

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



SPACE blabla

LA SPACE AVENTURE

Nombre de joueurs

3 à 5 joueurs peuvent participer à la SPACE AVENTURE.

But du jeu

Avoir le plus petit nombre d'aliens écrasés après 3 atterrissages.

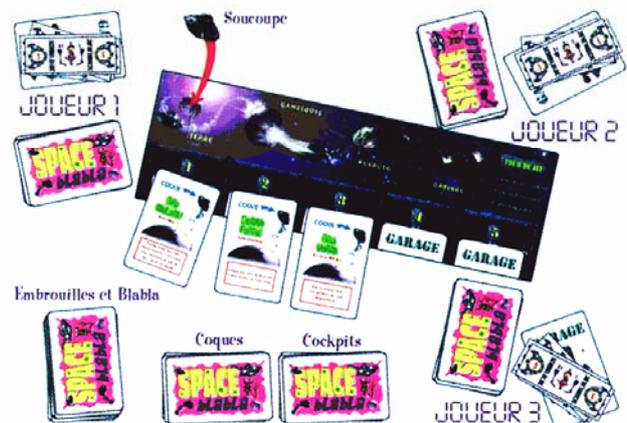
Matériel

- 1 soucoupe qui sert de marqueur sur la carte spatiale
- 1 plateau de jeu qui représente la carte et le garage
- 30 billets "Schmilbloc" (numérotés de 1 à 6)
- 25 cartes "garage" (numérotées de 1 à 5)
- 16 cartes "pièce détachée" (8 cockpits et 8 coques)
- 101 cartes "blabla extraterrestre"
- 26 cartes "embrouille"

Préparation de la partie

Le plateau est déplié et placé sur la table.
La soucoupe qui indique la position des vaisseaux extraterrestres est placée sur le départ : la Terre.

Chaque joueur reçoit 6 billets "Schmilbloc" (numérotés de 1 à 6).
Chaque joueur reçoit autant de cartes "garage" qu'il y a de joueurs (exemple : à 3 joueurs, chaque joueur reçoit une carte "garage 1", une carte "garage 2" et une carte "garage 3").
On sépare les cartes "pièce détachée" et on les place face cachée non loin du plateau de jeu en 2 tas distincts : un de 8 cartes cockpit et un de 8 cartes coque.
On mélange les cartes "embrouille" et les cartes "blabla extraterrestre" en un seul tas que l'on place face cachée à côté du plateau.



Déroulement de la partie

La partie se déroule en 3 tours. Le premier conduit les vaisseaux de la Terre à Gamelouse. Le deuxième de Gamelouse à Kulbuto et le dernier de Kulbuto à Gadinis, arrivée du voyage des extraterrestres. Avant chaque voyage, les extraterrestres tentent de réparer leur vaisseau tant bien que mal. Durant le voyage, le SPACE BLABLA permet de guider le vaisseau à bon port. Malgré cela, à chaque atterrissage leur vaisseau s'écrase et doit être réparé.

Décomposition d'un tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en trois phases :

- 1) Les enchères pour le cockpit
- 2) Les enchères pour la coque
- 3) Le SPACE BLABLA

Les enchères pour le cockpit

On place, face visible, autant de cartes cockpit qu'il y a de joueurs sur les cases garage du plateau, en commençant par le garage 1 et en continuant vers la droite (exemple : à 3 joueurs, on place une carte cockpit sur les cases garage 1, 2 et 3).

Chaque joueur prépare une enchère en secret et la dévoile simultanément. Pour ce faire il associe la carte "garage" du cockpit qu'il souhaite acheter avec un billet "Schmilbloc".

PERDU
J'ai misé 1
sur le garage 1



GAGNÉ
J'ai misé 5
sur le garage 1



GAGNÉ
Je suis le seul à avoir
misé sur le garage 2

Plusieurs cas se présentent alors :

Si un joueur est seul à avoir "misé" sur un garage, il remporte immédiatement la carte cockpit correspondante.

Si plusieurs joueurs ont "misé" sur le même garage, celui qui a misé le billet "Schmilbloc" dont la valeur est la plus haute remporte le cockpit. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus d'aliens écrasés qui remporte le cockpit. S'il y a encore égalité (exemple : au premier tour, personne ne possède d'aliens écrasés), c'est le joueur le plus jeune qui récupère le cockpit.

Une fois ces cockpits distribués, les joueurs qui ne possèdent pas encore de cockpit se partagent les cockpits restant par ordre décroissant d'aliens écrasés (et par ordre décroissant d'âge en cas d'égalité).

Dans **TOUS** les cas, les cartes "garage" mises sont récupérées par les joueurs et les billets "Schmilbloc" sont défaussés (ils ne seront plus utilisés de la partie).

Les enchères pour la coque

On procède de la même façon qu'avec le cockpit, mais en plaçant sur les cases garage des cartes coque.

Le SPACE BLABLA

Pour pouvoir diriger correctement leur vaisseau, les extraterrestres doivent réaliser un SPACE BLABLA. Le vainqueur atterrira sans encombre. Les autres joueurs s'écraseront lamentablement.

Chaque joueur reçoit 7 cartes tirées du paquet (qui contient les cartes "blabla extraterrestre" et les cartes "embrouille"). Il place aussi face visible devant lui la carte cockpit et la carte coque qu'il vient d'acheter aux enchères.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence est celui qui possède le plus d'aliens écrasés. En cas d'égalité c'est le plus jeune.



Pour empêcher le vaisseau de s'écraser, je dois dire :

CHABADA - CHOCHO- JAPITOU

Tout en reproduisant les gestes indiqués par les cartes

Il place une carte au milieu de la table et, si c'est une carte "blabla extraterrestre" doit faire les gestes et prononcer le mot indiqué sur la carte. Le joueur suivant fait de même en prenant soin de recouvrir la carte précédemment jouée. Il exécute tous les gestes et prononce tous les mots, dans l'ordre des cartes jouées. Durant une partie de SPACE BLABLA, seule la dernière carte jouée est visible. Toutes les cartes jouées constituent la formule.

Dès qu'un joueur se trompe de geste ou de mot (et s'il est dénoncé) ou ne se souvient pas de la formule il a perdu et pioche deux cartes du paquet et les ajoute à sa main. Toutes les cartes jouées sont défaussées et le jeu reprend avec une nouvelle formule en commençant par le voisin de gauche de celui qui vient de perdre.

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main (après qu'il ait répété la formule correctement) il gagne le SPACE BLABLA et atterrit correctement. TOUS les autres joueurs posent face visible devant eux les cartes qui leur restent (les cartes "embrouille" sont remises dans le paquet). Ce sont leurs cartes d'aliens écrasés. Les cartes cockpit et coque qui n'ont pas été utilisées sont alors retirées définitivement de la partie. Lorsque le paquet de cartes ("embrouille" et "blabla extraterrestre") est épuisé, les cartes défaussées sont battues et forment un nouveau paquet.

Cas particuliers

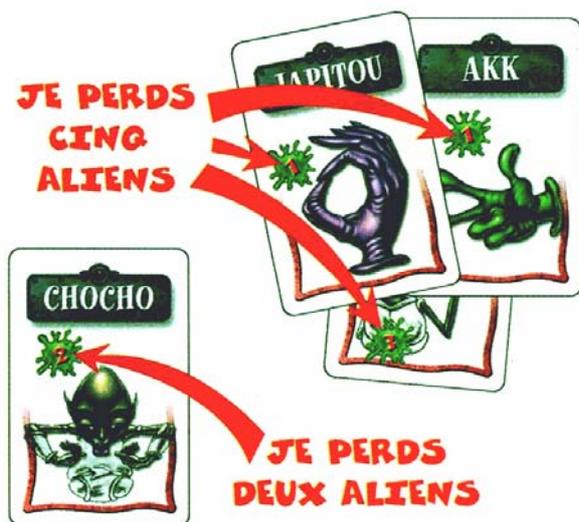
Jouer une carte coque ou cockpit : chacune de ces cartes n'est utilisable qu'une seule fois (elles sont définitivement retirées du jeu après usage). Les pouvoirs de ces cartes peuvent être joués soit après le SPACE BLABLA, lors de la récupération des cartes d'aliens écrasés, soit à son tour, juste avant de jouer sa carte "blabla extraterrestre" (exception : la carte LaTeT KiTbuRN doit être jouée au début d'un tour de SPACE BLABLA). On peut jouer une de ces cartes avant de jouer une carte "embrouille".

Jouer une carte "embrouille" : chacune de ces cartes n'est utilisable qu'une seule fois. On peut jouer une carte "embrouille" à la place de jouer une carte "blabla extraterrestre". À moins que le contraire ne soit indiqué, jouer une carte "embrouille" n'empêche pas le joueur d'avoir à prononcer la formule. Cependant, lorsqu'une carte précise que vous passez votre tour, vous n'avez pas à prononcer la formule.

Prononciation de la formule : un joueur a 5 secondes pour commencer à prononcer la formule et il ne doit pas attendre plus de 5 secondes entre chaque mot ou chaque geste. Chaque carte comporte un mot et un geste et le joueur doit faire le geste en même temps qu'il prononce le mot. Les flèches noires indiquent un mouvement qui doit accompagner le geste et le mot. Si un joueur se trompe et que personne n'en fait la remarque, il n'est pas considéré comme s'étant trompé. Si un joueur dénonce une erreur (il doit préciser ce qui est faux : le geste, le mot ou les deux) et se trompe (après vérification des cartes), c'est lui qui pioche 2 cartes du paquet et on commence une nouvelle formule.

Fin de la partie

Lorsque le troisième atterrissage a été effectué, chaque joueur compte le nombre indiqué sur chaque carte d'aliens écrasés et celui qui en possède le moins est le vainqueur.



Variantes pour joueurs expérimentés

Le SPACE Défi

Ce jeu est un rite traditionnel de la planète Schmurtz. Il se pratique lors des grands rassemblements de "petits verts". On procède comme suit :

Le joueur le plus jeune annonce un chiffre qui représente la longueur maximale de la formule qu'il pense être capable de répéter. Les autres joueurs peuvent surenchérir en annonçant un chiffre plus important (et ainsi de suite jusqu'à ce qu'aucun joueur ne veuille plus surenchérir). Le joueur qui a fait la plus grande proposition tire autant de cartes "blabla extraterrestre" que nécessaire (les cartes "embrouille" sont retirées du paquet). Il les aligne devant lui et les regarde pendant 30 secondes. Il les retourne et prononce ensuite la formule. S'il n'y parvient pas ou si son adversaire dénonce une erreur (avérée), il a perdu le défi. Les joueurs notent les défis gagnés en posant une carte devant eux. Le premier à posséder 3 défis devant lui est déclaré vainqueur.

Variantes pour débutants

Vous passez votre temps à vous écraser avec votre soucoupe ? Essayez l'une des trois variantes ci-dessous.

La SPACE Tchatche

Le jeu se déroule normalement mais vous ne tenez pas compte des gestes indiqués sur les cartes "blabla extraterrestre". Prononcez juste les mots.

Le SPACE Move

Le jeu se déroule normalement mais vous ne tenez pas compte des mots indiqués sur les cartes "blabla extraterrestre". Réalisez juste les gestes.

Le SPACE Blabla Blabla

Le jeu se déroule sans la partie "aventure" du jeu. On procède comme suit :

Le plateau de jeu, la soucoupe, les billets, les cartes "garage" et "pièce détachée" ne sont pas utilisés. On mélange simplement les cartes "embrouille" et "blabla extraterrestre" en un tas que l'on place au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 7 cartes. Le plus jeune joueur commence à jouer (la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre). Le jeu se déroule comme indiqué au chapitre "Le SPACE BLABLA" ci-dessus. Le premier joueur à ne plus avoir de cartes en main est déclaré vainqueur.

Crédits de Space BLABLA

Auteur : Pascal Bernard

Illustrations : Thierry Ségur

Mise en page : Asmodée Éditions