

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 (Saône-et-Loire), 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





Le jeu de l'espace d'Angelo Porazzi pour 2-4 joueurs

Découvrez la galaxie avec vos ASTRO-nefs, atterrissez sur des planètes énigmatiques, rencontrez des extra-terrestres, cherchez des ressources minières (les NUTS) et construisez des nouvelles colonies... Le seigneur de la galaxie serait celui qui se procure le plus de ressources minières et construit le plus de colonies!

Contenu 12 ASTRO-nefs, 3 / couleur - 80 pièces de monnaie (les NUTS), 20/couleur 60 colonies (les petits hommes), 15 / couleur - 1 dé - 1 plateau de jeu - 1 règle de jeu 1 boîte de jeu avec une liste d'action imprimée au verso.

Mise en place En commençant avec le joueur ressemblant le plus à un extra-terrestre et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs choisissent un set de pions:

3 ASTRO-nefs, 20 NUTS, 15 colonies.

Les joueurs placent un de leurs ASTRO-nefs sur leur **planète d'origine** qui se trouve dans un des 4 coins du plateau de jeu. Une colonie est mise sur la liste d'action.

Après, les NUTS sont répartis parmi les planètes: **Les petites planètes** reçoivent 2 NUTS en couleurs différentes, **les grandes planètes** en reçoivent 3. La répartition est faite par tous les joueurs en donnant un NUT. Pour pouvoir commencer plus vite, les NUTS peuvent être répartis aléatoirement. Ensuite, chaque joueur reçoit encore 4 NUTS, 1 / couleur. Le reste des NUTS forme la banque-ASTRO.

Déroulement Au début, les joueurs déclarent le montant des actions pour le tour. Ils jettent les dés pour confirmer leur déclaration.

Si le résultat est égal ou supérieur du nombre déclaré, le résultat sera doublé.

Exemple : Le joueur déclare 3 actions et jette 4. Dans ce cas, il obtient $3 \times 2 = 6$ actions.

Si le résultat est inférieur du nombre déclaré, le résultat jeté ne changera pas.

Exemple : Le joueur déclare 5 actions et jette 3. Dans ce cas, il obtient 3 actions.

Le pion sur le liston d'action sera placé conformément.

Exemple : Le joueur a 6 actions et met son pion sur la position 6 sur la liste d'action.

Actions Après avoir choisi le nombre d'actions, le joueur peut choisir librement et dans une séquence quelconque parmi les actions suivantes.

On ne peut pas garder une action pour le tour prochain.

- **Bouger** un ASTRO-nef sur une case voisine. **1 point d'action**

2 ASTRO-nefs, même de différentes couleurs ne peuvent pas être sur la même case.

- **Extraire** un nombre quelconque des NUTS sur un planète. **1 point d'action**
Le joueur obtient tous les NUTS de la planète.

- **Colonisation** veut dire la construction des colonies sur la planète. **1 action et 1 NUT** d'un couleur quelconque.

Le joueur place un pion indicateur pour sa colonie sur la planète où se trouve son ASTRO-nef. Des grandes planètes peuvent accueillir jusqu'à **3** colonies, des petites planètes jusqu'à **2** colonies.

- **Construction** des ASTRO-nefs en positionner un ASTRO-nefs sur la planète d'origine. **1 actions et 4 NUTS** en couleurs différentes. Si un joueur possède **2** ou **3** ASTRO-nefs, il peut partager ses points d'action parmi ses ASTRO-nefs.

- **L'attaque** d'un ASTRO-nef hostile où d'une colonie **1 action / attaque** peuvent être exécutés si un Astro-nef se trouve à côté d'un de l'adversaire. Les deux joueurs jettent les dés. Si l'attaquant obtient plus de points, l'ASTRO-nef de l'adversaire est détruit. Si le résultat des dés est identique ou supérieur, l'attaque est tournée court. Si l'attaque se dirige vers une planète avec plusieurs buts, **le défenseur** décide le but.

- **Amélioration de technologies 4 actions et 1 NUT.**

Il y a 4 technologies disponibles, représentées par les couleurs des NUTS.

 NUT ROUGE : **Power Laser**: En cas d'attaque, le joueur a un point de plus sur le résultat du dé (+1)

 NUT VIOLET : **Mega Shield**: En cas de défense, le joueur a un point de plus sur le résultat du dé (+1).

 NUT JAUNE : **Time Warp**: Une fois/ enchainement, le joueur a la possibilité de corriger son résultat du dé en jetant à nouveau les dés.

 NUT ORANGE : **Extra Energy** donne au joueur une action de plus / tour.

Pour pouvoir utiliser des technologies, le joueur doit payer 4 Actions et un NUT dans la couleur en question à la Banque-ASTRO. Le NUT est posé sur la planète d'origine et indique l'utilisation de cette technologie pendant tout le reste du jeu.

- **Marchander 1 action** Pour 1 point d'action, le joueur peut échanger un NUT avec un autre joueur intéressé. Pour cela, les joueurs n'ont pas besoin d'être voisins (ASTRO-nefs ou COLONIE).

Atterrissage sur une planète: Le Tableau du destin

En cas d'atterrissage sur une planète, vous devez regarder ce que le destin tient à votre disposition. Jetez les dés 2 fois et regardez dans le **Tableau du destin**, ce qui se passera:

Exemple: Le résultat des dés montre „3“, après „4“.

Sur le tableau du destin vous trouverez sous **3-4**: „Autochtones apportant de l'argent aux joueurs: En cas d'extraction, veuillez payer un NUT.“

Avec un résultat de **1-1** l'ASTRO-nef est détruit, avec **6-6**, on rencontre les Génies de l'univers ...

Si le premier résultat est un **1**, vous pouvez éventuellement utiliser le Time Warp et avez droit de jeter le dé encore une fois!



Règles optionnelles

Ces règles sont optionnelles. Si vous préférez de jouer conventionnellement, nous recommandons d'utiliser les cases suivantes sans leur donner de fonction.

Astéroïdes Sur le plan, vous trouvez plusieurs cases avec astéroïdes.

Si ASTRO-nef croise une case avec un astéroïde, le joueur doit jeter les dés et survit seulement à **2** ou plus.

Si l'ASTRO-nef atterre sur une case avec un astéroïde, le joueur doit jeter les dés et survit seulement à **3** ou plus.

Sinon BOOOM ... l'ASTRO-nef est détruit!



Astroholes (trous noirs) Il y a 4 ASTRO-hole sur le plan, qui permettent aux joueurs de bouger plus rapidement et de façon plus efficace.

Si le joueur marche sur un ASTRO-hole, il a droit de sauter sur un autre ASTRO-hole et continuer son voyage de cette nouvelle position.



Fin de jeu

Le jeu se termine à la fin du tour de la dernière exploration (il n'y existe plus de Nuts). Celui qui possède la plupart des colonies à ce point de jeu est le gagnant.

Le jeu se termine également quand un joueur a créé 14 colonies.

Trouvez les NUTS!



Un **exemple** pour expliquer les différentes situations dans le jeu:

Au début du tour, l'ASTRO-nef du joueur A est éloigné **3** cases d'une planète sur laquelle il y a déjà un ASTRO-nef et **2** colonies du joueur B. Joueur A déclare une 4 et jette une 6, ce qui lui donne **8** actions (2 x 4).

Il dispose de la technologie **ORANGE: Extra Energy** qui lui donne une action de plus / tour.

Il met son pion sur la case „9“ de liste d'action.



Joueur A veut attaquer son adversaire. Il bouge son ASTRO-nef à côté de la planète.

Cela vaut **3** actions. Le pion du joueur A est mis de 9 à **6** sur la liste d'action.

Maintenant, l'attaque commence: Joueur A déclare l'attaque sur la planète.

Comme il y a plus d'un seul but, le défenseur détermine qui se met contre cette attaque.

Dans ce cas, il choisit l'ASTRO-nef.

Comme il dispose de la **technologie ROUGE: Power Laser**, joueur A attaque avec +1 et jette un 5. Le résultat total est **6** (1 + 5).

Joueur B se défend et jette un 6 également. Indécis. La première attaque était sans succès, le but n'est pas détruit. Joueur A bouge son pion de 6 à **5** sur la liste d'action.

Joueur A attaque une deuxième fois, cette fois il jette **1**. Comme il dispose de la **technologie JAUNE: Time Warp**, il décide de rejeter et obtient **3**. Joueur B se défend, mais ne jette que **2**. L'ASTRO-nef est détruit et se trouve éloigné du plateau de jeu.

Joueur A bouge son pion de 5 à **4** sur la liste d'action.

Joueur A décide d'attaquer encore une fois. Il jette un 6 (+1 pour NUT ROUGE), donc obtient **7**. Joueur B ne dispose pas de **technologie VIOLET: Mega Shield** (+1 en cas de défense). Comme même 6 ne suffira pas pour se protéger, la colonie est détruite.

Joueur A bouge son pion de 4 à **3** sur la liste d'action.

Joueur A décide d'attaquer encore une fois. Il jette un 2 (+1 pour NUT ROUGE), donc obtient **3**. Joueur B ne dispose pas de NUT VIOLET: MEGA SHIELD (+1 en cas de défense) et ne jette que 2. Donc aussi la deuxième colonie est détruite.

Joueur A bouge son pion de 3 à **2** sur la liste d'action.

La planète finalement est vide et joueur A y va.

Joueur A bouge son pion de 2 à **1** sur la liste d'action.

Joueur A doit maintenant jeter les deux dés et s'informer de son manœuvre d'atterrissage avec le „Table du destin“. Il jette **5-1**, ce qui lui permet d'extraire gratuitement un NUT rouge et violet (à prendre de l'ASTRO-banque).

Avec sa dernière action et en payant une monnaie, joueur A fonde une nouvelle colonie en plaçant un pion sur la planète.

Joueur A bouge son pion de 1 à **0** sur la liste d'action.

A la fin du tour, joueur B a perdu 2 colonies et 1 ASTRO-nef, joueur A a fondé une nouvelle colonie.



Découvrir, sécuriser des technologies, jeter les dés, construire des nouveaux ASTRO-nefs sur nécessité, l'attaque au bon moment. Si une case est occupée, il suffit de demander le passage. Sinon, une raison d'attaque!

LA TABLEAU DU DESTIN

Quand vous atterrissez sur une planète, vous jetez les dés 2 fois...

PROBLEMES DE ATERRISSAGE

- 1-1 Ka Boom! Atterissage désastreux:** L'ASTRO-nef est détruit...
NB que le joueur – avoir 1 ASTRO-nef seulement – puisse recommencer de sa planète d'origine avec un nouveau ASTRO-nef.
- 1-2 OUILLE! Atterissage mauvaise:** Pas d'action pendant ce tour.
- 1-3 Avarie du système d'extraction:** Pas d'extraction pendant ce tour.
- 1-4 Avarie du système de colonisation:** Pas de colonisation pendant ce tour.
- 1-5 Avarie de machine:** Pas de mouvement pour le ASTRO-nef pendant ce tour.
- 1-6 Avarie des canons:** Pas d'attaque pour le ASTRO-nef pendant ce tour.

PLANETE INHOSPITALIERE

- 2-1 Atmosphère toxique:** En cas de colonisation d'une ASTRO-nef pendant ce tour, cette colonie meure si le joueur jette les dés avec un résultat **1, 2** où **3**.
- 2-2 Atmosphère pas respirable:** En cas de colonisation de ASTRO-nef pendant ce tour, cette colonie meure si le joueur jette les dés avec un résultat **1** où **2**.
- 2-3 Surface chaude:** En cas d'extraction, veuillez investir **2** actions supplémentaires.
- 2-4 Surface glaciale:** En cas d'extraction, veuillez investir **1** action supplémentaire.
- 2-5 Gravitation mortelle:** En cas de décollage, veuillez investir **2** actions supplémentaires.
- 2-6 Gravitation anormale:** En cas de décollage, veuillez réaliser une action supplémentaire.

INDIGENES PROBLEMATIQUES

- 3-1 Orks agressifs:** au résultat de 3 où plus, les orks disparaissent, sinon le tour de l'AstRO-nef est terminé.
- 3-2 Animaux gigantesques:** au résultat de 2 où plus, les animaux disparaissent, sinon le tour de l'AstRO-nef est terminé.
- 3-3 Autochtones flottants:** à l'atterrissage, vous devez investir une action pour les calmer.
- 3-4 Autochtones apportant de l'argent aux joueurs:** En cas d'extraction, veuillez payer un NUT.
- 3-5 Inspecteur des impôts:** En cas de colonisation, veuillez payer un NUT.
- 3-6 Autochtones affectueux:** En cas de décollage, veuillez investir une action de plus.

LE TABLEAU DU DESTIN

Quand vous atterrez sur une planète, vous jetez les dés 2 fois.....

NATIF AMICALE

- 4-1 **Autochtones heureux** et un beau paysage: Vous pouvez faire de belles photos!
- 4-2 **Commerçants**: Vous pouvez échanger **1 NUT** à un volontaire avec l'ASTRO-banque.
- 4-3 **Banquiers**: Vous pouvez échanger **2 NUT** à un volontaire avec l'ASTRO-banque.
- 4-4 **Autochtones fraternisant avec les colons!** Pour obtenir une colonie, il ne vous faut qu'**un seul NUT** et aucune action.
- 4-5 **Soutien des autochtones!** Vous pouvez établir **une** colonie gratuitement.
- 4-6 **Fraternisation avec les autochtones**: Vous pouvez établir **plus** colonies gratuitement.

EXTRA RESSOURCES

- 5-1 **Surface avec pierreuse ressources**: Vous trouverez un NUT en **violet** et en **rouge**!
- 5-2 **Les forêts tropicales avec des ressources naturelles**: Vous trouverez un NUT en **jaune** et en **orange**!
- 5-3 **Surface avec des ressources liquides**: Vous trouverez **2 NUTs** au choix!
- 5-4 **Surface scintillante**: Vous trouverez **3 NUTs** au choix!
- 5-5 **POKER!** Vous gagnez **4 NUTS** dans le plus grand casino de la galaxie **1 NUT par couleur!**
- 5-6 **Adoration par les autochtones!** Ils vous sacrifient **5 NUTS** de votre choix!

SUPERIOR COURSES

- 6-1 **Race Technologique**: Ils vous donnent une technologie à votre choix !
- 6-2 **Maîtres du Temps**: Ils vous donnent **3 actions** supplémentaires pendant ce tour!
- 6-3 **Bio-ingénieurs des étoiles**: Ils vous autorisent de fonder une autre colonie sur un de vos planètes à votre choix!
- 6-4 **Les illuminés**: Ils téléportent votre ASTRO-nef sur un planète de votre choix!
- 6-5 **Maîtres de la galaxie**: Ils vous construisent **un nouveau ASTRO-nef** sur un des vos planètes à votre choix!
- 6-6 **Génies de l'univers**: Choisissez **un** des cinq dons du bloc 6-X!

- Le sort n'a aucun effet sur le tour actuel.

- Monnaies qui viennent du sort qui est tirée de la banque astro.

N'est-ce pas là, le joueur passe de vide.

- Si vous avez la technologie jaune, **TimeWarp**, vous roulez à nouveau une fois par round.

Exemple: Si vous débarquez sur une planète et le premier jet de dé est **1** alors il est temps de lancer les dés de nouveau!