

## F Règles du jeu

# SPACE BUILDER



8 à 99 ans



2 à 4 joueurs



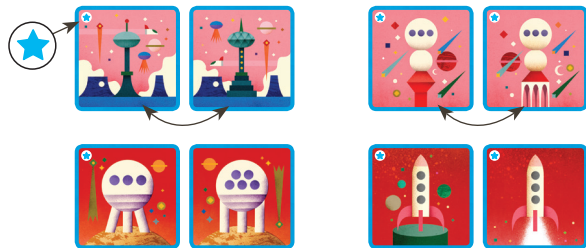
20 min

**Architectes de l'espace :** vous devez construire votre ville spatiale en suivant les instructions du plan.

**Contenu :** 4 plateaux, 4 sets de 8 cartes "bâtiment" (recto-verso), 20 cartes "plan".

**But du jeu :** Être le premier à construire sa ville spatiale en suivant les instructions du plan.

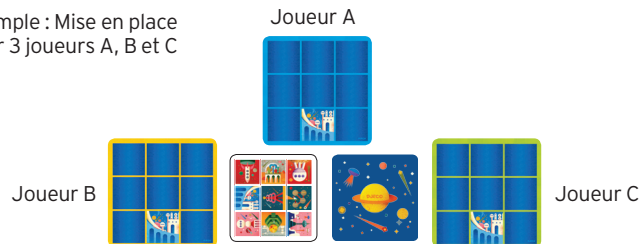
**Préparation du jeu :** Les cartes "plan" sont mélangées et posées en pile, faces cachées, au centre de la table. Chaque joueur prend un set de 8 cartes "bâtiment" d'une couleur (contour des cartes). Il prend en main les cartes ci-dessous (cartes avec logo ★). Les autres cartes sont bloquées pour l'instant.



Le joueur prend un plateau et le pose devant lui.

**Tous les joueurs posent leur plateau devant eux et dans le même sens.**

Exemple : Mise en place pour 3 joueurs A, B et C



**Déroulement du jeu :** La partie se joue en plusieurs manches.  
À chaque manche :

1/ Une carte "plan" est retournée, face visible, devant les joueurs, de manière à ce qu'ils puissent tous la voir correctement.

**Attention : Il est interdit de réorienter la carte "plan".**

2/ Les joueurs jouent en même temps et construisent leur ville spatiale sur leur plateau en utilisant leurs cartes disponibles et en suivant les instructions du plan.

3/ Quand un joueur a fini sa construction, il tape sur la pile des cartes "plan", les autres joueurs peuvent continuer à construire. Dès que l'avant-dernier joueur a terminé, la manche s'arrête et le dernier joueur doit stopper sa construction.

4/ On vérifie les constructions pour savoir qui remporte la manche.

**Décompte des défauts de construction :**

On vérifie les constructions, joueur après joueur, selon l'ordre de rapidité :

- 1 bâtiment non construit = **1 défaut** (valable pour le dernier joueur)

- 1 bâtiment au mauvais emplacement = **2 défauts**

- 1 bâtiment mal orienté ou dans le mauvais recto-verso = **2 défauts**

**N.B. :** On n'additionne pas plusieurs défauts pour une même carte.

Le joueur qui a le moins de défauts dans sa construction remporte la manche. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui a été le plus rapide à terminer sa construction remporte la manche.

Le gagnant de la manche débloque une carte "bâtiment" de son set (celle de son choix) et la rajoute à sa main. Lors de la manche suivante, il devra donc construire un bâtiment supplémentaire.

Exemple :



Carte "plan"



Joueur B



Joueur C



Joueur A

Le joueur B a fini sa ville spatiale en premier.

Le joueur C a fini en deuxième.

Le joueur A s'arrête de jouer, il ne peut pas continuer à poser ses cartes.

Le joueur B a 2 défauts car il a mal orienté un bâtiment.

Le joueur C a 2 défauts car il s'est trompé de face.

Le joueur A remporte la manche car sa ville n'a qu'1 défaut (bâtiment pas construit). Il débloque un nouveau bâtiment.

Chaque joueur reprend en main ses cartes "bâtiment" et une nouvelle manche démarre.

**Fin de la partie :** La partie se termine dès qu'un joueur gagne une manche avec l'ensemble de ses cartes "bâtiment", soit 8 cartes au total.

Ce joueur est déclaré vainqueur !

Un jeu de Jonathan Favre-Godal