

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



VA MOURIR SUR MARS



20 MIN

2-6 J.

7 ANS ET +

Dans une interview, Elon Musk disait vouloir s'embarquer sur Space X, pour un voyage sans retour sur Mars.

Il déclarait alors que Mars était une belle destination pour mourir.

Depuis quelques années, une poignée de milliardaires et de puissances s'affrontent dans une nouvelle conquête de l'espace : le New Space. Dans cette course pour fixer de nouvelles frontières à l'humanité, la Lune et Mars jouent un rôle primordial.

Poser, 60 ans plus tard, le pied sur la Lune, est anecdotique. Le but est d'y installer une base relais, d'où pourrait s'extraire, grâce à une gravité 6 fois plus faible que sur Terre, la masse colossale du gros porteur nécessaire à l'odyssée vers Mars. Les plus optimistes estiment la durée de ce voyage à 6 mois.

On dit aussi que le premier humain qui marchera sur Mars est déjà né...

Va mourir sur Mars vous propose de participer à votre tour à cette conquête du New Space. Choisissez votre bienfaiteur préféré, envoyez votre fusée sur la Lune, avant de rejoindre Mars pour y couler vos vieux jours.




PRÉSENTATION

Va mourir sur Mars est un jeu d'ambiance en temps réel pour 2 à 6 joueurs.

Les joueurs doivent récupérer un par un des mini-dés (les étages de leur fusée) et les empiler plus vite que leurs adversaires.

CONTENU

- 50 minis-dés
- 40 séquences de tir (20  depuis la Terre et 20  depuis la Lune)
- 6 dés Actions (les gros dés orange)
- 8 bases de lancement (depuis la Terre au recto et depuis la Lune au verso)

BUT DU JEU

Être le premier joueur à réussir deux lancements de sa fusée : le premier depuis la Terre en direction de la Lune, et le deuxième depuis la Lune vers Mars.


Pour réussir un lancement, il faut être le premier joueur à construire sa fusée en empilant, dans l'ordre, tous les dés requis par sa séquence de tir.

MISE EN PLACE

Le nombre de dés utilisés dépend du nombre de joueurs :

2 À 4 JOUEURS	5 ET 6 JOUEURS
40 MINIS (8 de chaque couleur)	LES 50 MINIS (10 de chaque couleur)
+	+
4 DÉS ACTIONS	LES 6 DÉS ACTIONS

Les dés non-utilisés sont rangés dans la boîte.

Chaque joueur choisit **1 base de lancement** qu'il place devant lui côté Terre et prend au hasard une séquence de tir  (départ depuis la Terre).

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Désignez aléatoirement un premier joueur (*le plus lunaire ou le dernier à avoir été en apesanteur*).

- 1** Le premier joueur s'empare de tous les minis-dés et des dés Actions en jeu. Il compte à haute voix « **3** », « **2** », « **1** », puis déclare « **ALLUMAGE !** » et lance tous les dés de la partie au milieu de la table.



Tout le monde joue simultanément.


- 2** Chaque joueur **doit**, le plus rapidement possible, récupérer 6 mini-dés (*ou 7*) et les empiler pour construire une fusée, mais **seulement un dé à la fois** !

Votre séquence de tir indique la valeur du dé, sa couleur ou bien une combinaison des deux, que vous devez respecter.

RÉCUPÉRER ET PLACER UN MINI-DÉ

- Ramassez, au centre de la table, le prochain mini-dé de votre séquence de tir. Vous devez commencer par le dé le plus bas de votre séquence puis remonter la séquence (*le dernier est le plus haut*).

- Posez le premier sur votre zone de tir, et les suivants par-dessus. Attention que la fusée ne s'écroule pas ou il faudra tout recommencer !

Quand le mini-dé demandé est une valeur, vous devrez placer le dé afin que la face de cette valeur apparaisse face à vous (la face verticale vers laquelle pointe le pictogramme ).

Oui, vous pouvez les faire pivoter à loisir !

Certains étages réclament une couleur de dé spécifique. S'il n'y en a plus de disponible, vous pouvez le remplacer par 2 autres dés (*votre fusée sera donc plus haute que prévu ! Il faut savoir s'adapter...*). Au moment de les placer, faites apparaître leur face «6» pour indiquer qu'ils remplacent le dé manquant (*même si cet étage réclamait aussi une valeur*).



Attention : si votre fusée s'écroule, vous devez la reconstruire avant de ramasser un dé supplémentaire !

- 3** Une fois par manche, chaque joueur **peut** aussi activer un dé Action, à condition d'en avoir rempli les conditions. Il applique alors immédiatement l'effet indiqué sur sa face supérieure.

ACTIVER UN DÉ ACTION

Pour récupérer un dé Action, vous devez d'abord vous emparer des 2 dés indiqués sur votre base de lancement, sous le visuel de dé Action, selon les mêmes règles qu'en **2**.

Ces dés doivent être stockés sous le visuel du dé Action sans être empilés (*ils ne font pas partie de la fusée !*).



- 4** Le premier joueur qui a réussi la construction d'une fusée complète correspondant à sa séquence de tir (*de 6 mini-dés ou 7 une fois sur la Lune*) crie « **DÉCOLLAGE** » pour mettre fin à la manche. Les autres joueurs doivent alors lever les mains et arrêter de jouer pour vérifier si la fusée peut décoller.

- 5** Vérification de la fusée du joueur qui a crié « DÉCOLLAGE ».

- Si sa fusée correspond à sa séquence de tir, son lancement est réussi !
- Sinon, on vérifie la seconde fusée la plus haute parmi les autres joueurs, et ainsi de suite, jusqu'à avoir une fusée ayant respecté sa séquence de tir, même partiellement. Si plusieurs joueurs ont une fusée correcte de même taille, tous réussissent leur lancement.



Le(s) joueur(s) qui a réussi son lancement vide sa zone de tir, retourne sa base de lancement terrestre pour faire apparaître ses installations lunaires et remplace sa séquence de tir **I (départ terrestre à 6 dés) par une séquence de tir **II** (départ lunaire à 7 dés).**

Les autres voient leur zone de tir ; ils joueront la prochaine manche avec la même séquence.

Le joueur suivant récupère tous les dés et les lance pour disputer une nouvelle manche.

QUI GAGNE ?

Le gagnant est le premier joueur à réussir deux lancements, un depuis la Terre puis un depuis la Lune !

C'est le début de la grande odyssée vers Mars...

ÉGALITÉS

Dans le cas où 2 joueurs réussiraient en même temps leur lancement depuis la Lune, ils se partagent la victoire et peuvent aller mourir sur Mars en couple !

PRÉCISIONS : LES DÉS ACTIONS

Les actions des dés Actions sont détaillées au dos de ce livret.

RAPPEL : chaque personne n'a le droit d'utiliser qu'un seul dé Action par manche !

Il faut donc bien regarder tous les dés Actions pour choisir le meilleur avant que quelqu'un d'autre ne le prenne.

Une fois l'action effectuée, le joueur qui l'a activé pose le dé sur sa base de lancement, par-dessus le visuel de dé Action (à l'exception du Missile, relancé jusqu'à ce qu'il tombe de la table, et de la Pénalité qui est placée sur la base du joueur choisi).



LES BIENFAITEURS

Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite et de fort mauvais goût (ce qui ne nous ressemble pas).

La France ne participant pas à cette course au New Space, nous avons invité le petit Bernard à se joindre à notre joyeuse bande. Quant à Zorb 51, il veut juste rentrer chez lui !



XI



BERNARD



DONALD



VLADIMIR



ELON



KIM



JEFF



ZORB 51

Auteur

QUENTIN CAPRARA

Illustrateur

TONY ROCHON

Développement

DIDIER JACOBÉE

Direction artistique

BENJAMIN TREILHOU



Conçu et développé en France - Fabriqué dans l'Union Européenne
© 2024 SWEET NOVEMBER

Ce jeu d'ambiance est édité par
Sweet November
Dans la collection Sweet Games
1 rue des empereurs
28200 Châteaudun – France
Conservez ces coordonnées

LES ACTIONS



INGÉNIEUR

Ne tenez pas compte de votre séquence de tir !
Votre fusée est validée pour peu qu'elle comporte le nombre de dés demandé.



PIRATAGE

Criez Pirates !
Les autres joueurs mettent un bras dans le dos.
Ils ne peuvent plus utiliser qu'une seule main jusqu'à la fin de cette manche.



PÉNALITÉ

Désignez le joueur de votre choix en plaçant ce dé sur sa base de lancement. Il doit ajouter 1 dé supplémentaire sur sa fusée pour la valider.
(n'importe quel dé)



TREMBLEMENT DE TERRE

Secouez la table !
(une seule secousse)



MISSILE

Jetez le dé Action sur une fusée adverse pour la faire tomber.
Tant que le dé-missile reste sur la table, tout le monde peut l'attraper et le relancer sur une autre fusée ! Dès qu'il tombe de la table sa course est terminée !



CONTRÔLE DE SÉCURITÉ

Criez Halte !
Les autres joueurs lèvent les mains et ne-peuvent plus jouer avant d'avoir checké 3 sécurités !
le joueur à votre gauche annonce, les autres doivent tous répondre «Check» avant la prochaine annonce.
Annonce 1 : « Météo ! »
Annonce 2 : « Carburant ! »
Annonce 3 : « Trajectoire ! »
Au troisième Check ils peuvent reprendre le jeu.