

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LUNAR COMMAND



2



7+



15 - 30



- Anleitung



- Rules



- Règles



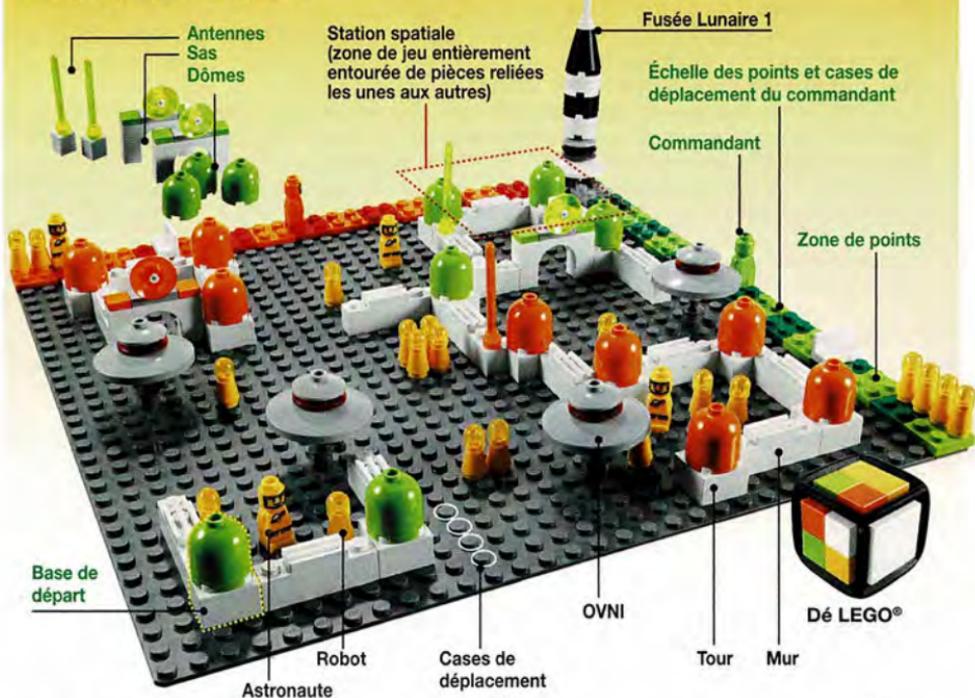
- Regole



# CONSTRUIRE



Construisez des stations spatiales pour réunir une équipe complète de robots et d'astronautes et être le premier à lancer la fusée Lunaire 1. Envoyez des OVNI pour freiner la progression de votre adversaire. Le premier commandant de bord à avoir un équipage complet remporte la partie !



## But du jeu

Être le premier commandant à réunir une équipe complète de robots et d'astronautes en construisant des stations spatiales pour pouvoir lancer la Fusée Lunaire 1 et remporter la partie.

## Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Assemblez le dé LEGO à l'aide des faces de couleur illustrées ci-dessous :



Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.

Avant chaque nouvelle partie, remettez les pièces en place comme l'image figurant à la dernière page de la notice de montage. Utilisez le gabarit fourni pour vous faciliter la tâche.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit une couleur et prend les 14 pièces de la couleur correspondante (Antennes, Sas, Dômes). Placez les pièces blanches restantes (murs et tours) à côté du plateau.



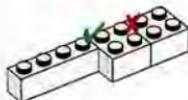
# JOUER

## Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur lance le dé LEGO® en premier et commence à construire une station spatiale à partir de l'un des deux dômes de départ dans la couleur de son choix. Les pièces qu'un joueur peut placer pour construire une station sont déterminées par le résultat obtenu sur le dé LEGO et sont décrites ci-dessous.

## Les règles de base de la construction

1. Assurez-vous que des pièces vous relient toujours à l'un des deux dômes de départ.  
Placez les pièces de votre couleur et/ou les pièces blanches (murs et tours) sur le plateau de manière à les relier. Les pièces colorées de votre adversaire rompent la liaison avec votre point de départ.
2. Deux pièces identiques ne peuvent pas être reliées. Notez que les pièces qui ne se touchent qu'en diagonale ne sont pas reliées.  
Si c'est votre tour, lancez le dé LEGO et choisissez l'une des actions indiquées par le dé.



### Construction d'une pièce blanche : mur ou tour

Placez un mur ou une tour sur le plateau.

### Construction d'une pièce colorée : dôme, sas, antenne

Placez une pièce de votre couleur sur le plateau. Les pièces colorées indiquent votre degré de contrôle sur la station spatiale et sont importantes pour marquer des points. La pièce de votre couleur doit être reliée, directement ou par l'intermédiaire d'une autre pièce blanche, à l'un de vos dômes, sas ou antennes colorés. Notez qu'une tour sans dôme rompt la succession de vos pièces colorées.

Un dôme ne peut être placé que sur une tour.

Une antenne et un sas sont construits directement sur le plateau.

Une entrée vers un sas ne peut pas être bloquée par une pièce colorée ou par une pièce blanche.

### Déplacement dans l'espace

Déplacez un robot et/ou astronaute de votre choix d'un total de 4 cases. Vous pouvez aussi répartir les points de déplacement. Par exemple, déplacez un astronaute de 3 cases et un robot d'1 case. Robots et astronautes ne peuvent pas se déplacer en diagonale. Les astronautes et les robots ne peuvent traverser que les sas de votre couleur.

### OVNI

Déplacez un OVNI vers une case libre. Un OVNI peut bloquer un robot, mais pas un astronaute.

Les joueurs ne peuvent pas construire ni déplacer un robot ou un astronaute sur des cases bloquées par un OVNI (voir l'illustration).



## Marquage des points

Des points sont marqués chaque fois qu'une station spatiale est construite (une zone de jeu est entièrement entourée de pièces reliées les unes aux autres). Le joueur comptant le plus grand nombre de pièces de sa couleur (dômes, sas et antennes) sur la station marque des points comme suit : 1 point par robot et 2 points par astronaute se trouvant dans la station spatiale. Le joueur prend alors les robots et astronautes, et les place dans sa zone de points. Le joueur déplace aussi son commandant du nombre correspondant de cases sur l'échelle des points. Si les deux joueurs ont le même nombre de pièces de leur couleur sur la station, chacun marque la moitié des points (arrondis au nombre inférieur). Une fois qu'une station a été remportée, son propriétaire peut, lors d'un tour ultérieur, déplacer un robot ou un astronaute dans la station via un sas de la bonne couleur. Il marque alors immédiatement des points.

## Fin de la partie

Le premier joueur à marquer 11 points, à avancer son commandant jusqu'à la Fusée Lunaire 1 et à la lancer remporte la partie. Si toutes les pièces blanches (murs et tours) ou toutes les pièces colorées d'un joueur ont été placées sur le plateau, mais qu'aucun des joueurs n'a marqué 11 points, le jeu se termine quand même et le joueur comptant le plus de points gagne ! Si les deux joueurs ont le même score, le joueur qui a placé le plus de pièces colorées gagne !

# CHANGER



## VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies. Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles **AVANT** de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes pour varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !

### 1) Jeu d'équipe (pour 4 joueurs répartis en 2 équipes)

Chaque membre de l'équipe débute de l'un des deux dômes de départ dans sa couleur et ne peut construire qu'à partir de sa base. Chaque joueur d'une équipe lance le dé LEGO et choisit l'une des actions indiquées par le dé. Ensuite, c'est le tour de l'équipe adverse.

### 2) OVNI ravisseur

Lorsque le dé indique Gris, vous pouvez choisir d'utiliser un OVNI pour bloquer l'autre joueur ou pour enlever un astronaute. Pour enlever un astronaute, placez un OVNI sur sa tête et soulevez-le pour le déposer sur une case grise du plateau. Par exemple, une case dans une station spatiale que vous avez déjà remportée. Dans ce cas, vous marquez immédiatement des points. L'astronaute est placé dans votre zone de points. Avancez ensuite votre commandant de deux cases. Replacez l'OVNI sur le plateau, là où se tenait l'astronaute auparavant. Si un astronaute enlevé n'a pas fait marquer de points, l'OVNI reste sur sa tête jusqu'à ce que vous ou votre adversaire le déplaciez à nouveau. Un astronaute ne peut plus être enlevé une fois qu'il a fait marquer des points et a été placé sur l'échelle des points du joueur.

### 3) Modification du plateau

Changez la disposition du plateau de jeu : changez la position des bases de départ ou la position des robots et des astronautes. Modifiez la durée d'une partie en augmentant ou en diminuant le nombre de points requis pour gagner.

## Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Si elles fonctionnent, chargez vos « règles maison » sur [jeux.LEGO.fr](http://jeux.LEGO.fr) pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.



#### Astuce LEGO

La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.

## Rendez-vous sur notre site Internet !

Le site [jeux.LEGO.fr](http://jeux.LEGO.fr) regorge de bonus super sympas. Une petite vidéo montre comment jouer et présente les autres jeux de société LEGO. Vous trouverez également d'autres façons plus amusantes les unes que les autres de construire, jouer et changer le jeu !

# LUNAR COMMAND

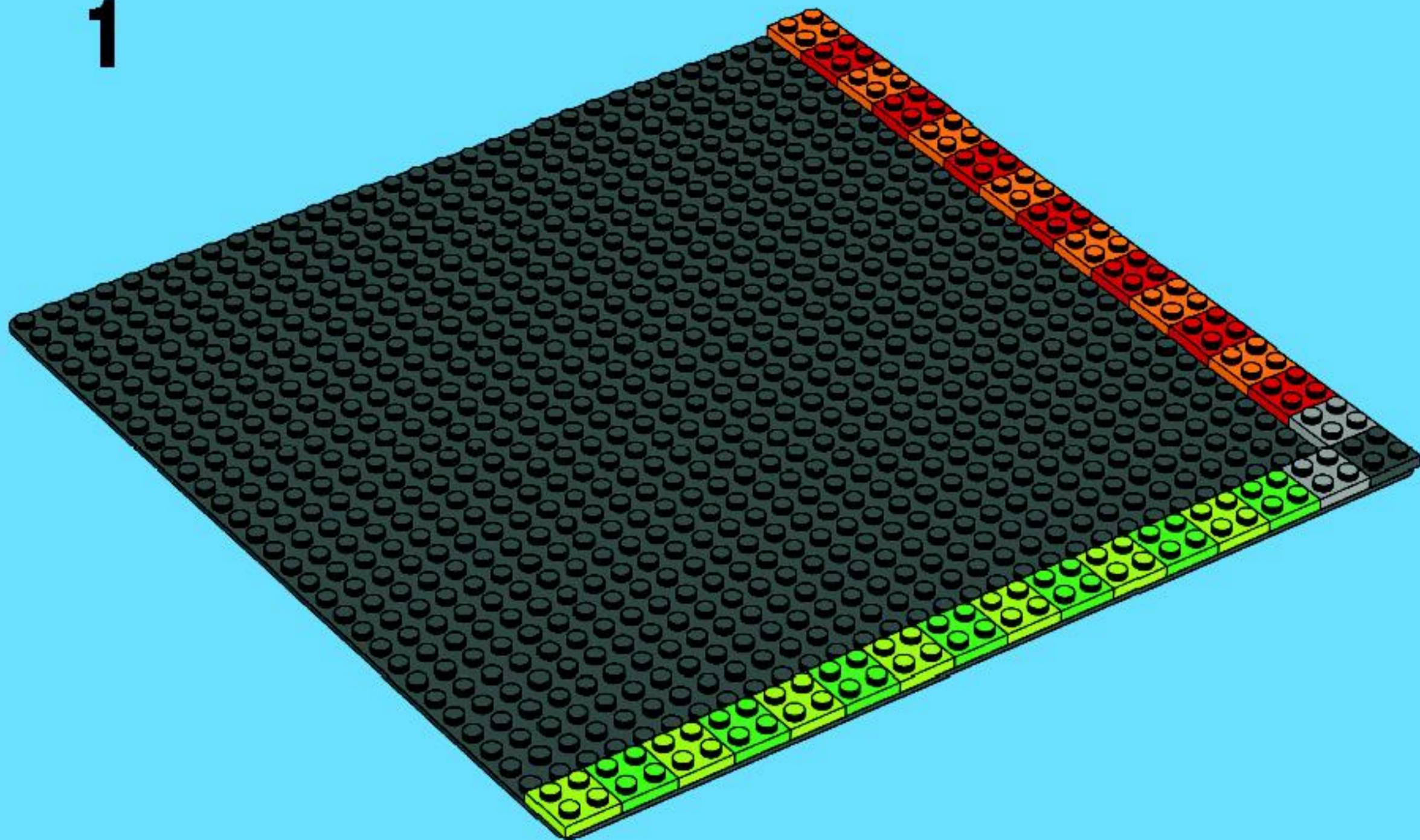


3842

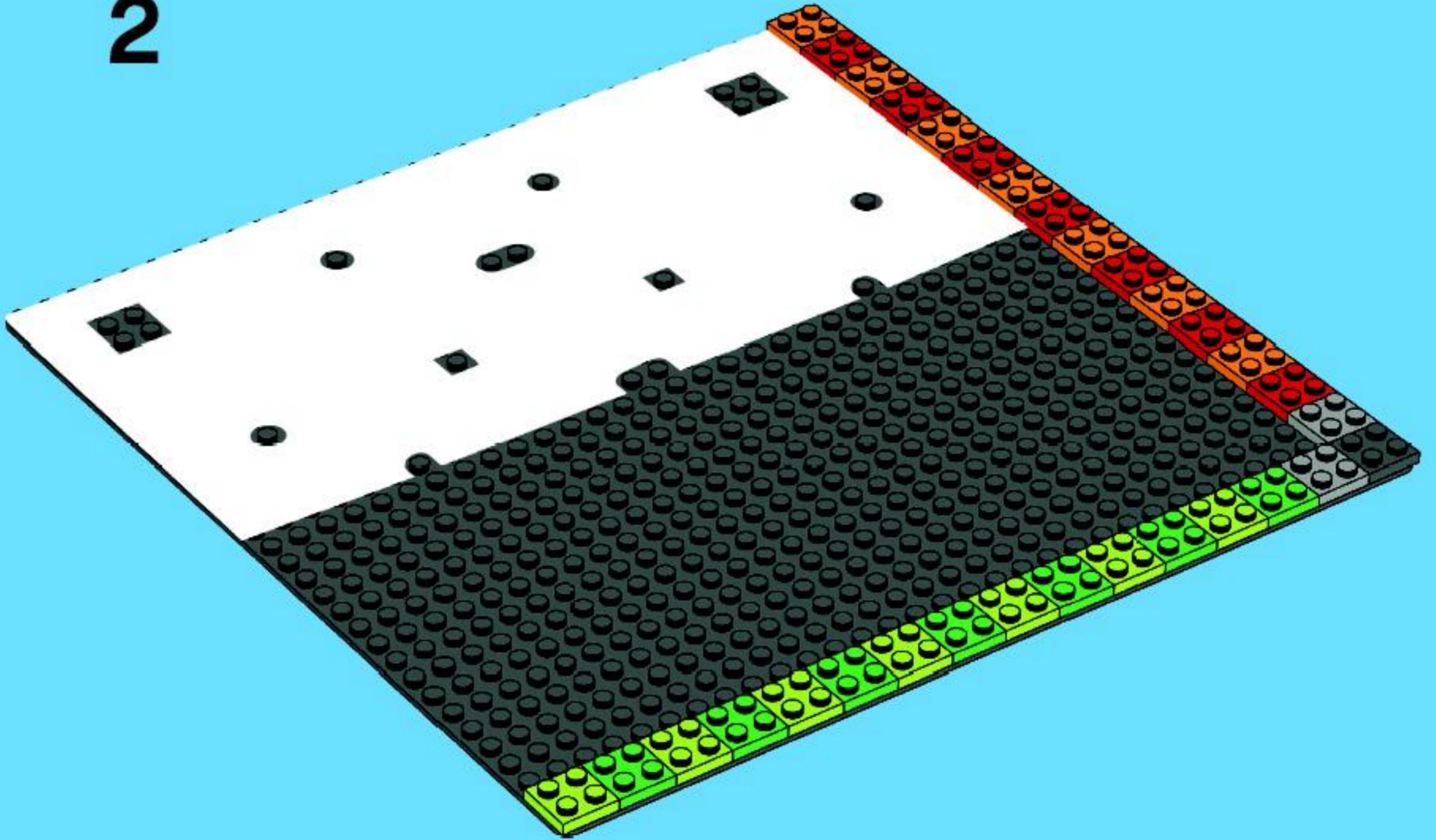




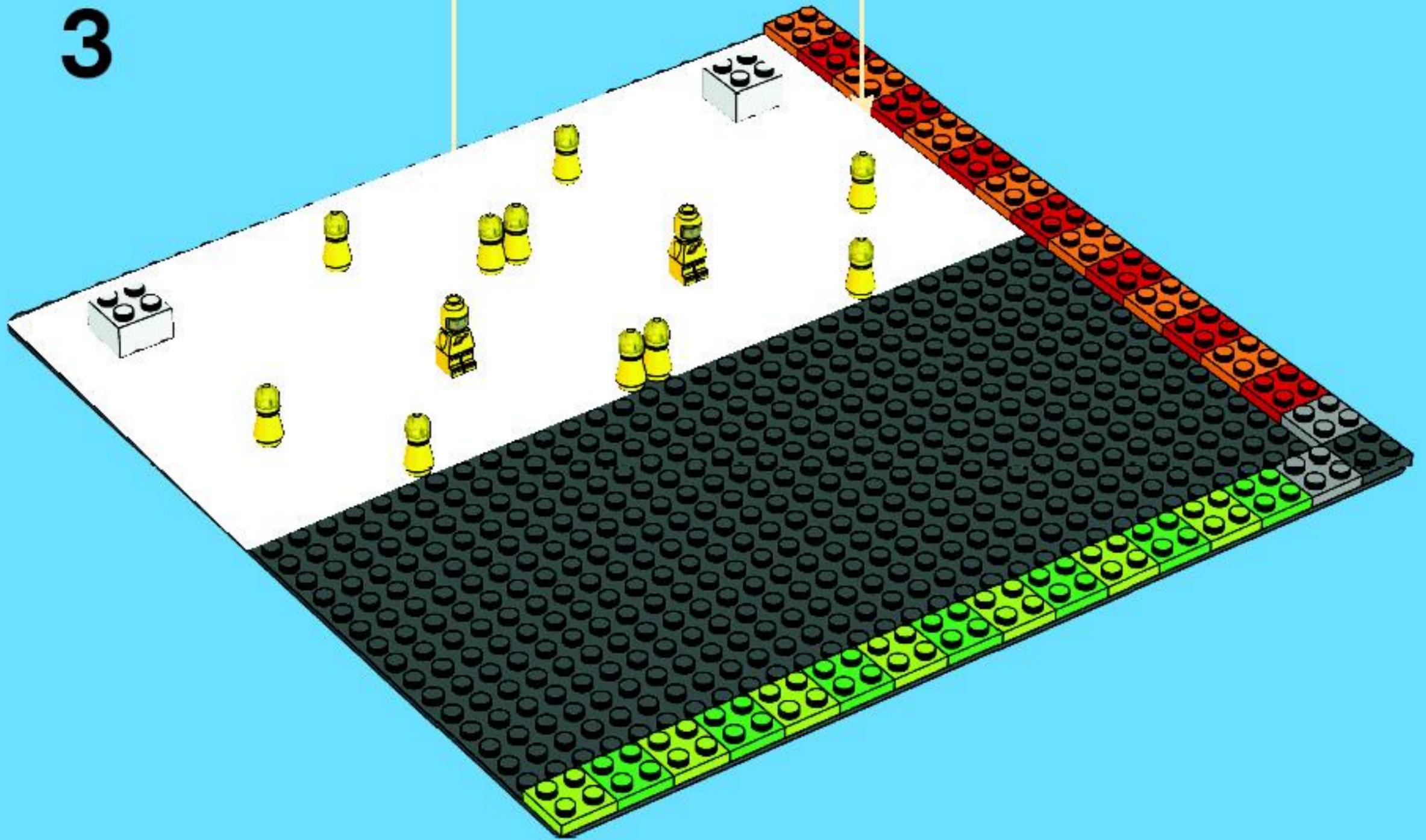
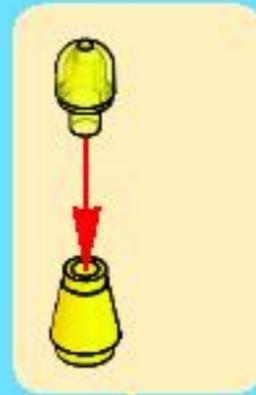
1



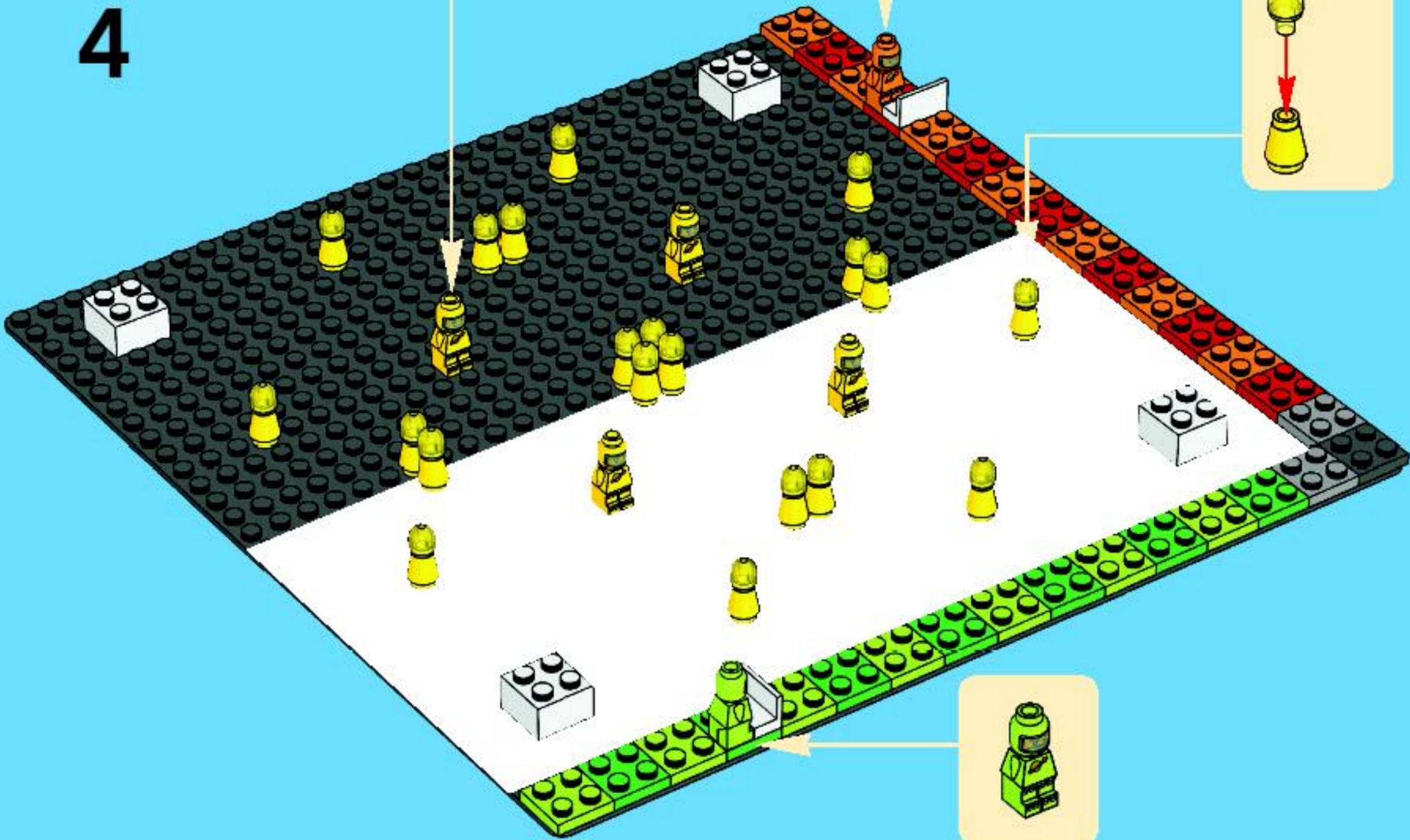
2



3



4



1



2



3



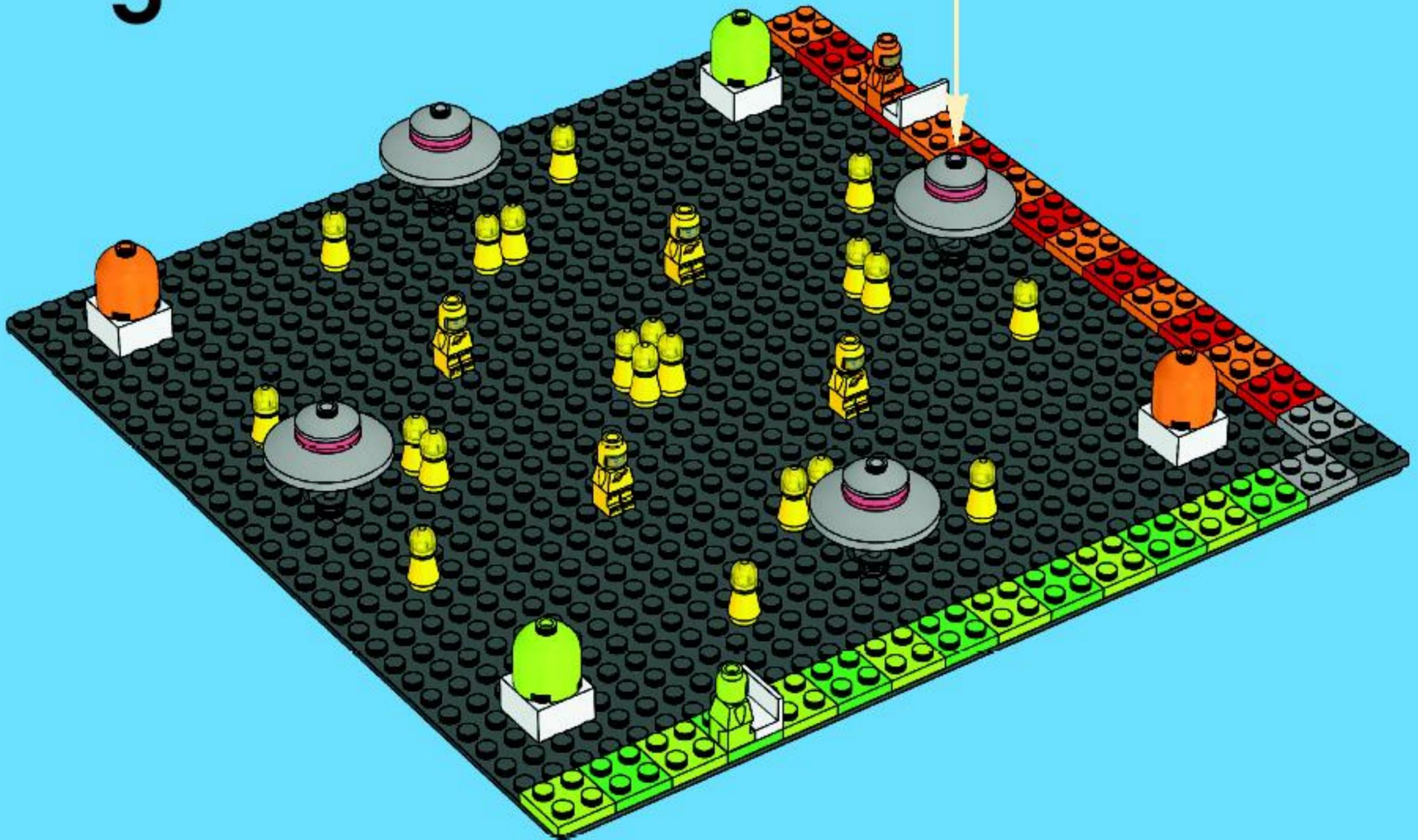
4



5

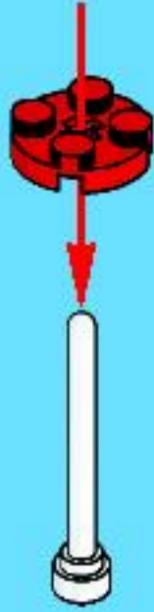


5

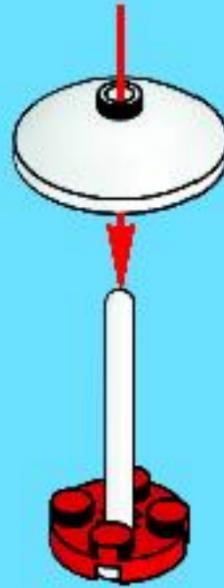




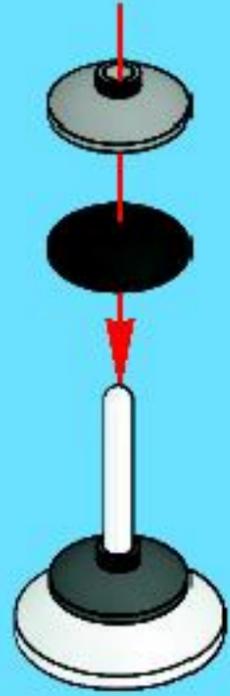
1



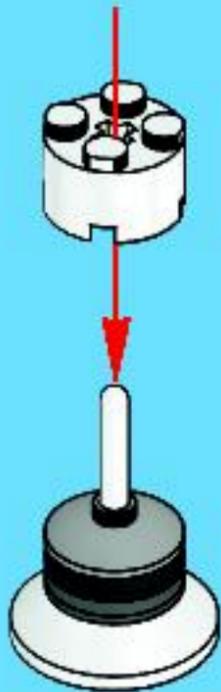
2



3



4



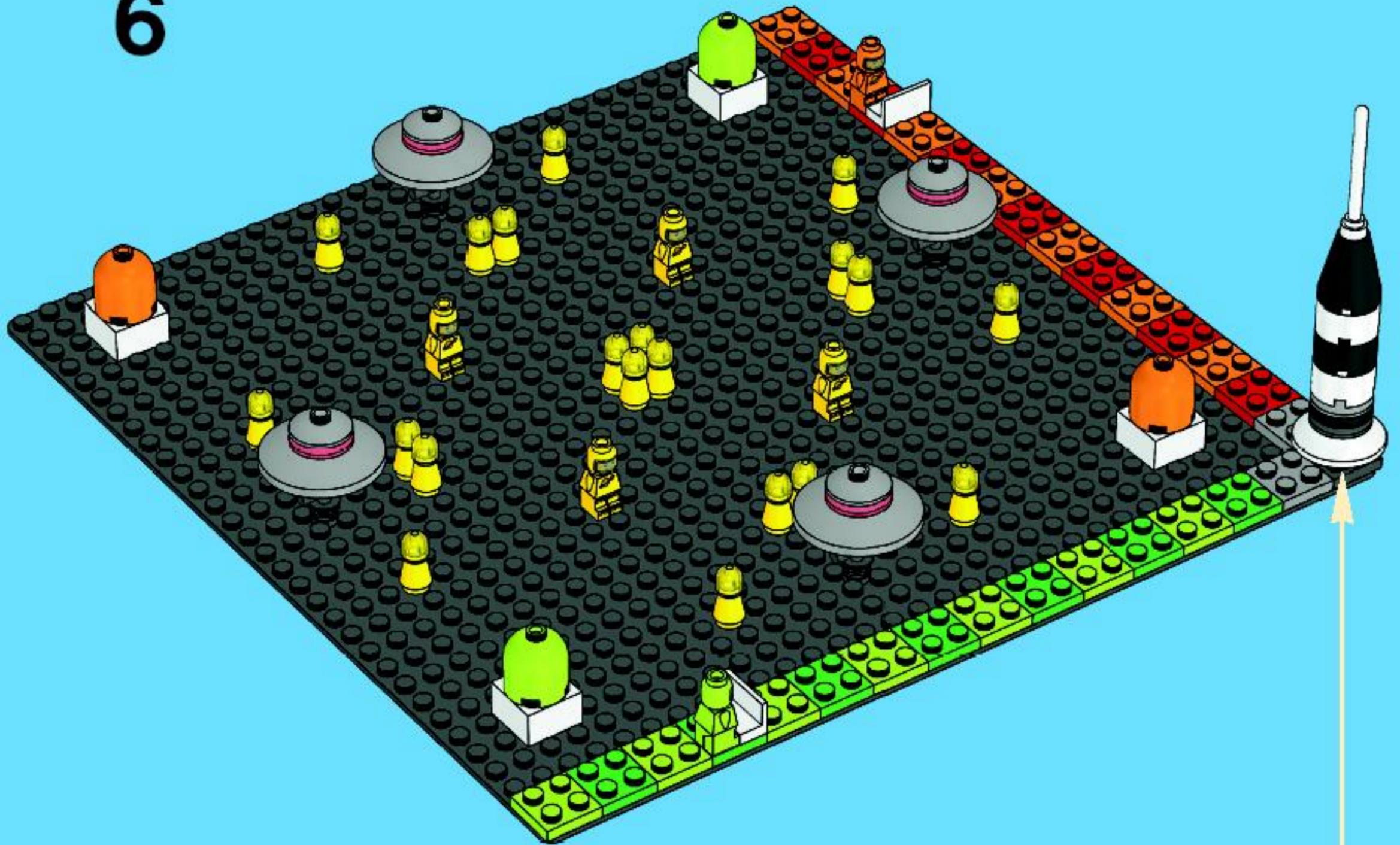
5



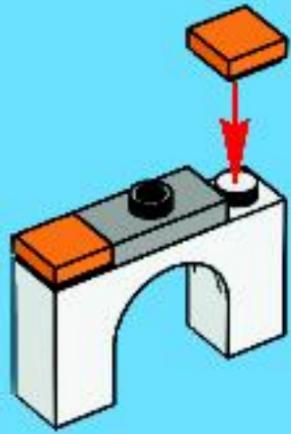
6



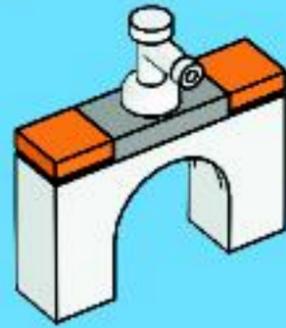
6



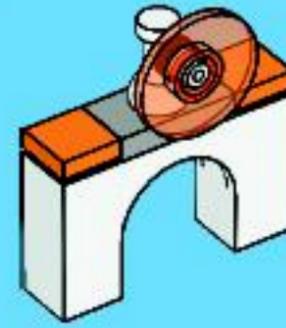
1



2

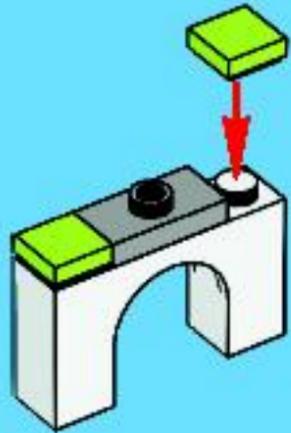


3

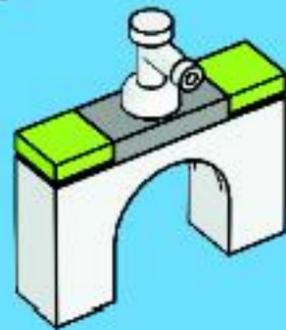


3x

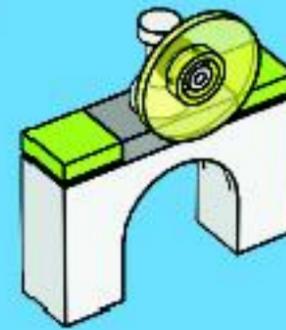
1



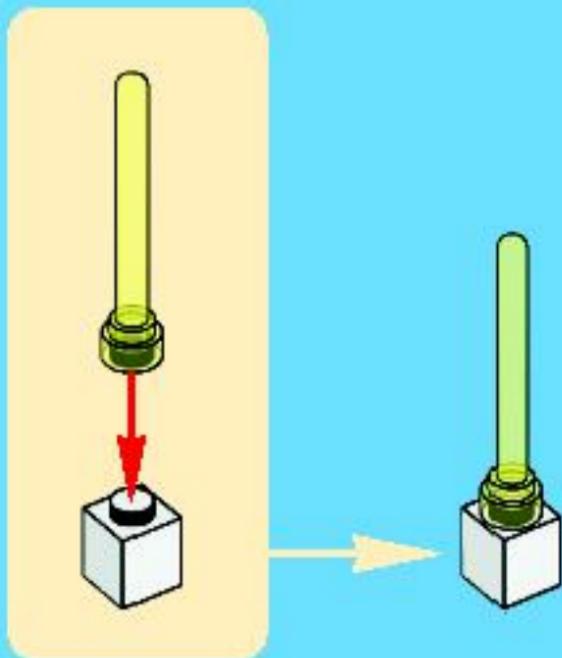
2



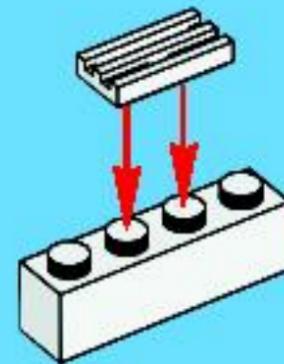
3



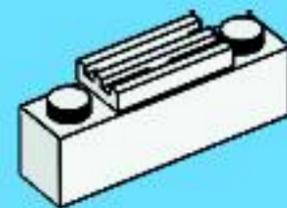
3x

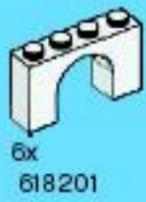


1

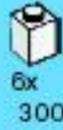


2

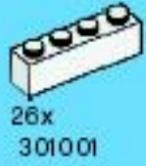




6x  
618201



6x  
300501



26x  
301001



24x  
300301



2x  
614301



1x  
307001



2x  
306901



1x  
306801



1x  
4179580



2x  
486501



2x  
395701



4x  
4547649



6x  
459901



26x  
241201



9x  
4558595



10x  
4560750



1x  
4558102



7x  
4159007



7x  
302221



1x  
403221



4x  
4560454



20x  
4525464



2x  
306924



1x  
307024



20x  
4539499



3x  
4114011



3x  
3006349



7x  
3006347



3x  
4560958



4x  
4142995



4x  
4142995



7x  
302228



9x  
4537251



10x  
4559833



1x  
4557629



7x  
4537937



1x  
4211415



2x  
4211414



5x  
4211512



6x  
4211451



2x  
4211397



4x  
4211664



1x  
400626



1x  
614326



1x  
394226



1x  
474026



4x  
4566028



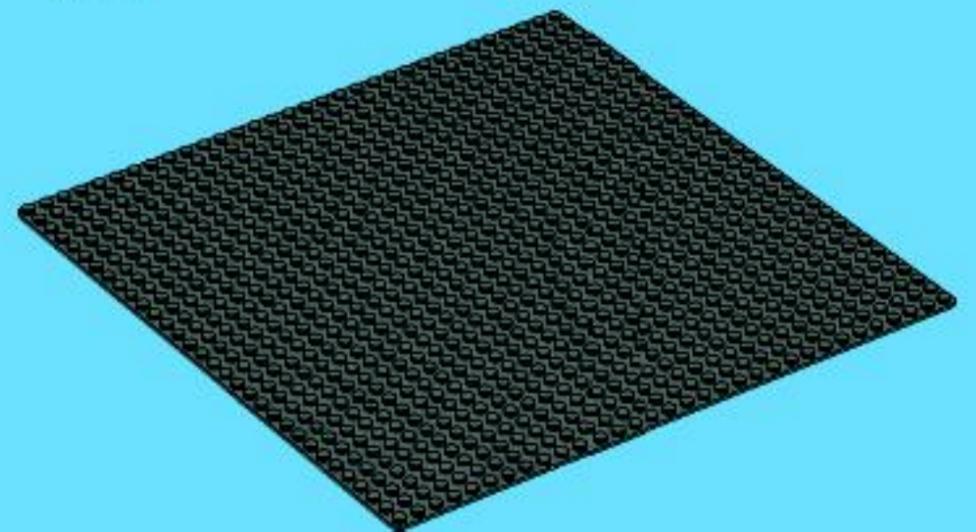
1x  
4211010



1x  
4211094



1x  
4539364



Customer Service

Kundenservice

Service Consommateurs

Servicio Al Consumidor

[www.lego.com/service](http://www.lego.com/service) or dial



00800 5346 5555 :



1-800-422-5346 :

