la « Girafe » ;
- puis vous aurez 2 étoiles à franchir sur cette constellation ;
- ensuite il ne vous faudra qu'un pas pour sauter sur « Persée » ;
- dans « Persée », vous irez d'étoiles en étoiles et en passant sur « Algol » (étoile cerclée), vous gagnerez 5 points (matérialisés par un jeton d'or) ;
- il ne vous restera plus qu'à sauter en 2 pas (2 graduations de la règle) sur le « Bélier ».

Si vous tirez la carte « **Parcours du Zodiaque** », réjouissez-vous. Si ce parcours paraît plus long, son allure est plus rapide et il est très « payant » car il a l'avantage de passer par plusieurs étoiles cerclées.

**1<sup>er</sup> cas** : Si vous tirez cette carte dès le premier tour :

- partez du **Bélier** et non de l'étoile polaire ;
- suivez le parcours du Zodiaque. - Pas de règlette pour ce parcours : le trait jaune entre deux constellations compte pour un pas.

Chaque fois que vous passez par une étoile cerclée, vous gagnez 5 points (c'est-à-dire un jeton d'or).

Le parcours est terminé quand vous êtes allé sur les 12 constellations et que vous êtes revenu sur le « Bélier ».

**2<sup>e</sup> cas** : Si vous tirez la carte « **Parcours du Zodiaque** » au cours du jeu :

- partez de l'endroit où vous êtes pour rejoindre la constellation du Zodiaque la plus proche ;
- parcourez les 12 constellations du Zodiaque ;
- votre voyage est terminé lorsque vous êtes revenu sur la constellation zodiacale d'où vous êtes parti.



- **Le jeu est terminé** quand il n'y a plus de « cartes-constellations » à tirer, ou encore quand un joueur a obtenu un nombre de points **déterminé** au commencement du jeu.

- **Le gagnant** est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

Chaque « carte-constellation » vaut 10 points soit 2 jetons d'or.

Chaque étoile cerclée vaut 5 points soit 1 jeton d'or.

- Si, par hasard, deux joueurs obtiennent le même nombre de points, c'est celui qui a fait le plus grand nombre de voyages qui est déclaré vainqueur. Si, là encore, ils sont ex-æquo, pour les départager, on fera le total des étoiles figurant sur leurs « cartes-constellations » et le vainqueur sera celui qui en possède le plus grand nombre.

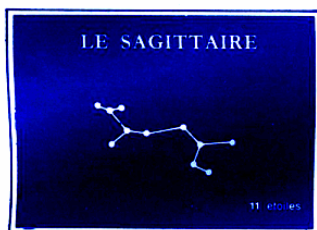
## INDICATIONS GÉNÉRALES



### CARTES-CONSTELLATIONS

Les 50 « cartes-constellations » représentent chacune un voyage à effectuer.

- Sur chacune des 49 cartes représentant une constellation sont indiqués : le nom de la constellation, son étoile principale (s'il y en a une) et le nombre d'étoiles qui la forment.



- La 50<sup>e</sup> carte représente le parcours du Zodiaque. Ce parcours passe par les douze signes du Zodiaque. Vous connaissez ses avantages.



### ÉTOILES CERCLEES

Au cours de la partie, lorsqu'un joueur passe sur une étoile cerclée, il gagne 5 points (soit un jeton d'or) ; il y a, quelquefois, intérêt à choisir un itinéraire comportant plusieurs étoiles cerclées.

1 étoile cerclée



1 jeton d'or



### POINT DE DÉPART DU JEU

Le premier voyage de chaque joueur part toujours de l'Étoile Polaire, au centre du plan de jeu (sauf tirage, en premier, de la carte « Parcours du Zodiaque »).

Chaque joueur tire une « carte-constellation ». Le voyage effectué rapporte 10 points (soit 2 jetons d'or).

Lorsqu'un voyage est terminé, c'est-à-dire quand le joueur a atteint une étoile quelconque de la constellation indiquée par la carte, ce joueur attend le tour suivant pour tirer une nouvelle carte et effectuer un autre voyage, en partant cette fois de la constellation où il se trouve.

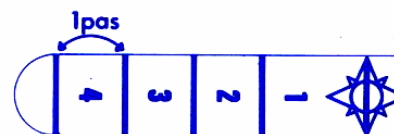
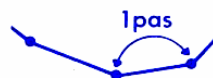
### COMMENT SE DÉPLACE-T-ON SUR UNE CONSTELLATION ?

En se servant du dé. Le chiffre indiqué par le dé donne le nombre de « pas » que l'on pourra effectuer en un coup.

### QU'EST-CE QU'UN PAS ?

Un pas c'est :

- ou bien la distance entre 2 étoiles d'une même constellation ;
- ou bien la distance représentée par une graduation de la règlette.



## COMMENT SAUTE-T-ON D'UNE CONSTELLATION A UNE AUTRE ?

En se servant de la règlette, qui mesure les espaces entre les constellations. Le chiffre indiqué par le dé donne le nombre de graduations que l'on pourra parcourir en un coup.

## LE DODÉCAÈDRE



En jetant le dé, vous obtenez un chiffre, ou bien une face verte, ou bien une face rouge.



Les chiffres vous donnent la possibilité d'avancer sur les constellations et de traverser l'espace.

Le chiffre obtenu indique soit le nombre d'étoiles que vous pouvez franchir sur une constellation, soit le nombre de graduations sur la règlette vous permettant de sauter d'une constellation à une autre.

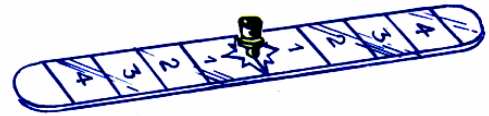


La face rouge vous fait passer un tour sans jouer.

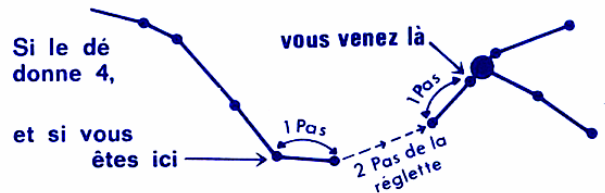


La face verte vous autorise à relancer 2 fois le dé. Si, à la 1<sup>re</sup> relance, vous tombez sur la face rouge, vous pouvez quand même jouer votre 2<sup>e</sup> tour. Si, la 1<sup>re</sup> ou la 2<sup>e</sup> fois, vous retombez sur la face verte, vous avez à nouveau 2 tours à jouer.

## LA RÉGLETTE



- Elle sert à franchir l'espace, c'est-à-dire exclusivement pour passer d'une constellation à une autre.
  - Pour cela, placez la petite pointe centrale sur l'étoile que vous abandonnez, dirigez la règlette dans la direction de l'étoile que vous souhaitez atteindre, et lisez le nombre de graduations nécessaires pour parvenir à cette étoile.
- On ne peut franchir un espace supérieur à 4 graduations. Si la distance est plus grande, il faut donc changer d'itinéraire.
- Il est interdit de s'arrêter entre 2 constellations. Si le chiffre indiqué par le dé ne suffit pas pour franchir l'espace à l'endroit qu'on a choisi, on doit attendre le tour suivant.
- En revanche, si le chiffre obtenu dépasse le nombre de graduations nécessaire, on peut utiliser le reste de ses points pour avancer sur la constellation.



Exemple d'itinéraire : si vous êtes sur la « Girafe » et que vous devez aller sur le « Lynx », qui est à plus de 4 graduations, vous ne pourrez y aller directement.

- Plusieurs itinéraires peuvent vous y amener :
- soit par le « Cocher », puis par les « Gémeaux » ;
  - soit par la « Petite Ourse », le « Dragon », la « Grande Ourse » (et le « Petit Lion »).

## **CE QU'UN JOUEUR PEUT FAIRE OU NE DOIT PAS FAIRE**

- Si un joueur, après avoir tiré une carte, est capable d'annoncer, sans regarder le plan de jeu, le nom d'une constellation proche de celle où il doit se rendre, il gagne 5 points. S'il donne deux noms, il gagne 2 fois 5 points, mais l'avantage s'arrête là (une troisième réponse ne donnera rien de plus).
- Un joueur n'est pas obligé, si cela l'arrange, d'utiliser tous les pas qui lui sont donnés par le dé, mais il ne peut les garder pour le tour suivant.
- La fusée d'un joueur peut dépasser celle d'un autre joueur.
- Deux fusées ne peuvent se trouver sur une même étoile. Le joueur qui arrive en second s'arrêtera sur l'étoile précédente.
- Toutefois, plusieurs fusées peuvent se trouver en même temps sur les « étoiles cerclées ».
- On ne peut utiliser la règle pour « brûler » des étoiles à l'intérieur d'une même constellation.



**UN JEU ÉDUCATIF FERNAND NATHAN**