

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





GRAVITY superstar

Aux confins de l'espace connu, les plus célèbres aventuriers convergent vers une étrange petite planète, seule capable d'attirer à elle la précieuse **poussière d'étoile** grâce à sa **gravité déroutante**. Ils y collectent un maximum de cette ressource rare tandis que leurs rivaux n'ont de cesse de vouloir la leur dérober.



Incarnez l'une de ces **superstars** en quête de richesse et déjouez les pièges gravitationnels qui vous sont tendus !



MATÉRIEL

- ➔ 30 cartes Action (6 x 5 différentes) ;
- ➔ 6 cartes Personnage ;
- ➔ 1 carte Premier joueur ;
- ➔ 6 pions Superstar également appelés « pions » dans le présent manuel ;
- ➔ 1 pion Porte ouverte ;
- ➔ 6 tuiles Planète recto-verso ;
- ➔ 78 étoiles en plastique (13 étoiles en 6 couleurs différentes) ;
- ➔ 1 sac ;
- ➔ 18 jetons Rejouer.

**SIT
DOWN!**

L'AUTEUR : élevé à coup de Vallée des Mammouth et de Héro Quest, il replonge quelques années plus tard dans le jeu de société moderne grâce à Caylus et est pris par l'envie de devenir auteur. Aujourd'hui animateur, ludothécaire, auteur autant que possible et ludicaire à l'occasion, il jongle entre ses différentes casquettes afin d'approfondir sa connaissance du jeu et des joueurs. Il est l'auteur de Titan Race (2015) & Check-List (2018).

L'auteur tient à remercier tous les testeurs d'un jour sans qui le jeu n'aurait pas pu voir le jour et particulièrement le patient Solal Allain et l'irremplaçable gang Rennais des Auteurs Ludiques.

AUTEUR
Julian ALLAIN

ILLUSTRATEUR
GYOM

INFOGRAPHISTE
Marie OOMS

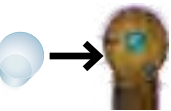
GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique
info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2018). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION :** ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

Prenez **au hasard** le nombre approprié de tuiles Planète, faces au choix, et accolez-les les unes aux autres au centre de l'aire de jeu ❶ comme indiqué ci-dessous. Leur orientation n'a pas d'importance.

Nombre de joueurs	Nombre de tuiles	Organisation des tuiles
2	2	
3 ou 4	4	
5 ou 6	6	



Placez le pion Porte ouverte sur une case Porte au choix ②.
Ce pion n'appartient à aucun joueur.

Placez les jetons Rejouer à côté du plateau ③; ils constituent une réserve commune limitée.

Mettez toutes les étoiles dans le sac. Ensuite, piochez-en autant que de symboles ❸ et  visibles sur le plateau, et posez-les au hasard sur ces symboles ❹. Rangez dans la boîte le sac contenant les étoiles inutilisées.

Chaque joueur prend 5 cartes Action différentes pour constituer sa main ❹ et pose sa carte Personnage ❺ et son pion Superstar ❻ devant lui, dans sa réserve personnelle ❸. Le contenu de la réserve personnelle doit être visible de tous à tout moment.

Désignez au hasard le premier joueur. Il reçoit la carte Premier joueur ⑨.



DÉROULEMENT DU JEU

À son tour, chaque joueur joue une action, puis dépense éventuellement un jeton Rejouer pour en jouer une seconde. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche, qui fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que la partie se termine. Le tour de chaque joueur se décompose comme suit:

1. placer son pion Superstar en jeu (obligatoire);
2. jouer une action (obligatoire);
3. dépenser un jeton Rejouer (optionnel).

Haut, bas, gauche, droite

Dans les règles qui suivent, les notions de haut, bas, gauche et droite font référence à l'orientation du pion concerné avant le début de son déplacement.

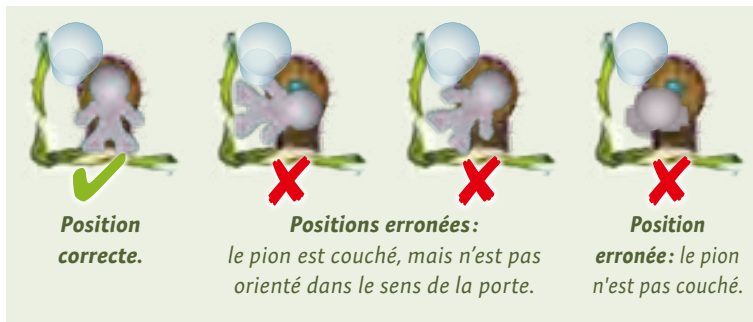


1

Placer son pion Superstar en jeu obligatoire

Si votre pion est déjà en jeu, ignorez cette étape.

Si votre pion n'est pas en jeu, placez-le couché sur la case Porte sur laquelle se trouve actuellement le pion Porte ouverte et orientez-le dans le sens de la porte.



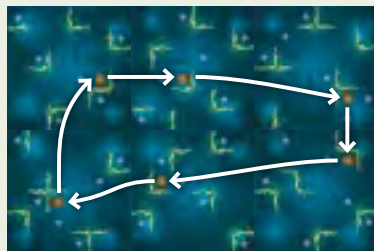
Déplacez ensuite le pion Porte ouverte en sens horaire sur la prochaine case Porte libre.



Exemple de circulation du pion Porte ouverte à 2 joueurs.



Exemple de circulation du pion Porte ouverte à 3 ou 4 joueurs.



Exemple de circulation du pion Porte ouverte à 5 ou 6 joueurs.



Le pion Superstar vert doit entrer en jeu là où se trouve le pion Porte ouverte, qui va donc être déplacé.



Comme la case Porte suivante en sens horaire est occupée par le pion rose, le pion Porte ouverte est déplacé sur la suivante qui, elle, est libre.

Cas particulier : aucune case Porte libre!

Dans le cas très rare où toutes les cases Porte sont occupées par un pion Superstar, le pion Porte ouverte n'est pas bougé et cohabite avec le pion Superstar arrivé sur la même case.



3

Il existe trois actions possibles :

- compléter sa main ;
- jouer un déplacement simple ;
- jouer un déplacement spécial.

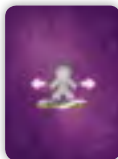
Les cartes que vous avez jouées sont posées devant vous, dans votre réserve personnelle et restent visibles par tous à tout moment.

Compléter sa main

Reprenez en main toutes vos cartes posées devant vous.

Jouer un déplacement simple

Choisissez une carte dans votre main et posez-la devant vous **face cachée** pour déplacer votre pion d'une case vers la gauche ou vers la droite. N'importe quelle carte permet de jouer ce déplacement simple au lieu du déplacement spécial qu'elle indique.



Note : le déplacement spécial ainsi «perdu» reste caché, ce qui peut semer le doute dans l'esprit de vos adversaires quant aux cartes qu'il vous reste en main.

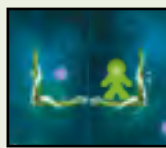
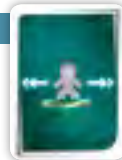


Jouer un déplacement spécial

Choisissez une carte dans votre main et posez-la devant vous **face visible** pour déplacer votre pion selon les règles de l'action spéciale qu'elle indique. Il en existe quatre différentes :

Saut en longueur

Déplacez votre pion de deux cases vers la gauche ou la droite. Pour pouvoir jouer cette action, il faut que le pion soit en mesure de la réaliser entièrement.



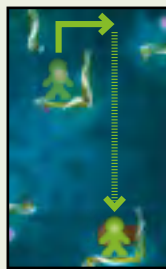
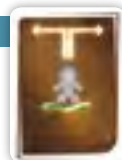
Le pion ne peut pas effectuer un saut en longueur vers la droite, car il est immédiatement bloqué par une plate-forme. Il ne peut pas non plus effectuer un saut en longueur vers la gauche, car il ne dispose pas de deux cases accessibles de ce côté.



Le pion peut effectuer un saut en longueur vers la droite, puis, n'ayant pas de plate-forme sous ses pieds, il tombe jusqu'à être arrêté par une plate-forme.

Saut en hauteur

Déplacez votre pion d'une case vers le haut, puis d'une case vers la gauche ou la droite. Pour pouvoir jouer cette action, il faut que le pion soit en mesure de la réaliser entièrement.



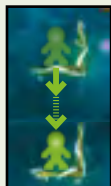
Le pion ne peut pas sauter en hauteur vers le haut puis vers la gauche, car une plate-forme verticale l'empêche de terminer cette action. Par contre, le pion peut effectuer un saut en hauteur vers le haut puis vers la droite, avant de tomber jusqu'à rencontrer une plate-forme.

Chute



Déplacez votre pion d'une case vers le bas, en passant à travers la plate-forme sous ses pieds.

Le pion tombe à travers la plate-forme sur laquelle il était posé, mais est arrêté par la prochaine plate-forme rencontrée.

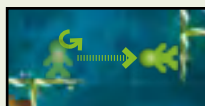


Rotation



Faites pivoter votre pion sur place, d'un quart ou d'un demi-tour.

Le pion pivote d'un quart de tour vers la droite, puis il tombe. Il aurait tout aussi bien pu pivoter d'un quart de tour vers la gauche ou effectuer un demi-tour.



La carte **Joker** permet d'utiliser n'importe laquelle des quatre actions spéciales ci-dessus.



Important

Après avoir résolu une action, si votre pion n'a pas les pieds posés sur une plate-forme, **il tombe** en ligne droite jusqu'à être arrêté par une plate-forme. Le nombre de cases parcourues n'a pas d'importance.

Remarques :

- ➔ dans ces règles, le terme « déplacement » inclut le fait de tomber.
- ➔ dans les visuels d'exemple qui suivent, le fait de tomber est représenté par un trait hachuré.

Les bords du plateau communiquent entre eux : un pion qui sort d'un côté rentre immédiatement du côté opposé, dans la même colonne ou la même ligne de cases.



Après un déplacement simple vers la droite, le pion tombe ❶, sort par le bas du plateau ❷ et continue immédiatement son déplacement en haut ❸, dans la même colonne.



Le pion démarre en haut à droite et effectue un saut en hauteur vers la droite. En sautant, il sort du plateau par le haut ❶ et réapparaît immédiatement en bas, dans la même colonne ❷. Puis il termine son action en allant vers la droite et quitte une deuxième fois le plateau pour réapparaître à gauche, dans la même ligne ❸. Enfin, n'ayant pas de plate-forme sous ses pieds, il tombe et quitte une dernière fois le plateau pour réapparaître en haut, jusqu'à être finalement arrêté par une plate-forme ❹.



Important

Lorsque vous avez utilisé vos 5 cartes, dès lors toutes posées devant vous, reprenez-les **immédiatement** et gratuitement en main.

ÉVÉNEMENTS

Pendant son déplacement, votre pion peut entrer sur des cases affichant ou contenant divers éléments :

- ➔ case contenant une étoile;
- ➔ case affichant le symbole ;
- ➔ case vide ou affichant le symbole ;
- ➔ case contenant un pion Superstar adverse;
- ➔ case Porte.

Case contenant une étoile

Lorsque votre pion entre sur une case contenant une étoile, collectez-la et placez-la dans votre réserve personnelle, de manière à aligner toutes les étoiles d'une même couleur sur l'étoile de cette couleur visible sur le bord droit ou gauche de votre carte Personnage.



- ➔ Plusieurs étoiles peuvent être collectées lors d'un même déplacement.
- ➔ Toute étoile collectée révèle un symbole  ou  sur sa case.
- ➔ Il n'y a pas de limite au nombre d'étoiles qu'un joueur peut posséder dans sa réserve personnelle.
- ➔ Il n'y a aucun lien entre la couleur des étoiles et celle des pions Superstar.

Case affichant le symbole

À chaque fois que votre pion entre sur une case sans pion Superstar ni étoile et affichant le symbole , prenez un jeton Rejouer dans la réserve commune et placez-le de façon visible dans votre réserve personnelle.

- ➔ Plusieurs jetons Rejouer peuvent être collectés lors d'un même déplacement.
- ➔ Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Rejouer qu'un joueur peut posséder dans sa réserve personnelle.
- ➔ Si la réserve commune de jetons Rejouer est vide, vous n'en collectez pas.

Case vide ou affichant le symbole

Il ne se passe rien. Le symbole  ne sert qu'au placement initial des étoiles.

Case contenant un pion Superstar adverse

Lorsque votre pion entre sur une case occupée par un pion adverse (peu importe son orientation), ce dernier est éjecté.

- ➔ Plusieurs pions adverses peuvent être éjectés lors d'un même déplacement.
- ➔ Un pion éjecté retourne immédiatement dans la réserve personnelle de son propriétaire.
- ➔ **Son propriétaire reprend immédiatement en main toutes ses cartes.**
- ➔ Vous devez dérober une étoile de votre choix ou un jeton Rejouer au joueur dont vous venez d'éjecter le pion. S'il n'en a pas, vous ne lui dérobez rien.

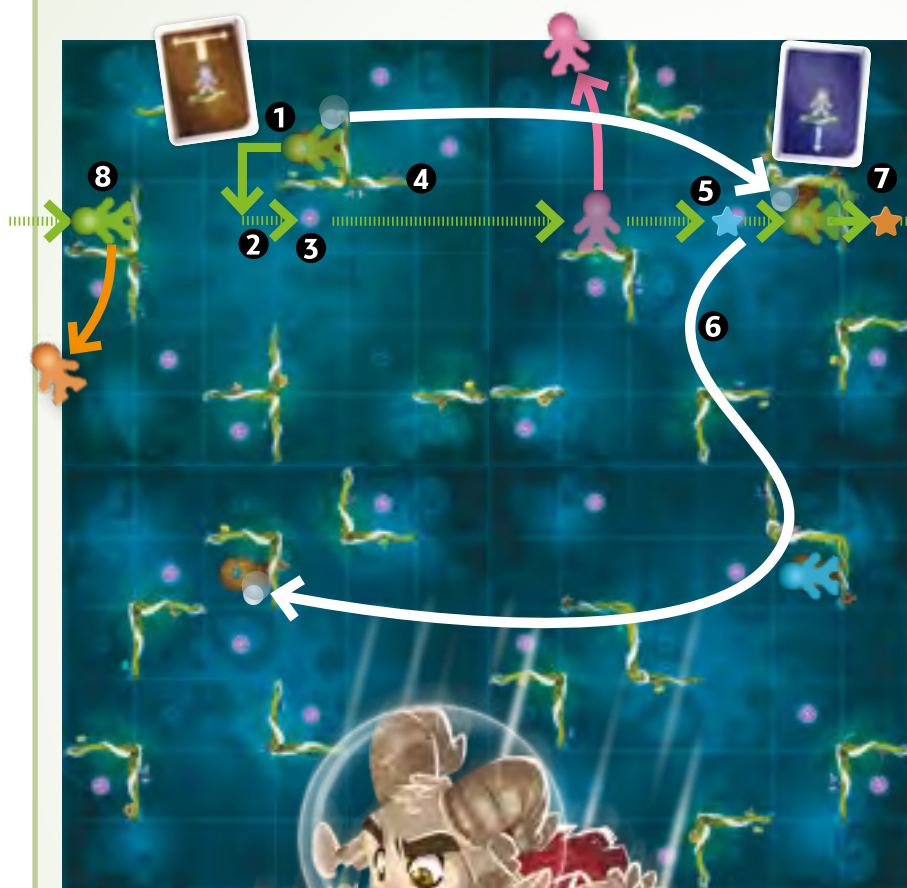
Case Porte

Au cours d'un déplacement, votre pion peut entrer sur une case Porte comme sur toute autre case du plateau. Si le pion Porte ouverte s'y trouve, déplacez-le comme lorsqu'un pion Superstar est placé en jeu : en sens horaire sur la prochaine case Porte libre.

Si vous en possédez, vous pouvez décider de dépenser un jeton Rejouer en le remettant dans la réserve commune. Dépenser un jeton Rejouer vous permet de jouer une nouvelle action. Suivez les règles du point précédent, «2 • Jouer une action».

- ➔ Un joueur ne peut dépenser qu'un seul jeton Rejouer par tour de jeu.
- ➔ Un jeton Rejouer peut être dépensé lors du tour où il a été collecté.

Exemple d'un tour complet du joueur vert



- ❶ Ayant été préalablement éjecté par un pion adverse, le pion Superstar vert revient en jeu là où se trouve le pion Porte ouverte, qui est alors déplacé en sens horaire sur la prochaine case Porte libre (première flèche blanche). Le joueur vert joue ensuite une carte Action Saut en hauteur et déplace son pion d'une case vers le haut...
- ❷ ... puis d'une case vers la gauche. N'ayant plus de plate-forme sous les pieds, il tombe.
- ❸ En tombant, il commence par collecter un jeton Rejouer pris dans la réserve commune.
- ❹ Le pion vert continue de tomber et éjecte le pion rose en entrant sur sa case. Comme le joueur rose ne possède ni étoile ni jeton Rejouer, le joueur vert ne peut rien lui dérober.
- ❺ Plus loin, le pion vert collecte une étoile bleue.
- ❻ Enfin, le pion vert cesse de tomber, arrêté par une plate-forme. Le pion Porte ouverte qui s'y trouve est alors envoyé sur la prochaine case Porte libre en sens horaire (seconde flèche blanche).
- ❼ Le joueur vert possédant désormais un jeton Rejouer, il décide de le dépenser. Il peut donc réaliser une nouvelle action. Il choisit de jouer une carte Chute. Son pion traverse la plate-forme sous ses pieds et tombe. Il collecte une étoile orange, puis sort du plateau.
- ❽ Il rentre immédiatement de l'autre côté du plateau, sur la même ligne, et continue de tomber, mais est arrêté par une plate-forme où se trouve le pion orange. Ce dernier est donc éjecté. Le joueur vert décide de dérober un jeton Rejouer au joueur orange, mais puisqu'il en a déjà dépensé un durant ce tour de jeu, il devra attendre un prochain tour pour le dépenser.

FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin d'un tour de table, quand le joueur à la droite du joueur ayant la carte Premier joueur termine son tour, la partie prend fin s'il reste un certain nombre d'étoiles sur le plateau :

- 4 étoiles ou moins à 2 joueurs;
- 8 étoiles ou moins à 3 ou 4 joueurs;
- 12 étoiles ou moins à 5 ou 6 joueurs.

Chaque joueur compte ses points comme suit :

- 1 jeton Rejouer = 1 point;
- 1 étoile = 1 point;
- Bonus pour 2 étoiles de même couleur = +1 point.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant **le moins** de jetons Rejouer dans sa réserve personnelle l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Exemple de décompte des points à 4 joueurs :

	Étoiles bleues	Étoiles jaunes	Étoiles roses	Étoiles vertes	Étoiles oranges	Étoiles blanches	Bonus pour paires d'étoiles	Jetons Rejouer	TOTAL
Julian	2	2	2	0	2	4	6	4	22
Gyom	3	1	3	1	0	1	2	0	11
Henri	0	1	0	1	1	1	0	3	7
Emma	3	3	4	2	1	2	6	1	22

Au terme de la partie, Julian & Emma ont tous deux 22 points, mais Emma l'emporte, car elle possède **moins** de jetons Rejouer que Julian !

Variante : fin de partie en mode expert

Quand un joueur a atteint ou dépassé un certain nombre de points, il provoque immédiatement la fin de partie qui aura lieu à la fin du tour de table en cours, de manière à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Le nombre de points à atteindre dépend du nombre de joueurs :

- 18 points à 2 joueurs;
- 24 points à 3 joueurs;
- 18 points à 4 joueurs;
- 24 points à 5 joueurs;
- 18 points à 6 joueurs.

Remarque : le joueur qui a provoqué la fin de partie peut encore perdre 1 ou 2 points s'il se fait éjecter son pion et ainsi dérober une étoile ou un jeton Rejouer.

Le comptage des points, la condition de victoire et la façon de départager les égalités restent les mêmes.

LE JEU EN UN COUP D'ŒIL

1 Placer son pion Superstar en jeu **obligatoire**

2 Jouer une action **obligatoire**

Il existe trois actions possibles :

- **compléter sa main :** reprenez toutes vos cartes en main;
- **jouer un déplacement simple :** jouez une carte face cachée et déplacez votre pion de 1 case vers la gauche ou la droite;
- **jouer un déplacement spécial :** jouez une carte face visible et déplacez votre pion selon l'action indiquée par la carte...

■ Saut en longueur

Déplacez votre pion de 2 cases vers la gauche ou la droite;

■ Saut en hauteur

Déplacez votre pion de 1 case vers le haut, puis de 1 case vers la gauche ou la droite;

■ Chute

Votre pion traverse la plate-forme sous ses pieds;

■ Rotation

Pivotez votre pion d'un quart (90°) ou d'un demi-tour (180°).

3 Dépenser un jeton Rejouer **optionnel**

Maximum une fois par tour de jeu.



Pendant un déplacement, votre pion peut :

- collecter une ou plusieurs étoiles;
- collecter un ou plusieurs jetons Rejouer;
- éjecter un ou plusieurs pions Superstar adverses;
- forcer le pion Porte ouverte à être déplacé en sens horaire sur la prochaine case Porte libre;
- sortir du plateau et réapparaître à l'opposé.

Vous récupérez toutes vos cartes en main si :

- vous jouez l'action Compléter sa main;
- votre pion Superstar est éjecté par un adversaire;
- vous venez de jouer la cinquième et dernière carte de votre main.

La partie s'arrête à la fin du tour quand il reste sur le plateau :

- 4 étoiles ou moins à 2 joueurs;
- 8 étoiles ou moins à 3 et 4 joueurs;
- 12 étoiles ou moins à 5 et 6 joueurs.