

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



SPACE CONNECTION

Règles du jeu

Préparatifs :

- Chaque joueur prend une table de jeux où sont dessinés deux espaces identiques représentant notre système solaire.
- Sur la partie de droite il pose la cache prévue à cet effet (Fig. 1).
- Chaque joueur prend également 2 x 20 planètes (Fig. 2), les vertes à un joueur, les bleues à l'autre.
- Les joueurs se partagent également : (Fig. 3)
 - 1) Les super-astronefs (rose) - 5 pour chacun.
 - 2) Les astronefs (jaune) - 10 pour chacun.
 - 3) Les fusées de reconnaissance - les vertes au joueur qui a les planètes vertes et les bleues au joueur qui a les planètes bleues - 30 pour chacun.
 - 4) Les rayons lasers (rouges) - 5 pour chacun.

Première partie :

- Chaque joueur dispose 20 planètes dans la partie cachée. Les 20 planètes doivent absolument former 9 systèmes planétaires (ex. Fig. 4 et 5).

Est considéré comme système planétaire une ou plusieurs planètes qui se touchent quelque soit la forme que le joueur lui donne (il y a des milliers de possibilités)!

- Il ne peut y avoir ni plus ni moins de neuf systèmes planétaires.

LE BUT DU JEU consiste à découvrir la position de toutes les planètes de l'adversaire.

Comment :

- En envoyant dans l'espace visible de l'adversaire des fusées et des astronefs.

Exemples :

- 1) Le joueur vert pose une fusée à un endroit X sur la table du joueur bleu.
- 2) Le joueur bleu compare cette position avec la partie cachée de son espace :
 - si la fusée est posée à un endroit où il n'y a rien, il annonce "FUSEE PERDUE".
 - si par contre à cet endroit se trouve une planète, il rend la fusée au joueur vert et place une planète bleue (qu'il prend dans les 20 planètes non-utilisées).
- 3) C'est alors au joueur bleu à lancer une fusée ou un astronef.

Comment fonctionnent :

- 1) **Les fusées de reconnaissance :**
 - Elles peuvent être placées n'importe où et ne découvrent que la position qu'elles occupent.
- 2) **Les astronefs (jaune) :**
 - Peuvent être posés n'importe où mais découvrent également les 6 autres positions qui se trouvent exactement autour de lui (Fig. 6).
- 3) **Les super-astronefs (rose) :**
 - Ils ne peuvent être placés qu'au centre des triangles dessinés sur la table de jeux. Ils découvrent alors l'ensemble des positions se trouvant dans ce triangle (Fig. 7).

N.B. :

- Les astronefs et super-astronefs ne sont rendus à l'adversaire que si la position qu'ils occupent est effectivement une position occupée par une planète. Dans le cas contraire, l'adversaire pose les planètes découvertes autour de l'astronef et l'astronef est perdu.
- Les fusées et astronefs perdus restent sur le jeu.

4) Les lasers :

- Pour sonder l'espace avant d'y envoyer des fusées, le joueur dispose également de 5 émetteurs de rayons laser.

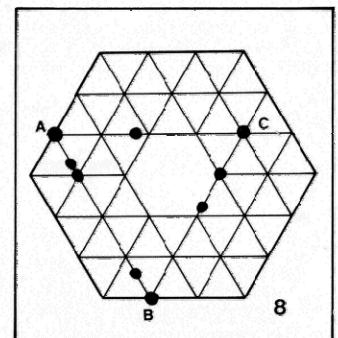
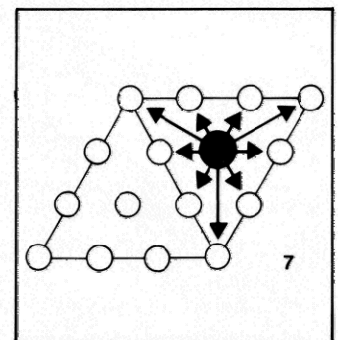
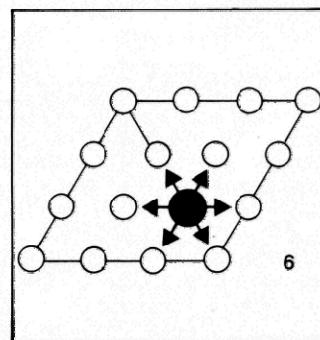
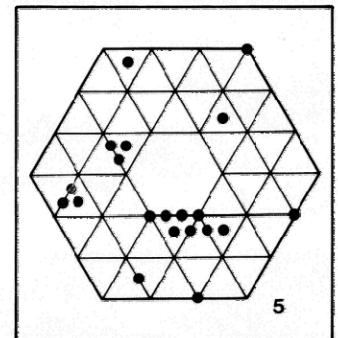
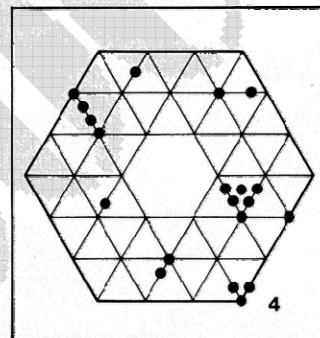
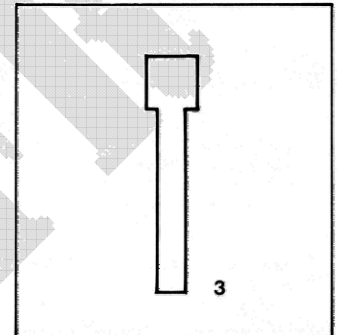
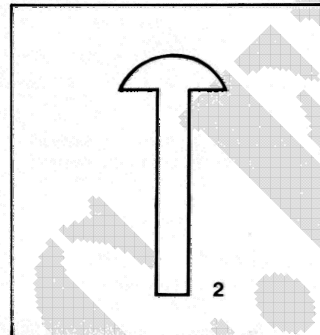
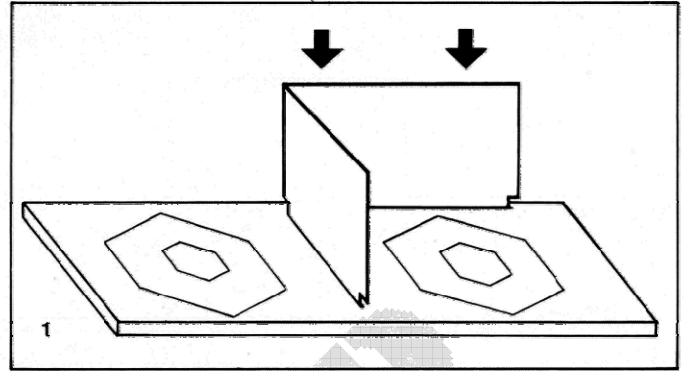
Ces rayons laser ne fonctionnent que sur les lignes tracées sur la table ;
Exemple : Le joueur vert pose 2 émetteurs laser en A et B (Fig. 8). Le joueur bleu doit placer toutes les planètes se trouvant entre le point A et B, et y compris les points A et B.

N.B. : 1) Les lasers ne sont pas réutilisables.

- 2) Si le joueur place le laser en C (Fig. 8) les lignes C-B et C-A sont alors découvertes également.

Les points :

- Lorsqu'un des 9 systèmes planétaires est entièrement découvert (qu'il se compose de une ou de plusieurs planètes), le joueur place une de ses fusées de reconnaissance (ou à défaut un astronef ou un laser) dans la position 1 du marquoir et ainsi de suite.
- Le premier qui a découvert les neuf systèmes planétaires de l'adversaire a gagné.



**CONNECTION
GAMES**