

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



JUPITER

Un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs de Reiner Knizia Spielbox 1993 — Franjos – 2004

Traduction française par Marc Laumonier (laumo@club-internet.fr)
Relecture et mise en page par François Haffner

Jupiter est la plus grosse planète de notre système solaire. Elle possède aussi les plus grandes lunes. Combien sont-elles exactement ? Aujourd'hui cela reste inconnu.

Déjà Galilée découvrait les quatre premières lunes de Jupiter avec sa lunette astronomique : Io, Europa, Ganymède et Callisto. Les sondes Pionner et Voyager ont, quant à elles, en tout dévoilé 16 lunes de Jupiter.

La prochaine sonde spatiale « Galilée » est déjà en chemin et doit atteindre la grande planète après un voyage de 6 ans en décembre 1995. Dévoilera-t-elle de nouveaux secrets ? Combien des lunes pourra-t-elle découvrir ?

Note : d'après Wikipédia, on connaissait en 2006, 63 lunes à Jupiter.

Matériel

- 1 tablier de 24 cases (6 x 4) avec une piste de score de 0 à 60 ;
- 6 dés (les points des dés symboliseront les lunes de Jupiter) ;
- pour chaque joueur dans une couleur différente :
 - 6 sondes (jetons)
 - 1 marqueur

Préparation

Chaque joueur prend les 6 sondes et le marqueur de sa couleur. Tous les marqueurs sont placés sur la case 0 de la piste de score. Les 6 sondes sont posées à coté du tablier de jeu à portée de main.

La taille du tablier dépend du nombre de joueurs :

- à deux joueurs, on n'utilise que 16 cases (un carré de 4 x 4) ;
- à trois joueurs, on n'utilise que 20 cases (un rectangle de 5 x 4) ;
- à 4 joueurs on utilise la totalité du tablier (6 x 4).

Le premier joueur est déterminé au hasard. La recherche des lunes de Jupiter peut maintenant commencer.

Déroulement du jeu

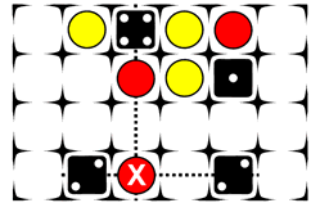
Chacun joue à tour de rôle. Quand vient son tour, le joueur a le choix entre 2 actions :

■ Placer une sonde (poser un jeton)

Le joueur pose l'une de ses sondes sur une case encore disponible du jeu. Il marque alors les points indiqués par les lunes (les dés) qui se trouvent dans la ligne et la colonne de cette sonde.

Exemple 1

En plaçant sa sonde, le joueur rouge marque 8 points : 4 avec le dé « 4 » dans la même colonne et 2 fois 2 avec les deux dés « 2 » dans la même rangée.



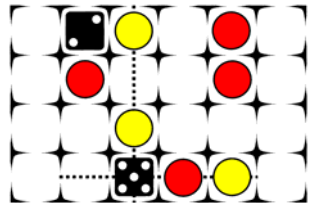
■ Découvrir un groupe de lunes (lancer un dé et le poser)

Le joueur lance un dé puis le place sur une case libre du jeu : de nouvelles lunes arrivent en jeu. En tenant compte de toutes les sondes déjà en place, on attribue des points au(x) joueur(s) dont les sondes sont sur la colonne ou la ligne du dé.

Exemple 2

Un dé « 5 » est posé.

1 jeton rouge et 1 jeton jaune sont sur la même ligne tandis que 2 jetons jaunes sont sur la même colonne. Rouge marque 5 points, Jaune marque $3 \times 5 = 15$ points.



À chaque tour, on doit soit jeter le dé, soit poser une sonde. Quand il n'y a plus de sondes, il faut lancer le dé et vice versa.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand toutes les cases du plateau de jeu sont occupées. Celui (celle) dont le marqueur est le plus avancé et qui a donc exploré le plus de lunes de Jupiter gagne.

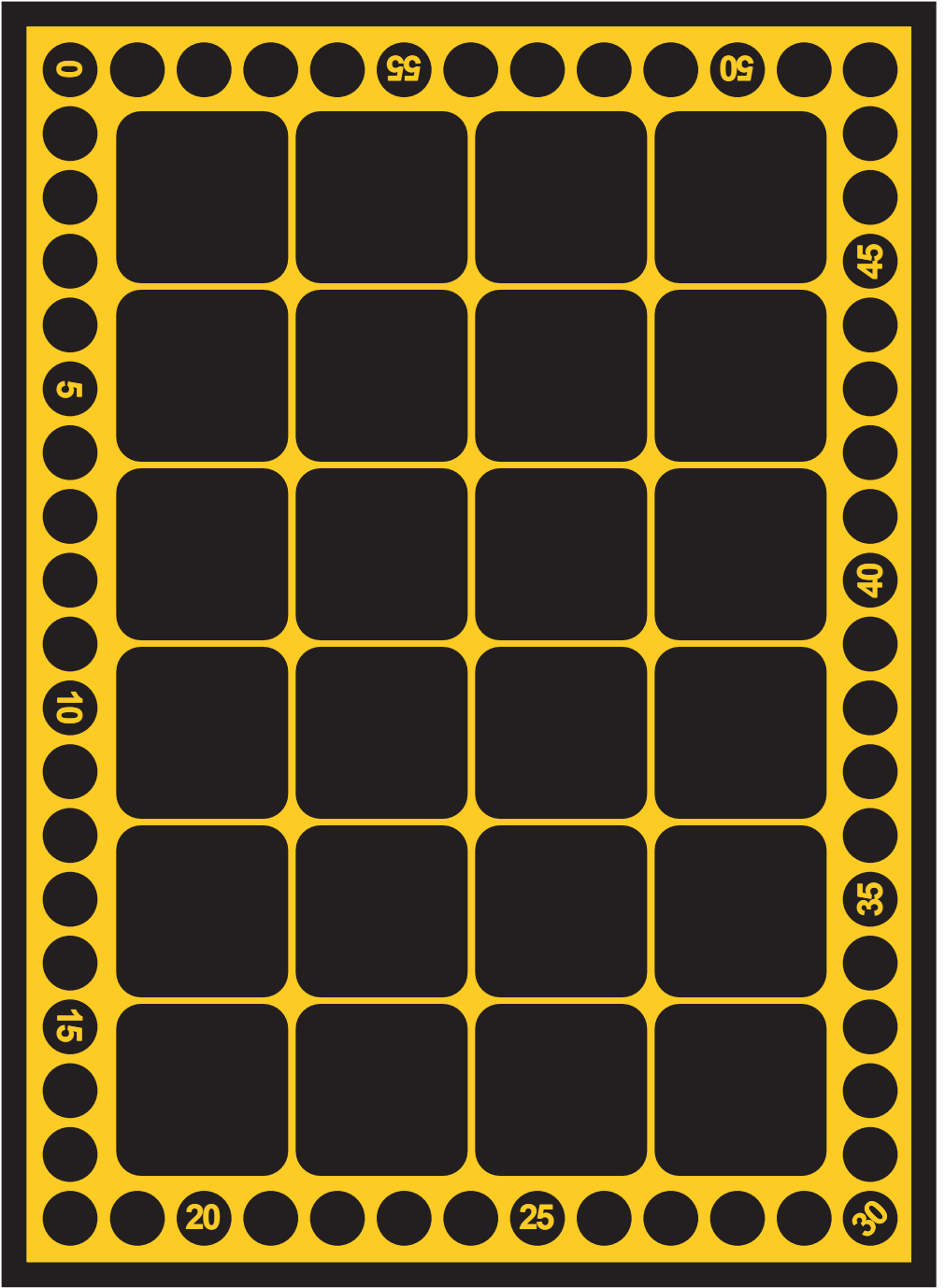
Variantes (proposées par l'auteur dans la seconde édition)

1. Lunes noires

Les dés « 3 » et « 4 » sont négatifs ! Les joueurs possédant des sondes dans les colonnes et rangées de ces dés perdent le nombre approprié de points. Toutefois, il n'est pas possible d'avoir un score négatif, le marqueur de score ne descend pas en-dessous de 0.

2. Univers en expansion

Utilisez la totalité des cases du tablier (6 x 4) quand vous jouez à deux ou trois joueurs. On joue jusqu'à ce que toutes les sondes et tous les dés aient été utilisés.



0

55

50

5

45

10

40

15

35

20

25

30