

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

SPACEPOKER

 Dès 7 ans

 De 2 à 5 joueurs

 Contenu :
125 petites cartes "points-planètes": celles-ci permettent de miser.
35 cartes "vaisseaux spatiaux" : celles-ci vont constituer des combinaisons.

 But du jeu : Gagner le plus de cartes "points-planètes" en obtenant à chaque manche la meilleure combinaison

 Règle du jeu : Distribuer les planètes à chaque joueur.

10 planètes de valeur 1,	3 planètes de valeur 4,
5 planètes de valeur 2,	2 planètes de valeur 5,
4 planètes de valeur 3,	1 planète de valeur 6.

Les joueurs classent leurs planètes par valeur, devant eux, face découverte. A chaque tour, un donneur distribue 5 cartes "vaisseaux spatiaux" à chacun. Le reste constitue le pot. Les joueurs regardent chacun leur jeu et peuvent, s'ils le souhaitent, échanger 1, 2 ou 3 cartes de leur jeu, avec celles du pot (pour essayer d'avoir une meilleure **combinaison**).

Quand les échanges sont faits, le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur décide en fonction de son jeu :

- son jeu est bon : il mise de façon d'autant plus élevée qu'il considère son jeu excellent.

- son jeu est mauvais : il peut s'arrêter de jouer en ne misant pas ou au contraire continuer à miser (c'est le bluff : il fait croire aux autres joueurs que son jeu est bon).

A tour de rôle, les joueurs misent en posant des "points-planètes" devant eux.

Le joueur, s'il décide de continuer, s'aligne sur la mise du joueur précédent : ex :

- le joueur A mise 6 "points-planètes" ;

- le joueur B doit miser au moins 6 "points-planètes" (on dit qu'il "s'aligne") mais il peut miser d'avantage (par exemple 8).

- Le joueur C rajoute alors 2 "points-planètes" pour s'aligner sur la mise de B ($6 + 2 = 8$) ou plus encore s'il veut faire monter la mise.

- Le joueur A doit son tour venu, s'aligner sur la mise de C, augmenter la mise ou abandonner.

On peut miser autant de fois qu'on le désire mais toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur arrête de miser quand il pense n'avoir aucune chance de gagner ou quand il n'a plus assez de planètes pour miser.

Fin de la partie

La manche s'arrête dès que les joueurs sont à égalité de mise à la fin d'un tour de table, ou que tous les joueurs sauf un ont abandonné.

Seuls les joueurs encore dans la manche montrent leur jeu. Celui qui possède la combinaison la plus forte remporte l'ensemble des planètes mises par tous les joueurs. S'il ne reste qu'un joueur, il remporte tout sans même montrer son jeu.

Combinaisons, par ordre décroissant (de la plus forte à la moins forte):

- 1er- Suite astronomique (5 vaisseaux différents)
- 2è- Suite escadrille (5 vaisseaux identiques)
- 3è- Carré de navettes spatiales (4 vaisseaux identiques)
- 4è- Full spatial (3 vaisseaux identiques + 2 identiques)
- 5è- Brelan intergalactique (3 vaisseaux identiques)
- 6è – Paires sidérales (2 fois 2 vaisseaux identiques)
- 7è – Paire sidérale (2 vaisseaux identiques)

Si les joueurs qui abattent leur jeu ont les mêmes combinaisons, c'est la valeur des vaisseaux qui fera la différence (taille des vaisseaux). Si, par hasard, les 2 joueurs ont exactement les mêmes combinaisons, avec des vaisseaux de même valeur, ils tirent chacun une carte du pot. C'est le plus grand vaisseau qui l'emporte.

A chaque nouvelle manche, on redistribue les vaisseaux... mais pas les "points-planètes". Une partie peut se jouer indéfiniment ... seul le manque de planètes des joueurs peut les obliger à s'arrêter. Le gagnant est celui qui a le plus de planètes.

