

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



BUT DU JEU

L'espace : ultime champ de haricots. Les joueurs sont des marchands qui cherchent des Spacebeans. Les Spacebeans sont des formes de vie extraterrestre qui prennent la forme d'haricots. Collectionner ces SpaceBeans rapportent des points aux joueurs et le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

MATERIEL

105 Cartes, divisés en 7 familles de SpaceBeans : Klingbohns, Darth Beans, Bluebeans, Beanliens, Centauribohnen, Bohrion, Moonbohnen. Dans chaque famille on trouve une carte pour les valeurs de 1 à 3, et 2 cartes pour chacune des valeurs 4 à 9.

PREPARATION

On mélange les cartes et chaque joueur en reçoit 3 face cachée, sauf le donneur qui ne reçoit rien. On forme une pioche face cachée avec les cartes restantes.

DEROULEMENT

Le joueur à la gauche du donneur commence, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire. Au 1^{er} tour de jeu, lorsque c'est à lui de jouer, le joueur doit suivre les 3 actions suivantes dans l'ordre :

1. Tirer 2 cartes (non obligatoire)
2. Commencer une collection
3. Passer les cartes restant en main

Quand chaque joueur a effectué son tour, le 1^{er} tour est fini. Au 2^{ème} tour et les suivants, chaque joueur a 4 actions durant son tour dans cet ordre :

1. Tirer 2 cartes (non obligatoire)
2. Fermer ses collections (non obligatoire)
3. Commencer une nouvelle collection, ou en continuer une existante
4. Passer les cartes restant en main

LE PREMIER TOUR

1. Tirer 2 cartes (non obligatoire)

Pour sa 1^{ère} action, un joueur peut tirer 2 cartes de la pioche. Ce n'est pas obligatoire, mais il est interdit de ne tirer qu'une carte.

2. Commencer une collection

Pour sa 2^{ème} action, un joueur doit commencer une collection de SpaceBeans. Une collection est un ensemble d'une ou plusieurs cartes de la même famille (dessin et couleur identiques). La collection est placée face visible en colonne devant le joueur.

3. Passer les cartes restant en main

Pour sa 3^{ème} action, un joueur passe toutes les cartes restant dans sa main au joueur à sa droite qui les prend dans sa main. C'est maintenant le tour de la personne à la gauche du joueur.

TOURS SUIVANTS

1. Tirer 2 cartes (non obligatoire)

Comme précédemment, mais un joueur est obligé de tirer 2 cartes s'il n'a plus de cartes en main au début de son tour. Quand la pioche est épuisée, on en forme une nouvelle avec les cartes défaussées.

2. Fermer ses collections (non obligatoire)

Un joueur peut choisir de fermer ses collections de SpaceBeans. Un joueur peut avoir 2 collections de SpaceBeans : une face visible et une autre secrète avec les cartes face cachée. Un joueur peut examiner à tout moment sa collection secrète.

On ne peut fermer que sa collection visible. Une fois que cette collection est fermée, on retourne immédiatement la collection secrète (s'il y en a une) qui devient la collection visible. Le joueur peut maintenant vendre cette nouvelle collection visible s'il le souhaite ou la laisser exposée.

Quand une collection est fermée, le joueur compte le nombre de cartes de cette collection. Si dans cette collection, il y a une carte qui a une valeur correspondant

au nombre de cartes dans cette collection, le joueur garde cette carte dans sa pile de points. La carte rapporte au joueur sa valeur en terme de points. Le reste des cartes de la collection qui vient d'être fermée est mis dans la pile de défausse à côté de la pioche. Les joueurs peuvent regarder n'importe quelle pile de points à n'importe quel moment.

S'il y a plus d'une carte qui correspond au nombre de cartes de la collection (par exemple il y a 2 cartes de valeur 5 dans une collection de 5 cartes), le joueur ne garde qu'une seule de ces cartes pour sa pile de points. L'autre carte est défaussée avec les autres. S'il n'y a pas de cartes avec une valeur correspondant au nombre de cartes dans la collection quand elle est vendue, on défausse toutes les cartes de cette collection qui ne rapporte pas de points.

Un joueur n'est pas obligé de vendre sa collection s'il a une carte avec une valeur correspondant au nombre de cartes de celle-ci. Le joueur peut garder cette collection s'il le souhaite.

La collection visible doit être vendue si le joueur n'a pas de cartes en main qui correspondent à l'une de ses collections devant lui. Si le joueur n'a qu'une collection (celle visible), il n'est pas obligé de la faire.

3. Commencer une nouvelle collection, ou en continuer une existante

Le joueur a les possibilités suivantes :

Il doit soit ajouter de sa main un ou plusieurs SpaceBeans à sa collection de cette famille (et seulement une), soit il commence une nouvelle collection avec une ou plusieurs cartes du même type.

Les cartes ajoutées à la collection visible sont placées face visible. Les cartes ajoutées à la collection secrète sont placées face cachée.

Si un joueur a une collection visible, sa seconde collection doit être secrète. Elle est placée à côté de la première et l'on doit voir le nombre de cartes qui la compose. Il n'est pas possible d'avoir plus de 2 collections à n'importe quel moment. Il est permis de collectionner la même famille dans ses 2 collections.

4. Passer les cartes restant en main

Comme au 1^{er} tour. Si le joueur n'a pas de carte à donner, on passe cette action.

FIN DU JEU

Le jeu est fini quand à la fin du tour d'un joueur, ce joueur a atteint au moins 30 points dans sa pile de points. Ce joueur reçoit un bonus de 3 points qu'il ajoute à son total.

Les joueurs défaussent leurs cartes en main. On révèle toutes les collections secrètes. Les joueurs vendent leurs collections qui sont convertis en points s'il y a lieu. Le joueur avec le plus de points a gagné.

Exemple : Hugo a fini le jeu. Il a 31 points dans sa pile de points. Il reçoit les 3 points de bonus pour avoir fini le jeu. Puis il compte ses 2 collections. Il a 6 Klingbohnen avec les valeurs 1,4,4,5,7 et 9 (soit 0 point). Il a 2 Darth Beans avec les valeurs 2 et 8 (soit 2 points). Il a un total de total $31 + 3 + 0 + 2 = 36$ points.