

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

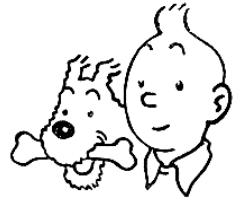
06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# TINTIN ET MILOU VERS LA LUNE

AVEC L'AUTORISATION D'HERGÉ



JEU DE SOCIÉTÉ POUR 2 A 5 JOUEURS

Aller sur la LUNE n'est plus un rêve .. depuis qu'il a été réalisé par TINTIN et ses amis ! Mais c'est quand même un extraordinaire voyage, dont vous vivrez les péripéties grâce à ce jeu plein d'entrain. Son but est, pour chaque joueur, de faire évoluer et alunir, le plus vite possible, deux fusées partant de la TERRE ; et cela, en déjouant de multiples embûches...

## RÈGLE DU JEU

### COMPOSITION DU JEU et DISPOSITION DE DÉPART

Le jeu comprend :

- 1° Un tableau comportant plusieurs trajectoires de fusées reliant la TERRE à la LUNE. Ces trajectoires sont formées par une succession de cases en forme d'atomes de couleurs différentes, toutes reliées les unes aux autres.
- 2° Dix fusées de cinq coloris différents. Chaque joueur reçoit au départ deux fusées de même couleur.
- 3° 5 dés, un pour chaque joueur.
- 4° 25 bons "CARBURANT NUCLÉAIRE" pour fusée. Chaque joueur a droit à 5 de ces bons avant la partie.
- 5° Des RADIOGRAMMES à disposer sur l'emplacement réservé à cet effet.

### PRÉLIMINAIRES DE DÉPART

Avant le départ, chaque joueur reçoit :

2 fusées de même couleur, 5 bons de carburant nucléaire, 1 dé. Ensuite poser sur le tableau les RADIOGRAMMES, textes en dessous, à l'emplacement prévu.

## LE JEU

Les joueurs, à tour de rôle, jettent leur dé. Celui qui amène le plus petit nombre de points commence.

Le premier joueur désigné par le sort, après avoir jeté son dé, fait avancer une de ses fusées dans la trajectoire de son choix, du nombre de points amenés. Il doit alors obligatoirement déposer un bon "carburant nucléaire". Il en est de même pour chaque joueur. Un bon "carburant" doit être déposé sur le tableau à chaque départ de fusée.

**EVOLUTION DES FUSÉES** — A chaque coup de dé, le joueur a une des 3 possibilités suivantes :

- 1° Faire partir une fusée encore sur TERRE.
- 2° Déplacer l'une ou l'autre de ses fusées, en avant comme en arrière. Nous insistons : une seule fusée à chaque coup.
- 3° Ne déplacer aucune de ses fusées si bon lui semble.

La règle essentielle du jeu consiste à renvoyer sans fracas sur la TERRE toute fusée placée sur le passage d'une autre fusée en cours de déplacement. Autrement dit, toute fusée croisée ou doublée est renvoyée immédiatement sur TERRE. Le joueur renvoie donc à la TERRE la ou les fusées que sa propre fusée rencontre, soit pour prendre la même place, soit pour aller au delà (sauf dans le cas exposé ci-dessous).

**CASES BLEUES** — Exceptionnellement, une fusée ne peut être renvoyée sur TERRE, ni être dépassée, lorsqu'elle stationne sur une case bleue. Il y a sur chaque trajectoire : 4 cases bleues au départ de la TERRE, et une avant d'arriver sur la LUNE.

**FUSÉES REVENUES SUR TERRE** — Comme pour un premier départ, le joueur doit remettre un bon "carburant" chaque fois qu'il veut faire prendre un nouveau départ à sa fusée.

**CASES ROUGES - RADIOGRAMMES** — Le joueur dont la fusée arrive sur une case rouge doit prendre un RADIOGRAMME, en appliquer les directives, puis le replacer sous le tas RADIOGRAMMES.

Il y a exception à cette règle lorsque c'est un Radiogramme pris par un partenaire qui amène un joueur à se poser sur une case rouge : dans ce cas, le joueur ne doit pas prendre de Radiogramme.

**ELIMINATION** — Un joueur est éliminé lorsqu'il ne possède plus de bons "carburant", ses deux fusées étant sur TERRE. Si, tout en étant dépourvu de bons "carburant", il dispose encore d'une fusée sur le parcours TERRE-LUNE, il ne peut plus gagner ; mais il lui reste la possibilité d'utiliser cette dernière fusée pour renvoyer sur TERRE les fusées de ses partenaires.

**TACTIQUE DE JEU** — L'intérêt du jeu est plus grand lorsque les joueurs cherchent : soit à renvoyer sur TERRE les fusées de leurs partenaires, soit à couper leur trajectoire par une fusée en stationnement prolongé. Ainsi, même joué à deux, le jeu reste passionnant.

**GAGNANT** — Le gagnant de la partie est le premier joueur parvenant à faire alunir ses deux fusées. Il faut amener au dé le nombre exact de points correspondant aux cases restant à parcourir pour atteindre la LUNE.

Et maintenant, bonne chance. . . . .