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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

F

PACAL'S ROCKET

Un jeu de Günter Burkhardt
Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans • Jeu Piatnik n° 634192
illustré par Massimiliano Longo • © 2015 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche

REGLES DU JEU

La découverte d'une mystérieuse dalle funéraire dans l'ancienne cité maya de Palenque suscite les suppositions les plus diverses... Les pyramides mayas auraient-elles été construites par des extra-terrestres ?
Plonge au coeur de la cité mythique de Pacal le Grand (603-683 après J-C) et bâtis tes pyramides à l'aide de vaisseaux spatiaux et d'alignement de constellations. Qui élaborera la meilleure stratégie pour dominer Palenque ?

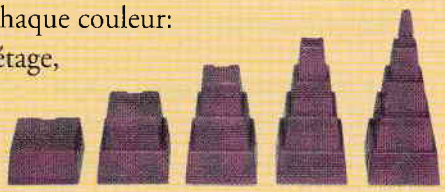
But du jeu :

Le but du jeu est de récolter le plus de points en construisant des pyramides dans la cité de Palenque.

Matériel :

1 plateau de jeu :
il représente la cité de Palenque, avec 16 quartiers ayant différentes valeurs, une rivière et un lac.
Le bord du plateau est marqué de points et servira à compter les points.

55 pyramides
de 5 couleurs différentes avec 11 pyramides de chaque couleur, et pour chaque couleur:
1 pyramide à un étage,
3 à deux étages,
3 à trois étages,
2 à quatre étages,
2 à cinq étages



5 vaisseaux spatiaux
creux à l'intérieur pour y placer des pierres divines.

5 cartes guides

15 pièces d'énergie
5 d'une valeur de deux,
5 d'une valeur de quatre
et 5 d'une valeur de six.

3 pièces de recouvrement
pour adapter la surface de jeu au nombre de joueur

55 pierres divines triangulaires
de 5 couleurs différentes avec 11 pierres de chaque couleur.

1 dé spécial

www.piatnik.com

Piatnik

150.726.61

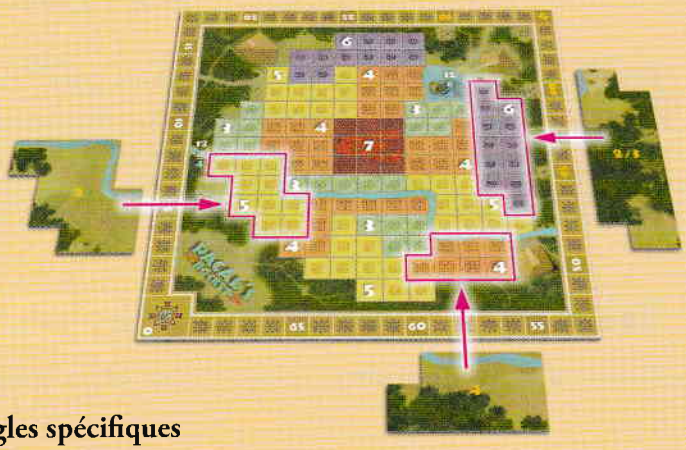
Préparation du jeu :

- Place le plateau au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments suivants dans sa couleur :
  - toutes les pierres divines et les pyramides
  - 1 vaisseau spatial
  - 3 pièces d'énergie : une de 2, une de 4 et une de 6 points
  - 1 carte guide
- Chaque joueur place une de ses pierres divines sur la case 0 au bord du plateau
- Le premier joueur prend le dé. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur qui commence place son vaisseau spatial sur la case de son choix dans le quartier sacré (celui qui contient le chiffre 7, au centre du plateau de jeu), chaque joueur fait ensuite de même sur une case libre du quartier sacré.
- **Important :** S'il y a moins de cinq joueurs, le plateau de jeu est réduit. Un ou plusieurs quartiers sont recouverts des pièces de recouvrement :

  S'il y a deux joueurs, place les pièces de recouvrement marquées 2 et 2/3 comme montré sur l'illustration ;

  S'il y a trois joueurs, place la pièce de recouvrement marquée 2/3 comme montré sur l'illustration ;

  S'il y a quatre joueurs, place la pièce de recouvrement marquée 4 comme montré sur l'illustration.



Les règles du jeu sont valables pour 3 à 5 joueurs. Les règles spécifiques pour 2 joueurs et pour les joueurs expérimentés sont décrites plus bas.

Déroulement du jeu

- Le joueur qui commence lance le dé. Il place ensuite le dé avec le résultat obtenu en haut de sa carte guide. Ainsi, tous les joueurs voient toujours ce qu'il a obtenu. En effet, le résultat obtenu est valable pour TOUS les joueurs du tour.
- Le joueur qui vient de lancer le dé joue son coup en réalisant les actions suivantes dans cet ordre:
  1. Déplacer le vaisseau spatial (action obligatoire !)
  2. Mettre en jeu une ou deux pierres divines (action optionnelle)
  3. Construire une pyramide (action optionnelle)
  4. Gagner des points (en fonction des actions précédentes)
- Quand le joueur a fini son coup, c'est au joueur suivant de jouer.
- Lorsque chaque joueur a joué son coup, un nouveau tour commence et le dé passe au joueur suivant. Celui-ci lance le dé et détermine ainsi le résultat obtenu pour ce nouveau tour. Remarque : Le joueur qui commence un tour est toujours le dernier joueur du tour suivant. Cela peut être important plus tard, lors de la construction des pyramides.

Les actions en détail :

1. Déplacer le vaisseau spatial :

A son tour de jeu le joueur doit déplacer son vaisseau spatial en fonction du résultat obtenu au lancer de dé. Pour ce faire, il soulève d'abord son vaisseau spatial pour que les pierres divines qui se trouvent peut-être à l'intérieur restent sur la case sur laquelle son vaisseau se trouvait. Le vaisseau spatial est déplacé comme suit :

Si le dé montre un nombre de points, le joueur choisit de :

- Déplacer son vaisseau spatial du nombre de points en ligne droite dans UNE seule direction (sans tourner !). Il ne peut pas avancer, puis reculer, et pas non plus déplacer son vaisseau en diagonale. Si son vaisseau rencontre un obstacle (un autre vaisseau, le bord d'un plateau de jeu, le lac ou une pyramide), il reste devant cet obstacle et le nombre de points excédentaire tombe à l'eau. Les pierres divines et la rivière ne sont pas un obstacle, le vaisseau peut passer par-dessus.

  Si un joueur choisit cette possibilité, il peut ensuite mettre en jeu deux pierres divines (voir point suivant).

- Tourner en angle droit avec son vaisseau autant qu'il le souhaite. Dans ce cas, le nombre de points obtenu doit être épuisé. Il n'est pas obligé de tourner à chaque case. Un arrêt avant l'obstacle n'est pas autorisé, il faut le contourner.
  Exception - règle du cul de sac : Si le joueur déplace son vaisseau sur une case entourée d'obstacles, le nombre de points excédentaires tombe à l'eau.

  Si un joueur choisit cette possibilité, il peut ensuite mettre en jeu une seule pierre divine (voir point suivant).

Si le dé montre le symbole avec les flèches sur le dé,

le joueur déplace son vaisseau dans UNE seule direction, dans la ligne ou la colonne dans laquelle il se trouve, d'autant de cases qu'il souhaite. Les obstacles ne jouent aucun rôle ici, le vaisseau peut passer par-dessus.

Le joueur peut ensuite mettre en jeu deux pierres divines (voir point suivant).

Au lieu d'avancer, le joueur peut utiliser une de ses pièces d'énergie.

Il place alors son vaisseau sur une case libre de son choix sur le plateau de jeu, et perd la pièce d'énergie utilisée. Il peut ensuite mettre en jeu une seule pierre divine (voir point suivant).

Remarque : Les pièces d'énergie qui n'ont pas été utilisées rapportent 2, 4 ou 6 points supplémentaires à la fin de la partie !

Attention : Si le vaisseau d'un joueur est entouré d'obstacles partout et qu'il ne peut plus le déplacer, le joueur doit utiliser une pièce d'énergie. S'il n'en possède plus – et dans ce cas seulement - il doit placer son vaisseau sur la case de son choix, mais il ne peut pas mettre en jeu de pierre divine (voir point suivant).

Remarque générale pour les déplacements :

- lors du premier tour, chaque joueur doit quitter le quartier sacré en ligne droite avec son vaisseau. La possibilité de tourner en angle droit avec son vaisseau est seulement autorisée à partir du deuxième tour.
- Un vaisseau peut être placé sur une case sur laquelle se trouvent déjà une ou plusieurs pierres divines.

2. Mettre en jeu une ou deux pierres divines

En fonction de la manière dont le joueur a déplacé son vaisseau, il peut :

- mettre en jeu deux pierres divines - il prend alors deux de ses pierres et en place une dans son propre vaisseau et une dans le vaisseau d'un autre joueur de son choix OU
- mettre en jeu une seule pierre divine - il prend alors une de ses pierres et la place dans son propre vaisseau.

Il ne peut y avoir qu'une seule pierre divine par couleur sur une case. Les joueurs doivent savoir où ils ont placé leurs pierres. Quand un vaisseau spatial est déplacé, les pierres divines restent sur la case où elles ont été déposées. Si deux pierres de la même couleur se trouvent sur une même case, elles sont retirées du plateau de jeu et rendues au joueur de cette couleur. Celui-ci peut les réutiliser plus tard.

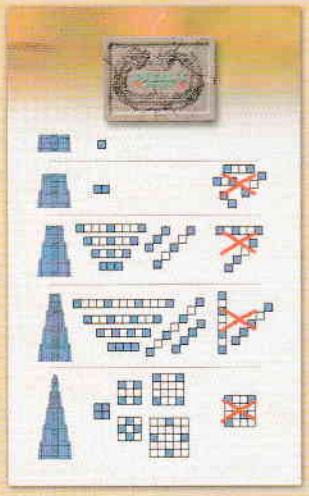
RAPPEL : Un joueur peut décider ne pas poser de pierres à son tour de jeu. Si son déplacement lui permet de poser 2 pièces, il peut aussi décider de n'en poser qu'une.

Si un joueur n'a plus de pierre divine devant lui, il peut à son tour de jeu retirer des pierres parmi ses propres pierres visibles sur plateau de jeu et les réutiliser directement.

3. Construire une pyramide

Quand les pierres divines visibles d'un joueur forment une constellation sur le plateau de jeu, une nouvelle pyramide peut être construite :

- **Une pyramide à un étage** s'il y a une pierre divine.
- **Une pyramide à deux étages** si deux pierres divines sont placées de manière horizontale ou verticale directement l'une à côté de l'autre. Il est interdit de construire une pyramide si les pierres sont en diagonale ou si elles sont séparées par une ou plusieurs cases vides.
- **Une pyramide à trois étages** si trois pierres divines sont placées en ligne, de manière horizontale, verticale ou diagonale. Une ou plusieurs cases vides entre les pierres divines sont autorisées seulement si le nombre de cases vides entre les différentes pierres est identique.
- **Une pyramide à quatre étages** si quatre pierres divines sont placées en ligne, de manière horizontale, verticale ou diagonale. Une ou plusieurs cases vides entre les pierres divines sont autorisées seulement si le nombre de cases vides entre les différentes pierres divines est identique.
- **Une pyramide à cinq étages** si quatre pierres divines forment un carré. Ici aussi, une ou plusieurs cases sont autorisées entre les différentes pierres divines tant que le nombre de cases vides est toujours le même entre les différentes pierres.

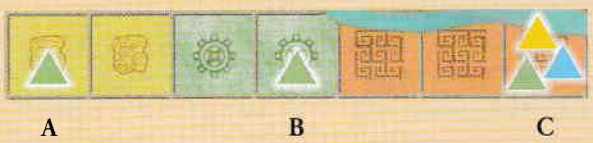


Les cartes guides indiquent les constellations possibles. Les écartements peuvent être plus grands que ceux montrés du moment qu'ils sont identiques

Les règles suivantes s'appliquent pour la construction de pyramides :

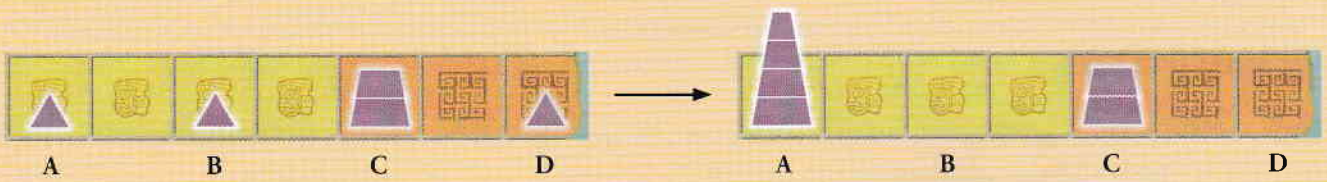
- La pyramide peut être construite sur une des cases contenant une pierre divine de la constellation choisie. Le joueur place sa pyramide sur cette case et retire toute les pierres divines de cette constellation. Ces pierres pourront être réutilisées aux tours suivants.
- Si le joueur choisit une case qui contient aussi des pierres d'autres couleurs, celles-ci sont rendues aux joueurs auxquels elles appartiennent.

Exemple : Le joueur avec les figurines vertes veut construire une pyramide à trois étages. S'il construit sur A ou B, il retire seulement ses 3 pierres divines de cette constellation. S'il construit sur C, il retire en plus la pierre jaune et la pierre bleue.



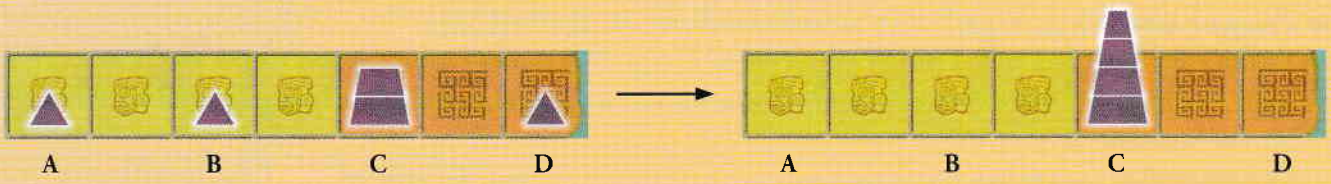
- Pour construire une nouvelle pyramide, un joueur peut aussi utiliser une ou plusieurs pyramides déjà existantes comme pierres divines. Toutefois, celles-ci ne sont pas retirées comme une pierre divine une fois la pyramide construite. Il faut toutefois que la constellation contienne au moins une pierre divine car une nouvelle pyramide ne peut être construite que sur une case contenant une pierre divine.

Exemple : Le joueur veut construire une pyramide. La pyramide à deux étages est comme une pierre divine. Le joueur peut désormais construire une nouvelle pyramide à quatre étages (par exemple sur A).



- Upgrader une pyramide : cela signifie qu'une pyramide déjà construite peut être remplacée par une pyramide plus haute. Pour ce faire, le joueur a de nouveau besoin d'une constellation valide qui lui permet de passer à la hauteur souhaitée (remarque : le joueur peut utiliser plusieurs de ses pyramides déjà construites, mais la constellation doit contenir au moins une pierre divine qui est ensuite retirée après l'upgrade).

Exemple : Le joueur veut upgrader sa pyramide à deux étages sur la case C. La constellation existante lui permet de la remplacer par une pyramide à trois ou quatre étages. Il choisit une pyramide à quatre étages et enlève alors toutes les pierres divines de cette constellation. S'il avait choisi une pyramide à trois étages, il aurait pu laisser la pierre divine sur la case A ou D car il avait besoin de seulement trois pierres pour la construction d'une pyramide à trois étages.



- La construction n'est pas obligatoire.
- Un joueur ne peut construire qu'une seule pyramide par coup.
- Si un joueur ne possède plus un certain type de pyramide, il peut construire une pyramide plus basse s'il en a encore une.

4. Gagner des points

Si le joueur construit une pyramide, il reçoit directement des points. Pour ce faire, il doit :

- être le premier à construire une pyramide dans un quartier OU
- prendre la majorité dans un quartier, en devenant le joueur ayant strictement le plus grand nombre d'étages sur ce quartier (en additionnant les étages de toutes ses pyramides).

Si un joueur remplit une de ces conditions, il avance sa pierre sur le parcours de points autour du plateau de jeu du nombre de points indiqué sur ce quartier.

Attention : Si un joueur a déjà la majorité dans un quartier et construit une autre pyramide dans le même quartier, il ne reçoit pas de points car il possède déjà la majorité et ne la prend pas. Si deux ou plusieurs joueurs se partagent la majorité dans un quartier, et si un de ces joueurs construit une nouvelle pyramide, ce dernier reprend la majorité à lui seul et encaisse les points.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque :

- un joueur construit sa dernière pyramide. Le jeu se termine immédiatement et ce joueur avance sa pierre de 5 points de plus. OU
- Si un joueur atteint les nombre de points suivants avec sa pierre sur le parcours de points :
  40 points s'il y a 3 joueurs - 35 points s'il y a 4 joueurs - 30 points s'il y a 5 joueurs.

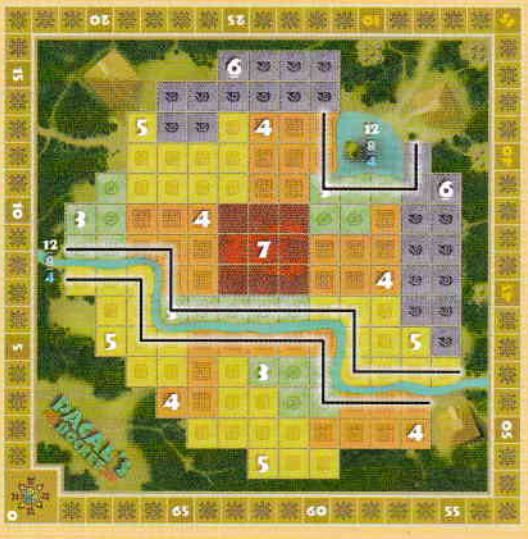
Dans ce cas, on joue jusqu'à la fin du tour. Il n'y a pas de points de bonus sauf si un joueur réussit à construire son avant-dernière pyramide. Dans ce cas, il avance sa pierre de 5 points de plus.

Comptage final :

On retire d'abord tous les vaisseaux spatiaux et les pierres divines. Ils n'ont aucune valeur. On laisse les pierres divines du bord du plateau. On procède ensuite comme suit :

- **Valeur de la rivière et du lac :**
  Cela concerne les cases surlignées en noir sur l'illustration. Celui qui a la majorité autour de la rivière marque 12 points, le second 8 points et le troisième 4 points. On procède de la même façon autour du lac.En cas d'égalité, les points des places sont additionnés et répartis de manière égale entre les joueurs. Si le nombre de points obtenu n'est pas entier, on arrondit.

  Exemple : Le jaune a construit des pyramides au bord lac avec un total de 8 étages, le mauve et le vert, des pyramides d'un total de 6 étages chacun. Le jaune reçoit 12 points, le mauve et le vert se partagent 8+4 =12 points, c'est à dire 6 points chacun.



- **Valeur des différents quartiers :**
  Dans chaque quartier les deux premiers joueurs marquent des points. Celui qui possède la majorité dans un quartier avance du nombre indiqué dans ce quartier. Le joueur qui a la deuxième place avance de 2 points. En cas d'égalité sur la majorité, tous les joueurs concernés avancent du nombre indiqué dans le quartier. Dans ce cas, il n'y a pas de points pour la deuxième place. En cas d'égalité sur la deuxième place, tous les joueurs concernés avancent de deux cases.
  Remarque : Pour un comptage plus facile, les pyramides déjà décomptées peuvent être retirées du plateau de jeu.

- **Valeur des pièces d'énergie :**
  A la fin, chaque joueur reçoit aussi des points pour les pièces d'énergie qu'il n'a pas utilisées (2, 4 et 6). Il avance du nombre de points conservé.

Après le décompte final, le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points.

Règle pour deux joueurs:

Le jeu se joue comme décrit ci-dessus, mais avec les différences suivantes : chaque joueur lance le dé à son tour de jeu et joue avec le résultat de son propre lancé. Le jeu se termine dès qu'un joueur obtient 45 points sur le parcours de points avec sa pierre (ou qu'il construit sa dernière pyramide)

Règle pour joueurs expérimentés :

Le jeu se joue comme décrit ci-dessus, mais les nouvelles pyramides peuvent seulement être construites avec des pierres divines, sans utiliser ses propres pyramides déjà construites.
On ne peut alors utiliser une pyramide dans une constellation que pour upgrader cette pyramide.

Attention ! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 36 mois. Contient des petites pièces pouvant être avalées. Risque d'étouffement. Document à conserver.

Si vous avez des questions ou suggestions à propos du jeu « Pacal´s Rocket », veuillez vous adresser à :
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Vienne, Autriche