

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)





# SPACE BOWL



 Stéphane Brachet  
 Gyom  
Alexandre Bonvalot



2-8

30'

8+

**D**es aventuriers avides de découvertes ont décidé de laisser la Terre derrière eux et de s'envoler vers l'inconnu, à la recherche d'une nouvelle planète viable où ils pourraient tout recommencer à zéro. Mais le temps presse tant les réserves sont limitées.

## MATÉRIEL

- 1 boîte Ordinateur de bord,
- 1 grille cartonnée,
- 6 billes Planète,
- 1 disque Destination (mauve),
- 1 disque Trou noir (noir) utilisé dans une variante,
- 1 jeton Joker,
- 1 jeton Capitaine,
- 24 jetons Équipage (3 par joueur, 1 grand avec un bouton rouge au verso et 2 petits),
- 56 cartes Constellation,
- 1 piste des scores,
- 1 règle du jeu.

# INSTALLATION

- 1 Donnez trois jetons Équipage de la même couleur à chaque joueur. Chacun conserve le grand (face Vaisseau visible) et un petit devant soi.
- 2 L'autre petit est placé sur la case **numérotée 4** de la piste des scores.
- 3 Mélangez les cartes Constellation et disposez-en 25 face visible en un carré de 5 cartes de côté pour former l'aire de jeu appelée « galaxie ».
- 4 Constituez à côté de la galaxie une pioche de 10 cartes Constellation (la pile Infini & au-delà) face visible. Rangez les cartes restantes dans la boîte de jeu : elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.
- 5 Placez la boîte Ordinateur de bord à côté de la galaxie, de sorte qu'elle soit visible par tous les joueurs, et glissez-y la grille cartonnée.
- 6 Placez le jeton Joker à côté de la galaxie ; tous les joueurs doivent aisément pouvoir l'attraper.
- 7 Réservez sur le côté les 6 billes, et le jeton Destination.
- 8 Le capitaine est tiré au sort et reçoit le jeton Capitaine.





# APERÇU & BUT DU JEU

**Space Bowl** est un jeu compétitif, simultané et sans tours de jeu.

Le plus rapidement possible, les joueurs doivent identifier une constellation habitable quelque part dans la galaxie à l'aide d'un schéma basé sur la position des planètes aux alentours, transmis par l'ordinateur de bord. Ceux qui y parviennent sont récompensés en points de victoire. Le joueur ayant le plus de points au terme de la partie l'emporte.

## DÉROULEMENT DU JEU

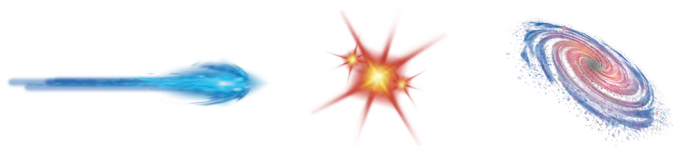
Le jeu est divisé en une succession de manches.

### IMPORTANT

Dans les explications qui suivent, ne confondez pas une **case** avec une **carte** : les cases sont délimitées par la grille cartonnée dans la boîte Ordinateur de bord tandis que les cartes composent la galaxie.

Le jeu est basé sur la position relative des planètes. Une même planète est représentée de deux manières différentes : par une bille dans la boîte Ordinateur de bord ; par un dessin sur les cartes Constellation. Il existe plusieurs exemplaires d'une même planète sur les différentes cartes Constellation.

Outre les planètes, les cartes peuvent montrer le dessin d'une étoile filante, d'une étoile et/ou d'un trou noir. Les deux premiers n'ont aucun rôle particulier, si ce n'est celui de visuellement perturber les joueurs, tandis que le troisième est utilisé dans une variante de règles (voir « *Le trou noir* », page 15).



# DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

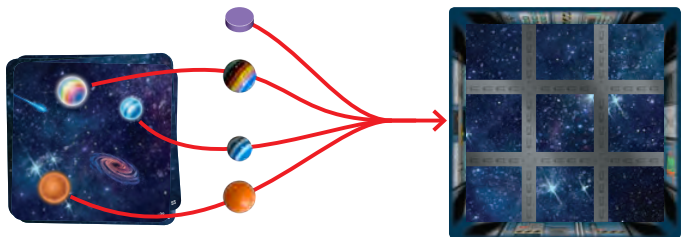
Une manche se divise en 4 phases :

1. L'ordinateur de bord définit la zone à explorer
2. Les joueurs cherchent dans la galaxie
3. Attribution des points de victoire
4. Fin de manche

Tous les joueurs prennent en main le petit jeton Équipage tandis que le grand reste devant eux.

## 1 L'ORDINATEUR DE BORD DÉFINIT LA ZONE À EXPLORER

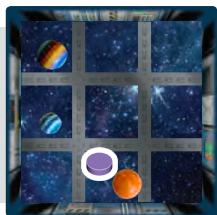
Le Capitaine prend le disque Destination ainsi que les billes correspondant aux planètes affichées sur la carte Constellation visible **au sommet de la pile Infini & au-delà**. Puis il lance tous ces éléments dans la boîte Ordinateur de bord.

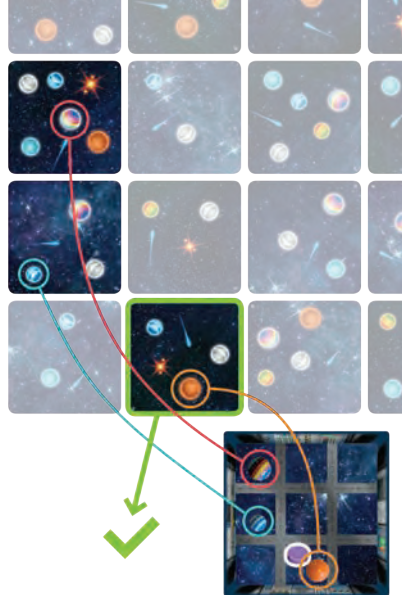


**CONSEIL :** pour les parties d'apprentissage et/ou avec des enfants, placez le disque Destination sur la case centrale et ne lancez que les billes.

### REMARQUE

À l'issue du lancer, les billes et le jeton doivent chacun se trouver **dans une case** de la boîte Ordinateur de bord. Il peut y avoir plusieurs éléments dans une même case. Au besoin, secouez un peu la boîte pour parvenir.





L'ordinateur de bord est divisé en 9 cases, chacune représentant une carte Constellation. Ces 9 cases correspondent potentiellement à n'importe quel groupe de 9 cartes Constellation disposées en carré de 3×3 dans la Galaxie.

Le disque Destination indique la carte Constellation valide où doit se rendre le vaisseau spatial durant cette manche.

Il s'agit de la carte Constellation sur laquelle vous placerez un jeton Équipage ultérieurement. La disposition des billes sur les cases sur et autour de celle où se trouve le disque Destination indique quelle carte Constellation est considérée comme une destination valide.

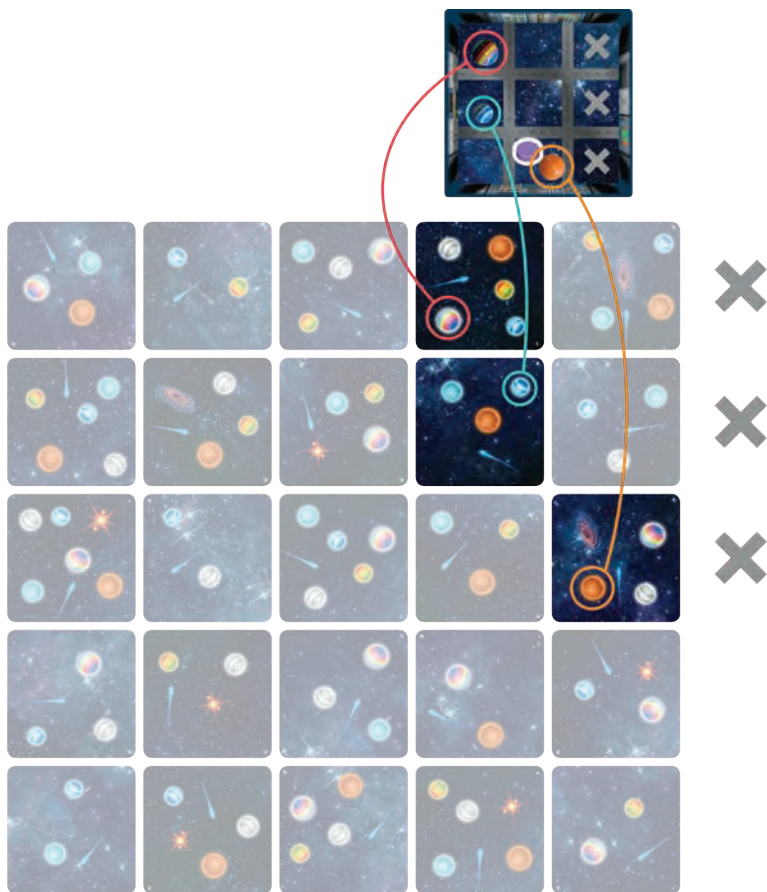
#### REMARQUE

Aucun composant du jeu ne représente le vaisseau ; vos équipages ne font que chercher des destinations potentielles pour le vaisseau.

#### IMPORTANT

Pour qu'une carte Constellation soit considérée comme valide, cette carte et celles avoisinantes doivent comporter **au minimum** les planètes montrées par la boîte Ordinateur de bord. Il peut y avoir d'autres planètes en plus, mais celles lancées dans la boîte Ordinateur de bord **doivent** être présentes.

Les cases vides dans la boîte Ordinateur de bord peuvent représenter des cartes qui se trouvent hors de la galaxie.



La boîte Ordinateur de bord ne peut pas être pivotée. Son orientation relative à la galaxie doit toujours rester la même.



## 2 LES JOUEURS CHERCHENT DANS LA GALAXIE

Dès qu'a eu lieu le lancer dans la boîte Ordinateur de bord, tous les joueurs commencent immédiatement à chercher une destination valide parmi les cartes Constellation, c'est-à-dire répondant aux critères définis par l'ordinateur de bord (cf. «1. L'ordinateur de bord définit la zone à explorer», page 5).

### REMARQUE

Une fois que le disque et les billes ont été lancés dans la boîte Ordinateur de bord, il est possible que la configuration obtenue puisse être trouvée à différents endroits. Cependant, chaque joueur n'a besoin d'en identifier qu'une seule pour réussir sa mission.

Une fois que le lancer a eu lieu, il y a deux possibilités :

- A. Un joueur annonce avoir trouvé une carte Constellation valide,
- B. Un joueur annonce qu'il n'existe pas de carte Constellation valide.

### A. Un joueur annonce avoir trouvé une carte Constellation valide

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé une carte Constellation valide, il crie «Go ! » et lève le doigt (pointé vers le ciel) puis commence à haute voix un décompte de dix secondes («10, 9, 8...») pendant lequel les autres joueurs peuvent annoncer «Suivi ! » s'ils pensent également avoir trouvé une carte Constellation valide.

À «0», la phase de recherche s'achève.

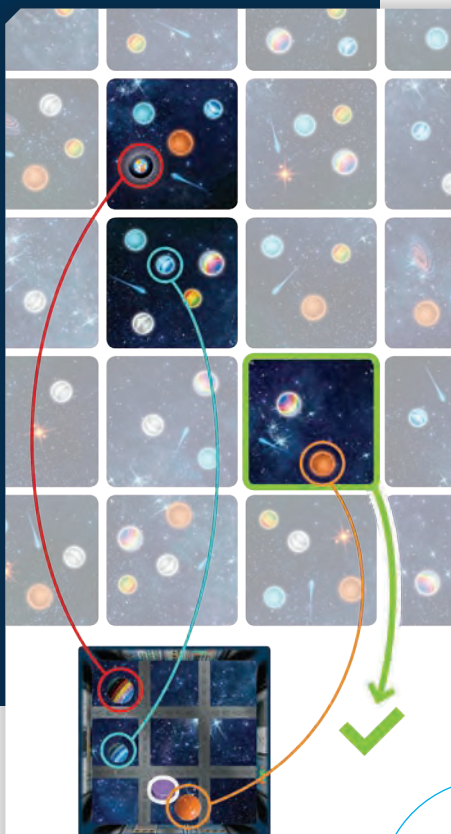
Le joueur qui a annoncé «Go ! » et tous les joueurs qui ont annoncé «Suivi ! » **doivent** alors poser **simultanément et sans hésitation** leur jeton Équipage sur la carte Constellation qu'ils pensent être valide. Plusieurs joueurs peuvent ainsi désigner une même carte.

Les joueurs qui n'ont rien annoncé ne peuvent pas placer leur jeton et ne marqueront aucun point de victoire (voir «3. Attribution des points de victoire», page 11).

## LE JETON JOKER

À tout moment **au cours du décompte de dix secondes**, n'importe quel joueur (y compris celui ayant annoncé « Go ! ») peut poser le jeton Joker sur une carte Constellation de la galaxie, au choix, en prenant soin de ne masquer aucune information de la carte. **Tous les joueurs** ont alors la possibilité d'utiliser ce jeton Joker pour la destination qu'ils proposent, en remplacement de n'importe quelle planète requise absente de la carte Constellation concernée, mais au prix d'un malus (voir « 3. Attribution des points de victoire », page 11) !

- Une fois joué, le jeton Joker ne peut plus être déplacé durant la manche en cours.
- Un joueur qui pose le jeton Joker **doit** l'utiliser dans une proposition de destination valide (pour remplacer une des planètes présentes dans la boîte Ordinateur de bord). S'il ne trouve malgré tout pas de destination valide, on considère alors qu'il a proposé une solution invalide (voir « 3. Attribution des points de victoire », page 11).
- Dans le cas d'une annonce « On va tous mourir ! », ni l'annonceur, ni les suiveurs ne peuvent plus utiliser le jeton Joker. Par contre, ceux qui continuent à chercher une destination valide peuvent l'utiliser.



## B. Un joueur annonce qu'il n'existe pas de carte Constellation valide

Si un joueur pense qu'il n'y a pas de destination correspondant à la configuration requise par la boîte Ordinateur de bord – même en utilisant le jeton Joker – il annonce « *On va tous mourir !* » : il retourne alors devant lui le grand jeton Équipage face Bouton rouge visible, et commence un décompte de dix secondes (« *10, 9, 8...* »). Dès lors, il renonce à :

- désigner une destination valide lors de cette manche,
- utiliser le jeton Joker.

Durant le décompte, chaque autre joueur a deux possibilités :

- Montrer qu'il est d'accord en posant son jeton Équipage face Bouton rouge visible devant lui en annonçant « *Suivi !* ». Il renonce ainsi à désigner une destination valide et à utiliser le jeton joker
- Continuer à chercher une carte Constellation valide que les autres n'auraient pas vue. À la fin du décompte, il pourra poser son jeton Équipage sur la carte Constellation de son choix, en même temps que les éventuels autres joueurs dans le même cas que lui.



### 3 ATTRIBUTION DES POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur compte comme suit les points rapportés par la destination qu'il a proposée, et déplace son jeton Équipage d'autant de cases sur la piste des scores.

	Si une ou plusieurs destination(s) valide(s) a/ont été trouvée(s)	Si aucune destination valide n'a été trouvée
+1 POINT pour tout joueur ayant désigné...	...une carte Constellation valide.	...le bouton rouge.
et +1 POINT pour le joueur qui a annoncé...	...« Go ! ».	...« On va tous mourir ! ».
+1 POINT pour tout joueur ayant désigné...	...une carte Constellation valide qu'aucun autre joueur n'a désignée.	—
-1 POINT pour tout joueur utilisant le jeton Joker...	...pour remplacer une planète dans le schéma requis.	—
-1 POINT pour tout joueur ayant désigné...	...une carte Constellation non valide.	...une carte Constellation non valide.
et -1 POINT pour le joueur qui a annoncé...	...« Go ! » et n'a pas désigné une carte Constellation valide.	—
-1 POINT pour le joueur qui a annoncé...	...« On va tous mourir ! ».	—
-1 POINT pour tout joueur ayant désigné...	...le bouton rouge.	—

Tout score négatif est systématiquement ramené à 0.

## EXEMPLE 1

### **Exemple de scoring suite à une annonce « Go ! » :**

Emma a annoncé « Go ! ». Au terme du décompte, trois joueurs (Emma, Marie & Lucas) ont pointé une carte de la galaxie, tandis que deux autres se sont abstenus. Les cartes désignées par Emma & Marie sont différentes et valides, tandis que Lucas s'est trompé.

#### **Emma marque 3 points :**

- annonce « Go ! »,
- destination valide,
- seule à avoir désigné sa destination.

#### **Marie marque 2 points :**

- destination valide,
- seule à avoir désigné sa destination.

#### **Lucas perd 1 point :**

- destination invalide,
- Les scores des deux autres joueurs ne sont pas modifiés.

## EXEMPLE 2

### **Exemple de scoring suite à une annonce « On va tous mourir ! » :**

Emma a annoncé « On va tous mourir ! » puis a retourné son jeton Équipage, face Bouton rouge visible. Marie a marqué son accord en retournant également son jeton Équipage, face Bouton rouge visible. Au terme du décompte, seul Lucas a pointé une carte de la galaxie, tandis que deux autres se sont abstenus. La carte désignée par Lucas s'étant avérée valide, Emma & Marie se sont donc trompées.

#### **Emma perd 2 points :**

- annonce « On va tous mourir ! » erronée,
- jeton Équipage face bouton rouge visible.

#### **Marie perd 1 point :**

- jeton Équipage face bouton rouge visible.

#### **Lucas gagne 2 points :**

- destination valide,
- seul à avoir désigné sa destination,
- Les scores des deux autres joueurs ne sont pas modifiés.

## 4 FIN DE MANCHE



Déterminez le nouveau capitaine comme suit :

	Si une ou plusieurs destination(s) valide(s) a/ont été trouvée(s)	Si aucune destination valide n'a été trouvée
Le <b>jeton Capitaine</b> va au joueur qui a annoncé...	...« Go ! ».	...« On va tous mourir ! ».
Puis, le Capitaine prend...	...la carte Constellation qu'il a désignée.	...la carte Constellation se trouvant au sommet de la pile Infini & au-delà.
Puis...	...il remplace cette carte par celle se trouvant au sommet de la pile Infini & au-delà.	—

Si la pile Infini & au-delà est épuisée, ou si un joueur a obtenu au moins 18 points, la fin de partie est déclenchée (voir page 14).

Sinon, une nouvelle manche commence :

- Si le jeton Joker a été joué, il est retiré de la galaxie et remis à portée de tous les joueurs ;
- Chaque joueur récupère l'éventuel petit jeton Équipage qu'il aurait posé sur une carte Constellation ou retourne son grand jeton Équipage, face Vaisseau spatial visible ;
- Le disque Destination ainsi que les billes sont retirés de la boîte Ordinateur de bord ;
- Recommencez une nouvelle manche à l'étape « 1. L'ordinateur de bord définit la zone à explorer ».

# FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dans deux cas :

- soit lorsqu'au moins un joueur a atteint la dernière case de la piste des scores (on termine la manche en cours),
- soit lorsque la pile de cartes Infini & au-delà est épuisée (au terme de 10 manches).

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Bien que la piste des scores soit limitée à 18 points, votre score n'est pas limité à 18 : c'est votre score final qui compte. Par exemple, si vous dépassez 18, vous battez un autre joueur qui n'aurait atteint « que » 18 points.

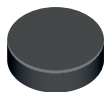
En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes Constellation dans sa réserve personnelle l'emporte. Un nouvel *ex-æquo* n'est pas départagé.



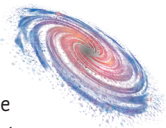
# VARIANTES

## LE TROU NOIR

Si un trou noir est présent sur la carte Constellation visible **au sommet de la pile Infini & au-delà**, le disque Trou noir est lancé dans la boîte en même temps que les billes et que le disque



Destination. Si une ou plusieurs billes atterrissent sur la même case que le disque Trou noir, la carte Constellation correspondante **ne doit pas** contenir lesdites planètes.



Le disque Trou noir n'a aucun effet sur le disque Destination ni sur une case vide.



AUTEUR

**Stéphane BRACHET**

ILLUSTRATEURS

**Gyom** boîte

**Alexandre BONVALOT** cartes

INFOGRAPHISTE

**Marie OOMS**

GESTIONNAIRE DE PROJET

**Didier DELHEZ**

**Sit Down!**

rue Sanson 4

5310 Longchamps, Belgique

Tél. +32 468 37 51 31

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)

[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2019). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION**: ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.



## AJUSTEZ LA DIFFICULTÉ

Nous vous proposons ici plusieurs méthodes pour adapter la difficulté de **Space Bowl** au niveau souhaité...

### SANS LE JETON JOKER = MOINS DE SOLUTIONS

Ne jouez pas avec le jeton Joker !

### VIDE SPATIAL = MOINS DE SOLUTIONS

Avant de mélanger les cartes Constellation pour installer la galaxie, retournez 3 cartes face cachée au hasard. Lorsque vous les poserez sur la table, laissez-les telles quelles : elles ne montrent aucune planète. Si une telle carte retournée apparaît au sommet de la pile Infini & au-delà, retournez-la simplement face visible et poursuivez. **Attention : de telles cartes ne peuvent en aucun cas constituer des destinations valides !**

### AUGMENTATION DE LA TAILLE DE LA GALAXIE = PLUS DE SOLUTIONS

Installez une galaxie de 6×6 cartes Constellation.

### ROTATION VIRTUELLE AUTORISÉE = PLUS DE SOLUTIONS

Une carte Constellation peut désormais aussi être désignée comme valide si la position des planètes avoisinantes correspond à celle des planètes de la boîte Ordinateur de bord avec une rotation de 90°, 180° ou 270°. Ne pivotez pas la boîte Ordinateur de bord elle-même !

### GALAXIE SPHÉRIQUE = PLUS DE SOLUTIONS

Tous les côtés opposés de la galaxie sont considérés comme étant adjacents. Une carte Constellation peut donc être désignée comme valide non seulement grâce aux planètes qui lui sont immédiatement voisines dans la galaxie, mais aussi grâce à celles se trouvant à l'autre bout de la galaxie.