

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



 Michal Gryń

 Piotr Sokolowski

SPACE craft



GRANNA



75 tuiles débris :

Ces tuiles représentent des matériaux très utiles. Vous pouvez les trouver dans la décharge. Elles permettent de fabriquer des modules de fusée. Il en existe plusieurs types, avec chacune un poids spécifique.



7 jetons d'atelier :

Ils déterminent les débris nécessaires à la construction des modules de la fusée.



4 plateaux « Joueur » (4 couleurs différentes) :

C'est ici que vous stocker les tuiles débris récupérées lors de votre visite de la décharge.



4 pions en bois (4 couleurs différentes) :

Chaque pion indique la position des joueurs dans la décharge.



24 marqueurs de joueurs (6 de chaque couleur) :

Utilisés dans le mode « avancé ».



2 boîtes en carton pour les composants du jeu



30 cartes « Projet » (mode normal) :

Il s'agit des objectifs à réaliser pendant la partie. En les accomplissant, vous obtenez des points supplémentaires lors de l'évaluation finale de votre fusée.



9 cartes « Projet » (mode avancé) :

Elles déterminent la valeur des différents modules qui composent les fusées de tous les joueurs.



4 cartes « Plans de fusées » :

Ces cartes définissent les modules nécessaires à votre fusée pour pouvoir décoller.



8 cartes « Objectif individuel » :

Ces objectifs doivent être atteints durant la partie, pour remporter des points supplémentaires en fin de partie.



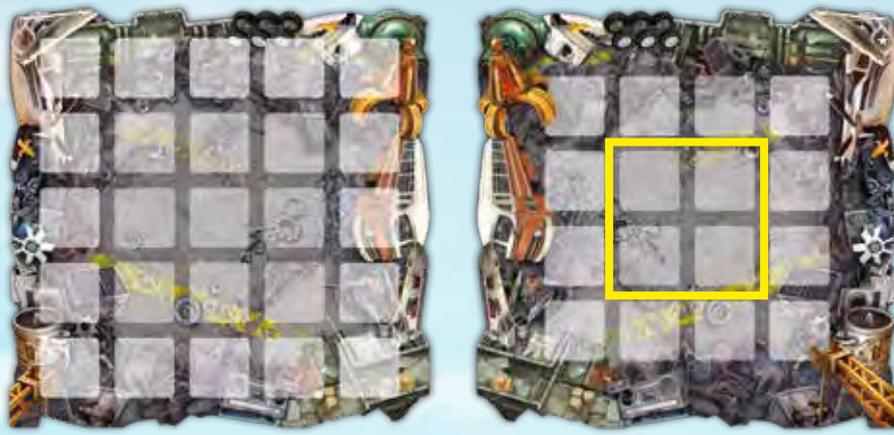
4 cartes « Compte à rebours » :

Indique le nombre de tours restants avant le décollage.



Mise en place

1. Placez le plateau de jeu « Décharge » au centre de la table sur la face correspondant au nombre de joueurs :



3-4 joueurs

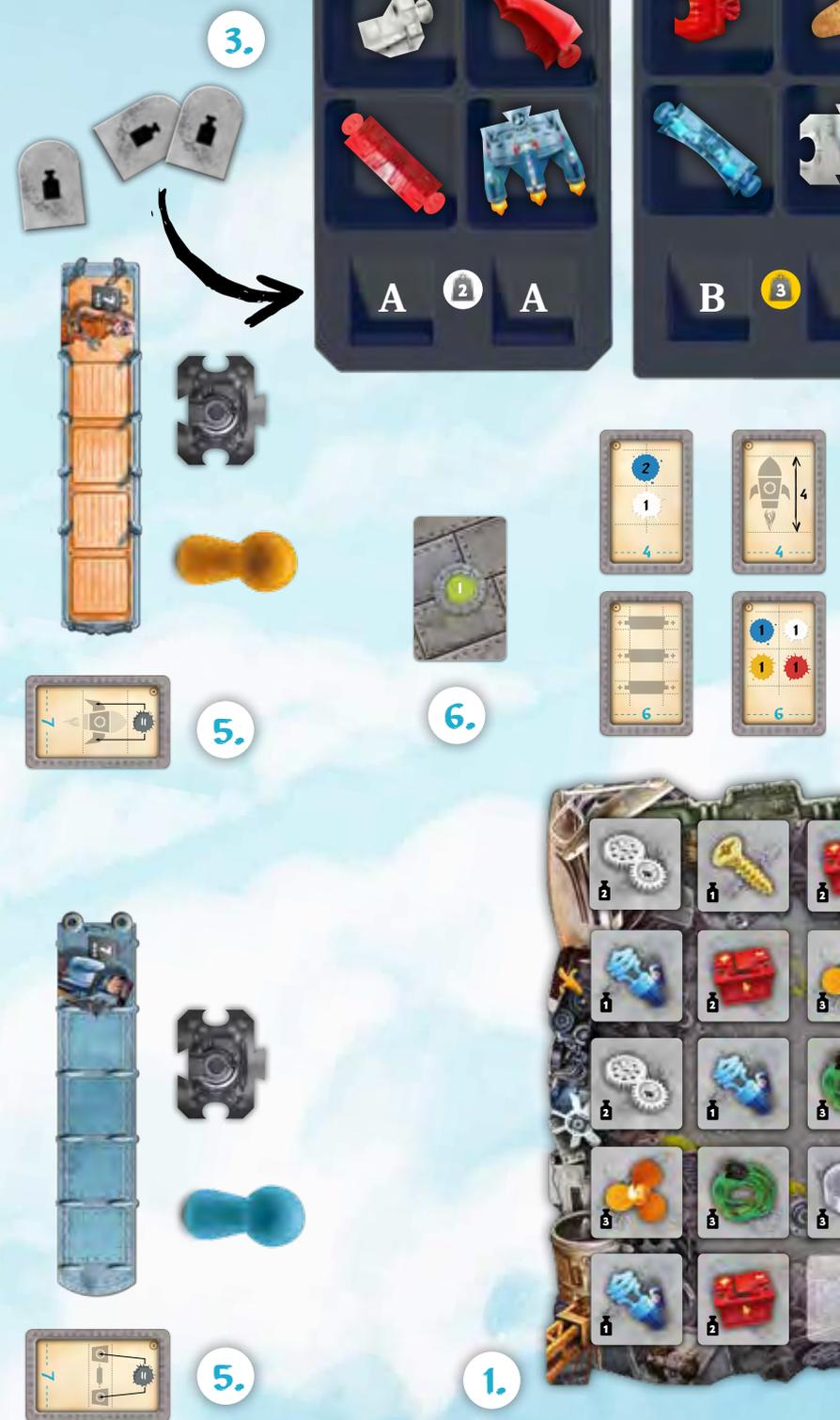
2 joueurs

2. Retournez toutes les tuiles « débris » face cachée et mélangez-les. Pour une partie à **3 ou 4 joueurs**, formez des piles de 3 tuiles, puis placez chaque pile sur une case de la décharge, face visible.

Dans une partie à **2 joueurs**, remettez une tuile « débris » de chaque type dans la boîte. Mélangez et faites ensuite 12 piles de 4 tuiles et 4 piles de 5 tuiles. Placez chaque pile sur une case de la décharge, face visible, **de façon à ce que les piles de 5 tuiles se trouvent sur les quatre cases centrales.**

3. Placez les 3 parties de l'atelier comme sur l'illustration. Mélangez les 4 jetons d'atelier de poids 1 ou 2, tirez-en 2 et placez-les face visible dans la première section de l'atelier (A). Mélangez ensuite tous les jetons d'atelier restants et placez-en un sur chacun des 5 emplacements libres restants (B).

4. Piochez une carte de « plan de fusée » et placez-la bien en vue sur la table. En dessous, placez toutes les cartes du compte à rebours, empilées dans l'ordre décroissant, celle avec le n°3 au-dessus.



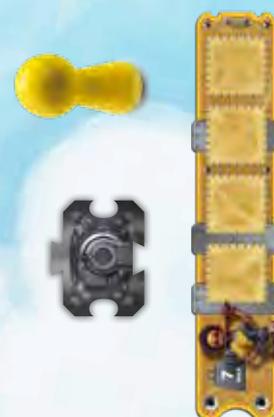
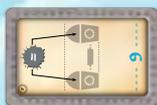
Mise en place (mode normal) pour 4 joueurs.



2.



5.



5. Chaque joueur reçoit :

- un plateau de jeu et un pion de même couleur,
- une coque de départ (de couleur grise),
- deux cartes « Objectif individuel » choisies au hasard. Chaque joueur choisit une des deux cartes et la place face visible devant lui. Remettez tous les objectifs inutilisés dans la boîte.

6. Triez les cartes « Projets » en trois paquets (selon leur dos : I, II, III), puis mélangez chaque paquet séparément. Retirez un certain nombre de cartes (selon le nombre de joueurs) de chaque paquet et remettez-les autres dans la boîte sans les montrer :

- 2 joueurs : retirez 4 cartes de chaque paquet,
- 3 joueurs : retirez 3 cartes de chaque paquet,
- 4 joueurs : retirez 2 cartes de chaque paquet.

Empilez les 3 paquets pour n'en former qu'un seul, en gardant le III en dessous et le I au-dessus. Retournez 4 cartes pour former une première rangée à côté. Puis retournez 4 autres cartes pour former une rangée en dessous de la première.

Mode « Avancé » :

Dans ce mode, remplacez l'étape 6 par la 7 et la 8 :

7. Mélangez les cartes de « Projet » du mode avancé, au lieu des cartes du mode normal, puis placez-les en ligne comme ci-dessous :

Pour 4 joueurs, remettez 1 carte dans la boîte et disposez les 8 cartes restantes avec la face A visible.



Pour 3 joueurs, remettez 1 carte dans la boîte et disposez 4 cartes avec la face A visible et 4 cartes avec la face B visible.



Pour 2 joueurs, remettez 3 cartes dans la boîte et disposez les 6 cartes restantes avec la face B visible.



8. Chaque joueur reçoit 6 marqueurs de sa couleur.

9. Tournez la dernière carte du compte à rebours (de l'étape 4) sur sa face B (de façon à ce que la carte indique 10 au lieu de 5)



Introduction et but du jeu

Quel est ce boucan provenant de la décharge municipale ? Des cliquetis, des grondements, des craquements, des cris ! Ah.. encore, ces scientifiques et ces inventeurs excentriques qui ont fait un autre pari ! Je me demande ce qu'ils font maintenant. D'ici, on dirait qu'ils construisent des sortes de fusées... mais ils ne sont sûrement pas si fous que ça... si ?

Au cours de la partie, récupérez des débris pour fabriquer des modules de fusée. Grâce à eux, tentez de construire votre propre engin spatial. Mais c'est une course contre la montre qui s'engage : le premier joueur qui crée une fusée fonctionnelle déclenche le compte à rebours de fin de partie ! De plus, faites attention aux cartes « Projet » car en réalisant des constructions plus spécifiques, vous remporterez plus de points ! Allez ! Au boulot !

Tour de jeu

Le dernier joueur à avoir construit un truc commence. A défaut, c'est le joueur le plus jeune qui s'y colle. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. A son tour, chaque joueur doit effectuer l'une des trois actions suivantes :

- Visiter la décharge
- Chercher des débris
- Quitter la décharge (Echange et Construction)

Visiter la décharge

Si le pion du joueur se trouve en dehors du plateau de la décharge, il doit la visiter en plaçant son pion sur une pile de débris qui se trouve sur le bord extérieur ou que l'on peut atteindre depuis le bord extérieur en se déplaçant à travers des cases vides ne contenant plus de tuiles (déplacements en diagonale interdits). Le joueur prend la 1ere tuile de la pile et la place sur une case libre de son plateau de jeu. Il est interdit d'avoir 2 pions sur la même case.

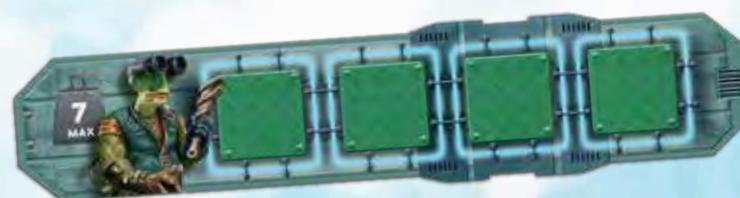
Exemple :

Dans cette situation, Pierre peut entrer dans la décharge et placer son pion sur n'importe quelle case entourée en vert.



Collecter de débris

Les débris collectés par les joueurs doivent être disposés sur leur plateaux respectifs. Un plateau joueur peut contenir 4 tuiles débris (de n'importe quel type), mais le poids total des débris doit être inférieur ou égal à 7.



Rechercher des débris

Si le pion du joueur se trouve déjà dans la décharge au début de son tour (que ce soit sur une tuile ou sur une case vide), le joueur peut chercher de nouveaux débris après avoir déplacé son pion sur une nouvelle pile. Un pion se déplace orthogonalement, en ligne droite (jamais en diagonale) vers une pile adjacente, ou vers la pile la plus éloignée qu'il peut atteindre dans cette ligne droite. Le déplacement est bloqué par les autres pions et par les cases vides (sans pile de débris). Dans ce cas, la case située juste avant l'obstacle bloquant est la pile la plus éloignée qu'il lui est possible d'atteindre dans cette direction. Si un pion est bloqué dans les 4 directions, le joueur ne peut pas chercher et doit quitter la décharge.

Après avoir déplacé son pion vers une autre pile de débris, le joueur prend la première tuile de la pile de destination et la place sur un emplacement libre de son plateau de jeu. **Si un déplacement entraîne un dépassement du poids total maximum (7) sur le plateau du joueur, le déplacement ne peut pas être effectué.**



Exemple :

Dans cette situation, **Pierre** peut déplacer son pion vers l'une des cases vertes. **Michael** peut se déplacer sur n'importe quelle case bleue. **Carl** a pris la dernière tuile d'une case lors de son déplacement précédent. Il peut encore se déplacer à ce tour. **Agatha** ne peut pas bouger, elle doit donc quitter la décharge.

Quitter la décharge (Echange et Construction)

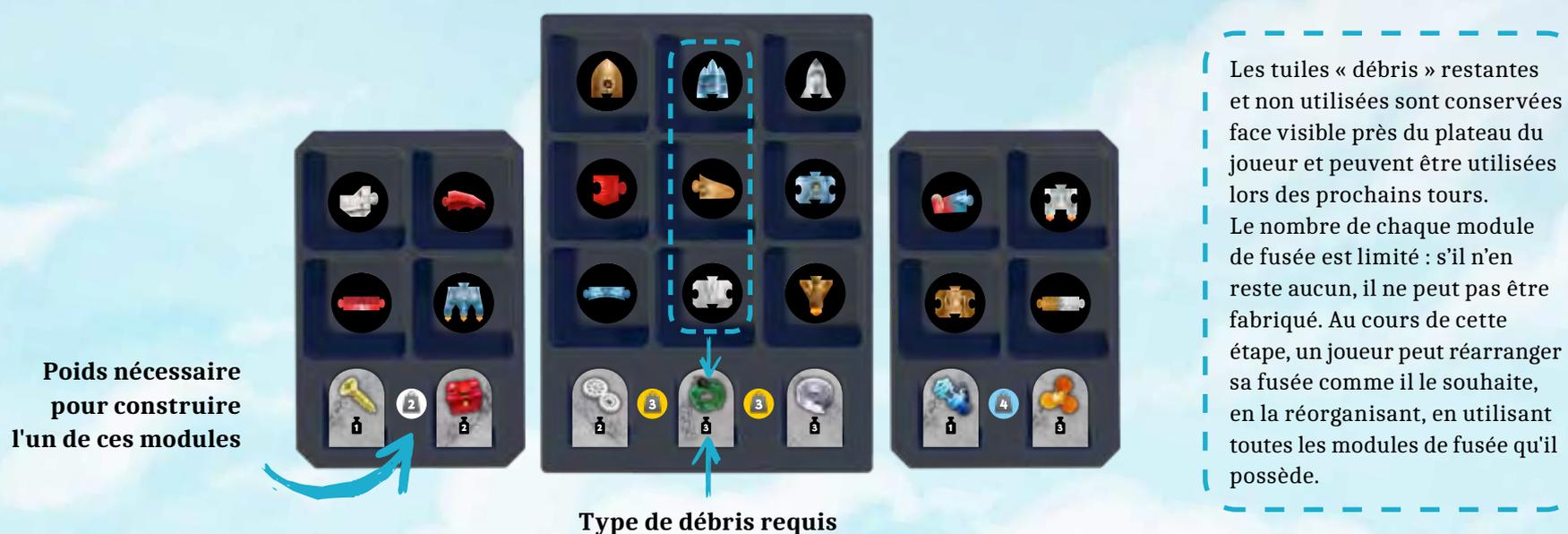
Si le pion d'un joueur se trouve sur le plateau de la décharge au début de son tour, le joueur peut la quitter. Si les 4 emplacements de son plateau de joueur sont pleins ou si le poids total de ses tuiles est de 7, ou si son pion est bloqué sans mouvement possible, il doit alors quitter la décharge. Pour quitter le plateau de jeu (la décharge), le joueur retire les tuiles « débris » de son plateau joueur et les place à la vue de tous. Ensuite, le joueur peut effectuer l'une des deux actions suivantes, ou les deux, dans l'ordre suivant :

1. Fabriquer des modules de fusée
2. Réaliser des cartes de « Projet »



Fabriquer des modules de fusée

Cette action permet à un joueur de construire **un ou deux** modules pour compléter sa fusée. Le joueur échange des tuiles « débris » près de son plateau joueur contre des modules de l'atelier. Pour chaque module, l'atelier indique le poids en débris nécessaire à la construction de ce module. Chaque colonne indique également la tuile « débris » requise qui doit être utilisée pour construire un module de cette colonne. Un joueur ne peut pas construire un module de fusée qui ne peut pas être ajouté à sa fusée (éventuellement en la réarrangeant). Si un joueur utilise des débris dont le poids est supérieur au poids requis pour un module, le poids excédentaire est simplement perdu et inutilisé. Lorsque vous échangez des tuiles « débris » contre des modules de fusée, retournez ces tuiles face cachée : elles sont inutilisables pour le reste de la partie.



Exemple :

Pierre quitte la décharge et veut construire un aileron blanc et un nez doré. La fabrication d'un aileron blanc nécessite des tuiles débris d'un poids total d'au moins 2, qui doivent inclure au moins une vis. Pierre a deux vis (poids $1 + 1 = 2$), il les dépense donc pour construire l'aileron. Le nez en or nécessite un poids total d'au moins 3, qui doit inclure un engrenage. Pierre dépense sa tuile engrenage (poids 2) et son ampoule (poids 1) pour obtenir son nez.

Michael veut également construire deux modules de fusée : une coque blanche et un connecteur bleu. La coque ne nécessite qu'un câble (qui pèse déjà 3, le poids requis). Le connecteur bleu nécessite un engrenage (poids 2) et un poids total d'au moins 3. Michael a également une batterie (poids 2), il dépense donc son engrenage et sa batterie. Le poids total de ces deux débris (4) est supérieur au poids requis, mais il veut vraiment le connecteur bleu, alors il est prêt à gaspiller le poids excédentaire inutilisé.

Agatha a plusieurs options. Elle décide de construire un moteur blanc. Elle dépense donc son hélice (poids 3) et son ampoule (poids 1) pour obtenir son moteur, et garde son autre hélice pour un usage ultérieur.

Réaliser des cartes « Projet » (mode normal)

Cette action permet au joueur de choisir **une ou deux** cartes « Projet » **de la rangée inférieure**. Pour valider son choix, la fusée du joueur doit répondre aux exigences de la carte, c'est-à-dire que la fusée construite doit être équipée des modules indiqués sur la carte. Lorsqu'il réalise un projet, le joueur prend la carte de la rangée inférieure et la place face visible près de son plateau de joueur. Il ne peut valider que 2 cartes « Projet » au maximum par tour.

Note : Les modules de la fusée d'un joueur qui répondent aux exigences d'une carte « Projet » restent dans la fusée du joueur. Elles ne sont pas retirées ou dépensées.

Exemple :

Agatha vient de récupérer des modules de fusée, en dépensant des débris pour obtenir un connecteur or et blanc. Elle peut maintenant valider deux cartes « Projet » ! Avoir 1 pièce blanche et 2 pièces bleues dans sa fusée remplit les conditions d'une carte, et avoir 3 connecteurs dans sa fusée remplit les conditions d'une autre carte.

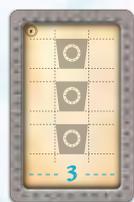


IMPORTANT : Après avoir réalisé un projet, le joueur n'est pas obligé de continuer à répondre aux exigences de cette carte. Il peut librement réorganiser les modules de sa fusée lors d'une phase ultérieure de construction.

Si un joueur ne valide aucune carte « Projet », il peut à la place prendre une des cartes de la rangée inférieure pour la réserver en la plaçant face cachée près de son plateau de jeu. Un joueur ne peut avoir qu'une seule carte réservée à la fois. Lors d'un prochain tour, la carte réservée peut être validée comme une carte de la rangée inférieure, sauf qu'elle n'est pas remplacée par une autre carte. Un joueur ne peut réaliser que deux cartes « Projet » par tour, même si l'une d'entre elles a été réservée.

À la fin de son tour, le joueur déplace les cartes correspondantes de la rangée supérieure vers le bas pour remplir tous les emplacements vides de la rangée inférieure, puis tire de nouvelles cartes de la pioche pour remplir les emplacements vides de la rangée supérieure.

Types de cartes « Projet » :



La fusée doit comprendre le nombre de modules indiqués (et peut en contenir plus). (La couleur des modules n'a pas d'importance).



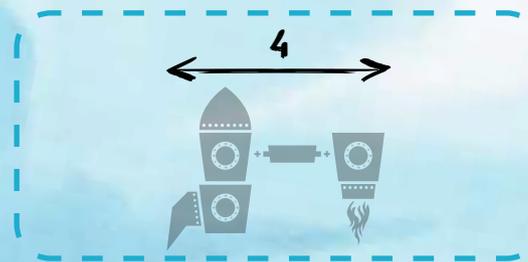
La fusée doit être au moins aussi large que l'indique la carte. (La couleur et la forme des modules n'ont pas d'importance.) Déterminez la largeur en comptant combien de colonnes ont des modules.



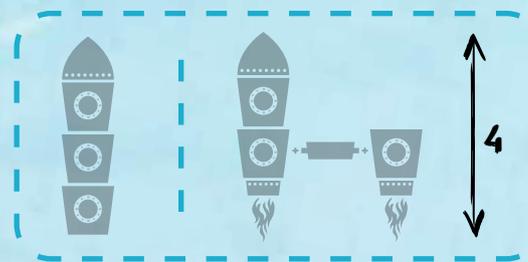
La fusée doit comporter le nombre de modules dans les couleurs indiquées (et peut en comporter d'avantage) (la forme des modules n'a pas d'importance). **Un module de fusée bicolore peut compter pour deux modules (une de chaque couleur).**



La fusée doit être au moins aussi haute que l'indique la carte. (La couleur et la forme des modules n'ont pas d'importance.) Déterminez la hauteur en comptant combien de rangées ont des modules.



Exemple de fusée de largeur 4.



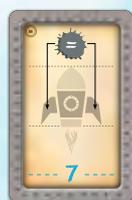
Exemple de fusée de hauteur 4.

Valider les cartes « Projet » (mode avancé)

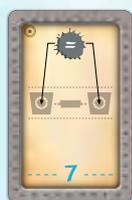
Les cartes de « Projet » indiquent les modules de la fusée qui donnent des points supplémentaires. Après avoir quitté la décharge, un joueur effectuant cette action peut placer un de ses marqueurs de joueur sur l'espace vide le plus à gauche d'une carte de « Projet » visible. La case occupée la plus à droite d'une carte indique le nombre de points que **chaque joueur avec un marqueur sur cette carte** recevra s'il possède le module indiqué. Un joueur sans marqueur sur une carte ne reçoit aucun point pour cette carte. Si un joueur a plus d'un marqueur sur une carte, il ne marque qu'une seule fois les points, tout comme un joueur avec un seul marqueur ; il n'y a aucun avantage à poser plusieurs marqueurs sur une même carte.

Cartes « Objectif individuel » :

Lors du décompte final, chaque joueur peut également gagner des points grâce à sa carte « Objectif individuel ». Chaque objectif peut être atteint plusieurs fois par différentes combinaisons de modules, et un module donné peut être utilisé deux fois pour atteindre un objectif. Voici les descriptions des différents Objectifs individuels.



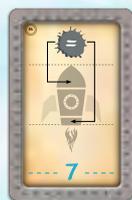
Gagnez 7 points pour chaque **paire d'ailerons identiques** directement reliée à une carlingue.



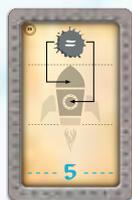
Gagnez 7 points pour chaque **paire de carlingue identiques** directement reliées par un connecteur.



Gagnez 4 points pour chaque **paire de connecteurs identiques** sur les côtés opposés d'une carlingue.



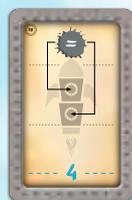
Gagnez 7 points pour chaque **paire de nez et de moteurs de même couleur** connectée à la même carlingue.



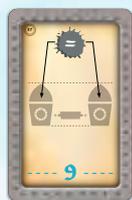
Gagnez 5 points pour chaque **nez et chaque carlingue directement connectés et de même couleur.**



Gagnez 5 points pour chaque **carlingue et chaque moteur directement connectés et de même couleur.**



Gagnez 4 points pour chaque **paire identique de carlingue** directement reliée.



Gagnez 9 points pour chaque **paire de nez identiques connectés à des carlingues** directement reliées par un connecteur.



Remarque :
les carlingues de départ peuvent aider à remplir les cartes « Objectif individuel », tout comme les autres carlingues.



Fin du jeu

Lorsqu'un joueur remplit les conditions de la carte « Plan de fusée » (en ayant le nombre requis (ou plus) de tous les modules de fusée indiqués sur la carte), le compte à rebours du lancement commence, et le jeu entre dans sa phase finale. Le joueur qui a déclenché le lancement gagne 5 points de bonus dans le score final (10 points dans le mode « avancé »). Ce joueur pose les cartes du compte à rebours près de son plateau de joueur.

Dès lors, à son tour, il commence par défausser la carte de compte à rebours du dessus (elle indique le nombre de tours restant à chaque joueur.) Lorsque la dernière carte de **lancement** est révélée, les joueurs disposent désormais d'une ultime et dernière action : **quitter la décharge**, en commençant par le joueur qui a déclenché le lancement. Une fois que chaque joueur a quitté la décharge pour la dernière fois, la partie est terminée et les points sont calculés.

La partie peut également se terminer si un joueur a validé ses cartes « Projets » et ne peut pas remplir la rangée supérieure, ou si un joueur situé en dehors de la décharge ne peut pas la visiter (parce qu'il n'y a plus d'emplacement disponible sur le plateau de la décharge). Il n'y a alors pas de compte à rebours. En commençant par le joueur qui a mis fin à la partie de l'une de ces façons, chaque joueur a maintenant droit à une dernière action : **Quitter la décharge**, puis la partie est terminée et les points sont comptés.

Les joueurs gagnent des points pour :

1. le déclenchement du compte à rebours de lancement : 5 points (10 en mode avancé),
2. le respect des conditions de la carte « Plan de fusée » : 5 points,
3. les cartes « Objectif individuel » réalisées,
4. les cartes « Projets » réalisées.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus de tuiles débris inutilisées l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs ex aequo partagent la victoire.

Exemple de score :



La fusée d'Agathe :



Mode « avancé »

Agatha obtient 10 points pour avoir lancé le compte à rebours, 5 points pour avoir terminé sa fusée (en respectant le plan) et 7 points pour son « Objectif individuel ». Elle obtient également des points grâce aux cartes d'objectif collectif :

- 2 points pour chaque partie dorée = 4 points
- 1 point pour chaque partie blanche = 5 points
- 7 points pour chaque nez = 7 points
- 1 point pour chaque coque = 4 points
- 3 points pour chaque connecteur = 6 points
- 2 points pour chaque partie bleue = 4 points

Elle n'obtient aucun point pour les cartes 52 et 55 car ces cartes n'ont pas son marqueur.

Mode « normal »

Agatha obtient 5 points pour avoir déclenché le compte à rebours du lancement, 5 points pour avoir terminé sa fusée (en respectant le plan), 40 points pour ses cartes « Projet » validées et 7 points pour avoir rempli sa carte d'objectif individuel.

Le score total d'Agatha est de 57 points.

Le score total d'Agatha est de 52 points.



Modules de fusée



Cher client,

Nos jeux sont emballés avec le plus grand soin.

Toutefois, s'il manque des pièces (ce dont nous nous excusons par avance), veuillez nous envoyer un courriel à l'adresse info@abigames.fr.

Indiquez votre nom et votre adresse (rue, ville, code postal) et précisez quel élément du jeu est manquant.

Si vous souhaitez vous abonner à notre bulletin d'information électronique, veuillez envoyer votre demande par courrier électronique avec votre adresse électronique et vos informations personnelles à info@abigames.fr.

Visitez-nous à l'adresse suivante : www.facebook.com/ABIGamesFR

Game design : Michał Gryń
Art : Piotr Sokołowski
Graphic design : Małgorzata Parczewska
Graphic design assistance : Michał Moskałowicz

Development : Krzysztof Jurzysta,
 Aleksander Redwan, Joanna Wójtowicz
Traduction FR : Arnaud Poterlot et Ronan
 Bessemoulin

© 2023 Granna
 Tous droits réservés
 Produit en Pologne

Granna Sp. z o.o.
 ul. Księcia Ziemowita 47
 03-788 Warszawa

ABi Games

www.abigames.fr

www.granna.pl

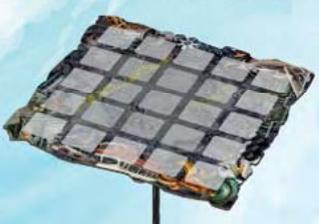
GRANNA



6.



5.



4.



3.



2.

