

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 ★★☆☆ modulaire 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

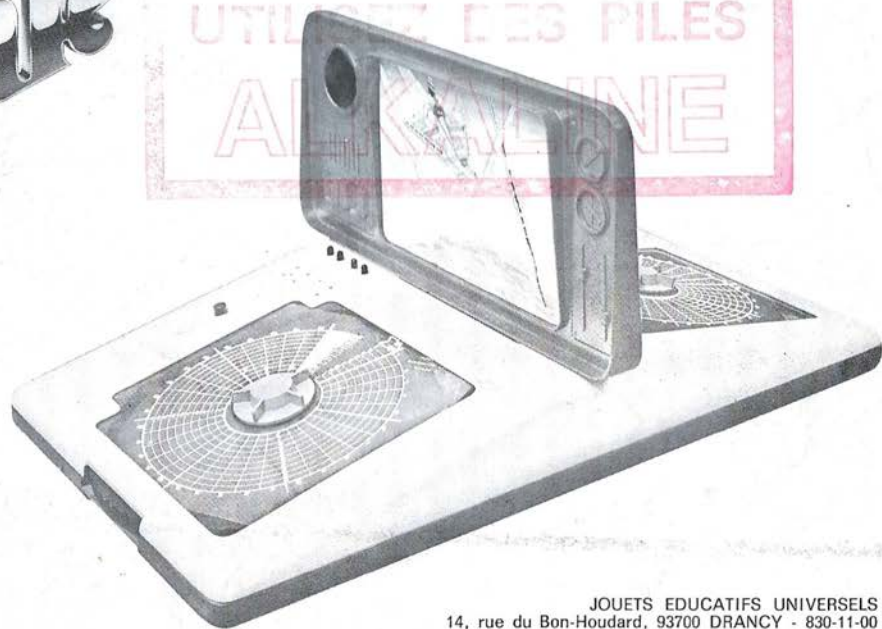
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



La Douille Spatiale



JOUETS ÉDUCATIFS UNIVERSELS
14, rue du Bon-Houdard, 93700 DRANCY - 830-11-00

1. DESCRIPTION DU JEU

Ce jeu est divisé en deux parties : une pour l'attaquant, l'autre pour le défenseur. Chacune comprend :

- un cadran circulaire transparent divisé en 30 seconds numérotés de 1 à 30, eux-mêmes partagés en 10 zones A B C D E F G H I J, compris entre une ligne DEPART et une ligne ARRIVEE ;
- un repère rouge sous chaque cadran qui représente pour l' **ATTAQUE** la position de son vaisseau spatial et pour la **DEFENSE** l'endroit où il va tirer ;
- un bouton vert au centre du cadran permet de déplacer le repère dans un secteur donné d'une zone à une autre. Lorsqu'on le tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, il va de la zone A vers la zone J ;
- une molette noire sur l'épaisseur de la tranche permet de déplacer le repère d'un secteur à l'autre.

Sur la partie **ATTAQUE** un compteur indique après chaque déplacement du vaisseau combien il lui reste de carburant dans ses réservoirs.

Sur la partie **DEFENSE**, outre le bouton qui commande le tir, 4 lampes diodes renseignent le défenseur sur la nature des mouvements du vaisseau attaquant, ainsi que sur le résultat de ses tirs. Enfin, des signaux sonores confirment les informations lumineuses et donnent à l'attaquant des informations sur le résultat des tirs du défenseur.

2. MISE EN PLACE

Placez dans leur logement situé sous le jeu 2 piles de 9 volts type F 22 non fournies. Utilisez de préférence des piles « Alkaline ». L'une d'entre elles alimente les diodes, l'autre le haut-parleur. La première se déchargeant plus rapidement que la seconde, il n'est pas nécessaire de changer cette dernière lorsque la pile qui alimente les diodes est déchargée.

Il est également possible de se procurer un adaptateur de 9 volts que vous brancherez dans le jack qui se trouve à droite de l'appareil en se plaçant du côté **ATTAQUE**. Dans ce cas une pile suffit, c'est celle qui alimente la partie sonore.

Attention, il est très important de brancher la pile sur la bonne broche et, pour y parvenir, de respecter la démarche suivante :

1. branchez la pile sur l'une des deux broches ;
2. branchez l'adaptateur ;
3. mettez sous tension ;
4. amenez le vaisseau en position de Départ dans la zone A ;
5. déplacez-le en A3 ;

6. placez l'impact de tir en A3 ;

7. tirez.

Si vous entendez un son, la pile est bien branchée ; si vous n'entendez rien, branchez-la sur l'autre broche.

3. BUT DU JEU

Pour le joueur qui joue l' **ATTAQUE** l'objectif consiste à faire franchir à son vaisseau l'espace compris entre la ligne Départ et la ligne Arrivée sans épuiser ses réserves de carburant et sans avoir été touché par le tir de la **DEFENSE** ; la **DEFENSE** tente pour sa part de localiser au plus vite le vaisseau pour le détruire avant qu'il ne franchisse la ligne d'Arrivée.

4. REGLES

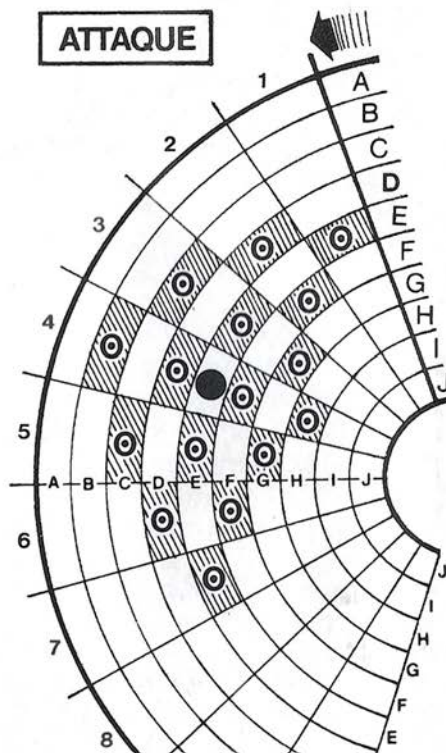
Au début de la partie, le joueur qui joue l' **ATTAQUE** place son vaisseau sur l'une des 10 zones en arrière de la ligne de Départ et joue en premier.

Les déplacements du vaisseau

A chaque coup, le vaisseau doit franchir obligatoirement trois lignes séparant un secteur d'un autre ou une zone d'une autre et ce dans n'importe quel sens : Avant, Arrière, Droite, Gauche et même Aller et Retour, sauf pour le premier, car il est interdit, une fois la ligne de Départ franchie, de le refranchir en sens inverse.

C'est ainsi qu'à partir d'une position donnée ● située au-delà du secteur 3, et en utilisant toutes les possibilités de mouvement, le vaisseau peut se déplacer et occuper n'importe quelle case marquée du signe ⊙ dans le schéma ci-contre :

Il faut noter qu'en arrière de la ligne de Départ, les déplacements d'une zone à l'autre ne comptent pas.



Les déplacements de l'impact de tir

La **DEFENSE** peut placer son impact là où elle le désire, elle n'est limitée ni en distance ni en direction. Elle doit tirer après chaque déplacement du vaisseau pour permettre à l' **ATTAQUE** de se déplacer une nouvelle fois.

On remarquera que pour chaque joueur les mouvements de secteur en secteur se font en sens inverse, c'est-à-dire que l' **ATTAQUE** fera avancer son vaisseau dans le sens contraire de celui des aiguilles d'une montre alors que la **DEFENSE** le poursuivra dans le sens opposé.

Ceci n'a aucune incidence sur le déroulement de la partie car seules les coordonnées respectives du vaisseau et de l'impact sont importantes.

Les informations lumineuses et sonores

Les lampes diodes JAUNE et VERTE donnent des informations sur la nature du déplacement du vaisseau, les lampes diodes ROUGE sur le résultat du tir.

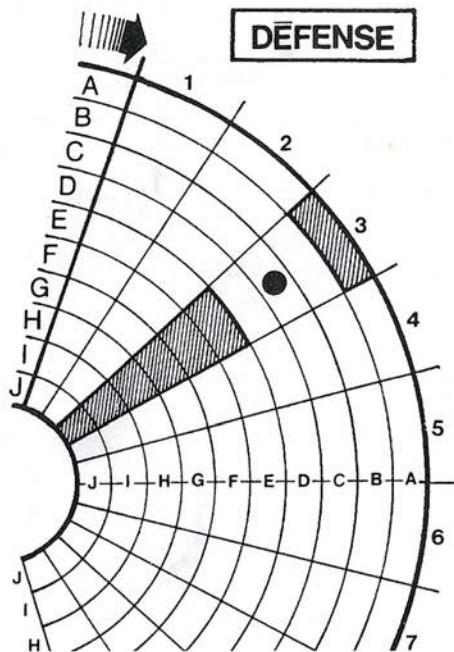
Informations concernant les mouvements du vaisseau

Chaque fois que le vaisseau passe d'un secteur à un autre, la lampe diode verte s'allume et l'on entend un son ; par contre, lorsqu'il change de zone c'est la lampe diode jaune qui s'allume et l'on entend un autre son.

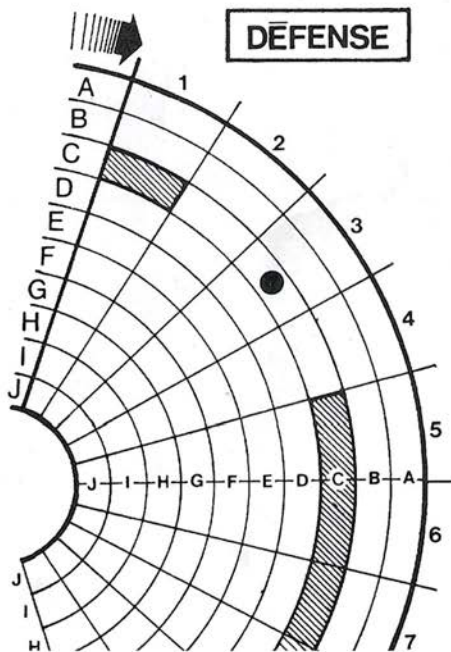
LA **DEFENSE** sait donc combien de fois le vaisseau a changé de secteur ou de zone, mais ignore dans quelle direction.

Informations concernant le tir

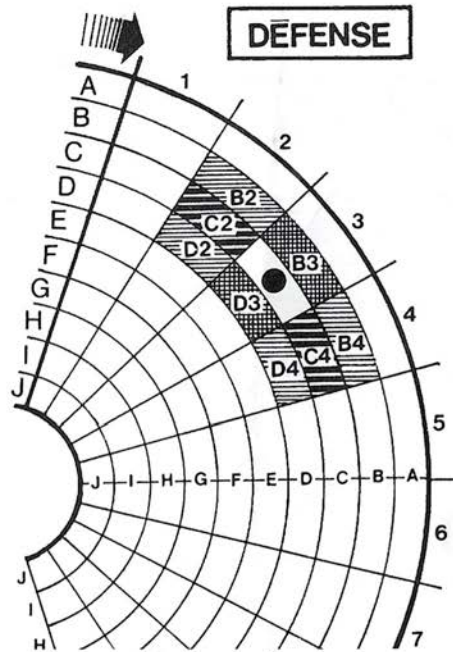
Supposons que, comme l'indiquent les schémas ci-après, le vaisseau se trouve en C3. Nous appellerons :



- cases « Repérage de secteur » celles qui se trouvent dans le même secteur 3 également à plus d'une case de C3 soit : A3, E3, F3, ..., J3 ;



- cases « Repérage de zone » celles qui se trouvent dans la même zone C mais à plus d'une case de C3 soit : C1, C5, C6, ... C30 ;



- cases « Contact » celles qui entourent C3 soit :
 - C2 et C4 : cases « Contact de zone »,
 - B3 et D3 : cases « Contact de secteur »,
 - B2 et D2 } cases « Contact diagonal »
 - B4 et D4 }

- case « Destruction » : C3 ;
- cases « Nulles » : toutes les autres cases.

A chaque résultat du tir correspondent des informations lumineuses et sonores que l'on trouvera dans le tableau ci-après :

RESULTAT DU TIR	1  30	A  J	INFORMATION SONORE
Nul			Bruit du tir
Repérage de secteur			Bruit du tir et son grave
Repérage de zone			Bruit du tir et son aigu
Contact de secteur			Bruit du tir et alternance de sons graves et aigus
Contact de zone			
Contact diagonal			
Destruction			Musique

 Rouge éteint

 Rouge allumé

 Rouge clignotant

Consommation de carburant

Nous avons déjà parlé du compteur qui se trouve du côté **ATTAQUE**. Au début de la partie, il affiche 99 unités de carburant.

Ce montant va après chaque coup (mouvement de 3 cases) diminuer de 6 unités ce qui ne permet au vaisseau que de disposer de 16 coups pour atteindre son objectif ($99 : 6 = 16$ reste 3 : insuffisant pour un déplacement).

Inscription au compteur :	99	93	87	81	75		15	9	3
No du coup :	1	2	3	4		14	15	16	

Fin de la partie

Trois cas entraînent la fin de la partie, ils sont signalés par un son différent.

- Le vaisseau atteint son objectif : l' **ATTAQUE** marque 200 points, plus ceux qui sont inscrits au compteur.
- Le vaisseau épuise son carburant en route : la **DEFENSE** marque 100 points.

- Le vaisseau est détruit : la **DEFENSE** marque 100 points plus ceux qui sont inscrits au compteur.

Le jeu peut se dérouler en plusieurs parties et les joueurs pourront occuper à tour de rôle les postes **ATTAQUE** ou **DEFENSE**.

Le premier qui atteindra un total de points déterminé par convention au début de la partie sera le gagnant.

5. RECOMMANDATIONS

- Si le vaisseau franchit dans le même coup plus de 3 lignes, on entend un signal sonore continu ; pour reprendre la partie et faire cesser le signal, il faut remettre le repère à l'endroit où il se trouvait après le 3^e mouvement.
- Le repère du vaisseau doit franchir les lignes franchement et sans hésitation.
- Enfin, il est conseillé avant une partie de se familiariser avec les informations sonores, par exemple en utilisant la partie simulée sur la boîte.

POURSUITE SPATIALE ELECTRONIQUE

QUELQUES NOTIONS GÉNÉRALES

Ce jeu consiste en une bataille entre un vaisseau spatial qui, violant un espace aérien de 300 cases cherche à atteindre la base ennemie, et le système de défense de cette même base qui pour se protéger doit le localiser, puis le détruire. C'est donc deux aspects très différents du même jeu que l'on peut pratiquer suivant que l'on se place côté **attaque** ou côté **défense**.

- Le Vaisseau Spatial, figuré par un point rouge sur le cadran de l'**attaque**, se déplace de 3 en 3 cases en tous sens (avant ou arrière, droite ou gauche). Tous ses mouvements sont signalés à l'adversaire par des diodes de couleur qui s'allument à chaque franchissement de case, informations doublées de signaux sonores.
 - Ces indications de déplacement doivent permettre à la **défense** de mieux situer le vaisseau spatial et de le détruire. Après chaque tir manqué, d'autres informations visuelles et sonores sont données sur la qualité de ce tir par rapport à l'engin, procurant ainsi à la **défense** la possibilité de faire les corrections nécessaires et préparer ainsi son prochain tir.
 - Le vaisseau qui **attaque** dispose d'un volume de carburant (99 au compteur) qui décroît de 6 unités à chaque mouvement, lui donnant ainsi une autonomie de 16 déplacements ; s'il se trouve à court de carburant, c'est la chute et la **défense** marque alors 100 points.
 - Si le vaisseau spatial parvient à éviter les tirs et arrive sur la base adverse, il marque 200 points : les points indiqués au compteur de carburant (3, 9, 15, 21 etc...).
 - Si par contre le vaisseau est détruit par la **défense**, celle-ci marque 100 points + les chiffres indiqués au compteur (93, 87, 81, 75, etc...).
- Ainsi, plus vite le vaisseau sera localisé puis détruit, plus le nombre de points au compteur sera important.
- Le jeu se déroule en plusieurs parties où les joueurs vont prendre à tour de rôle l'attaque puis la défense et ainsi de suite ; le total général déterminera quel est le vainqueur absolu.

PARTIE SIMULÉE

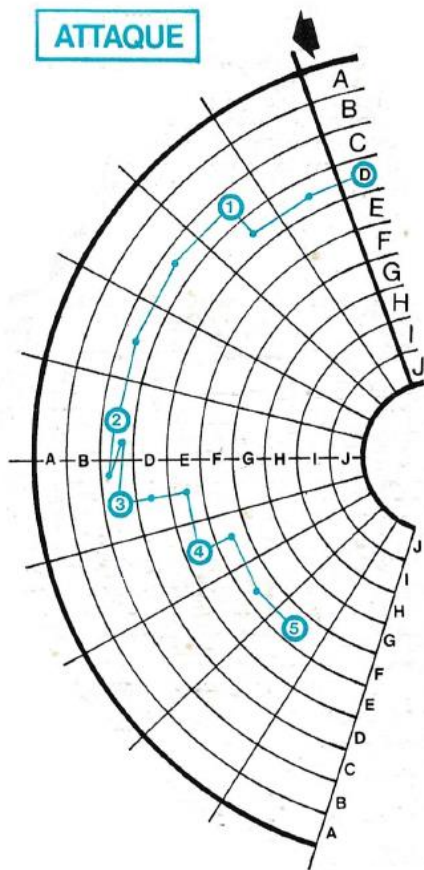
ATTAQUE

DÉPLACEMENTS	 1↻30 A↔J	99
DO→C2		93
C2→C5		87
C5→C6		81
C6→E7		75
E7→F9		69

DÉFENSE

TIRS	 1↻30 A↔J	RÉSULTATS DES TIRS
F2		REPÉRAGE 1↻30
B5		CONTACT 1↻30
C8		REPÉRAGE A↔J
D6		CONTACT
F9		TOUCHE

ATTAQUE



DÉFENSE

