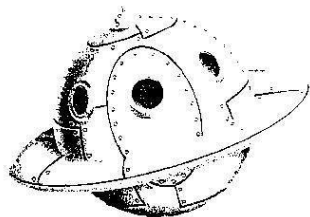


BIEN



LA COURSE
GALACTIQUE

Le jeu



RÈGLES
DU JEU



TILSIT
ÉDITIONS

Bienvenue à tous, voici enfin arrivé le jeu de Bill. Retrouvez Bill et toute sa famille dans un jeu de parcours et d'épreuves. Vous allez incarner vos personnages préférés dans une course effrénée vers la Terre où seul le plus rapide pourra être déclaré vainqueur.

Dans ce but, vous devrez passer un certain nombre d'épreuves qui vous permettront de récupérer des parsecs, unité de déplacement stellaire, qui vous rapprocheront de la planète bleue.

Il vous faudra aussi récupérer des cadeaux pour vos amis terriens et faire du commerce avec les autres joueurs pour négocier au mieux votre entrée dans l'atmosphère.

1. Le contenu.

Vous trouverez dans la boîte les éléments suivants :

- 1 plateau de jeu.
- 6 figurines représentant Bill et sa famille.
- 6 socles pour les figurines.
- 110 cartes.
- 2 dés (un à 6 faces et un à 10 faces).
- 1 sablier.
- Et 2 planches de pions avec tous les éléments nécessaires au jeu.

2. La préparation du jeu.

Pour commencer à jouer, il vous faudra d'abord choisir chacun un personnage. Une fois que le choix a été fait, vous pouvez placer votre figurine sur la case départ du plateau de jeu.

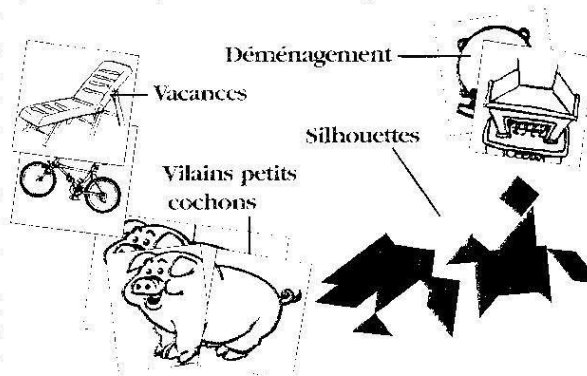
Installez également les 6 pions ronds personnages sur la case départ du circuit au centre du plateau de jeu.

Séparez les cartes de jeu en 8 petites piles faces cachées : cartes **Artiste Peintre**, cartes **Tête à Bill**, cartes **Quiz**, cartes **Pantomime**, cartes **Marché Galactique**, cartes **Déménagement**, cartes **Faussaire** et cartes **Bonus**.

Mélangez chaque pile et posez au milieu du circuit galactique, sur le plateau de jeu, la pile cartes **Marché Galactique**.



Regroupez les pions épreuves en 4 tas distincts : les pions **Déménagement**, les pions **Vacances**, les pions **Vilains petits cochons** et les pions **Silhouettes**.



Enfin, classez les marqueurs épreuves, épreuves par épreuves. Ils seront attribués aux joueurs au fur et à mesure qu'ils réussiront leurs épreuves.

Il vous faut maintenant décider si vous allez jouer une partie longue ou normale.

Pour la partie normale, il vous faudra accumuler **200 parsecs** pour atteindre la terre, pour la partie longue, il vous en faudra **350**.

Munissez-vous d'une feuille et d'un crayon pour noter les parsecs de chaque joueur. Vous êtes maintenant prêts à vous lancer à l'aventure.

3. Déroulement d'une partie.

Le but du jeu est d'être le premier à arriver sur Terre. Pour cela, il vous faudra accumuler des parsecs que vous pourrez récupérer de différentes façons, soit en réussissant des épreuves, soit grâce aux bonus, soit en récupérant des cadeaux dans les marchés galactiques.

Il vous faudra donc négocier avec beaucoup d'habileté le difficile parcours qui vous sépare de votre objectif. Le jeu se déroule de la façon suivante. Chaque joueur joue à son tour. Le premier joueur est le plus jeune autour de la table, ensuite tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur actif lance le dé à 6 faces et se déplace du nombre de cases correspondant au résultat obtenu. Il lui suffit alors d'appliquer le résultat de la case sur laquelle il s'arrête. Une fois le résultat appliqué, le joueur a fini son tour et on passe au joueur suivant.

Une fois qu'un joueur a accumulé le nombre de parsecs nécessaires pour atteindre la Terre, il est déclaré vainqueur.

4. Les cases du plateau de jeu.

Il existe 4 types de cases différentes sur le plateau de jeu :

- les cases Échange, de couleur aux angles du plateau
- les cases Marché galactique,
- les cases Bonus,
- et les cases Épreuves,

4.1- LES CASES BONUS.



Lorsque vous tombez sur une case Bonus, vous tirez une des cartes Bonus et vous recevez immédiatement cette valeur en parsecs, puis remelangez cette carte avec les autres cartes bonus.

Les cases bonus joueront aussi un rôle pour l'épreuve de la course galactique.

4.2- LES CASES MARCHÉ GALACTIQUE.



Lorsque vous tombez sur l'une de ces cases, vous devez tirer une carte marché galactique.

Ces cartes représentent un certain nombre de cadeaux que vous pouvez récupérer, comme un téléviseur grand écran ou encore un safari en Afrique. Sur chacune des cartes, vous trouverez

en bas, un petit encadré avec des nombres croissants. Ces nombres vous donnent la valeur à laquelle vous pourrez vendre ces cadeaux, en fonction du nombre de cartes de la même couleur dont vous disposez



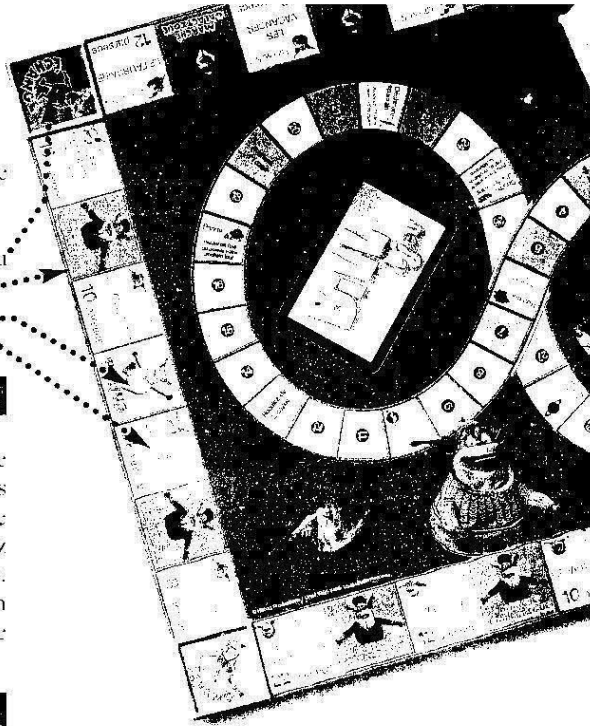
Exemple : si vous ne disposez que d'une carte rouge, vous ne pourrez la vendre que pour 2 parsecs, par contre si vous disposez de 5 cartes rouges, vous pourrez échanger ce groupe de 5 cartes contre 32 parsecs.

Le nombre maximum de cartes en main est de 7 par joueur.

4.3- LES CASES ÉCHANGE.

Les cases Échange sont les cases de couleur que vous trouvez à chaque extrémité du plateau. Ces cases ont plusieurs fonctions :

Elles permettent au joueur qui tombe dessus de faire des échanges de carte avec les autres joueurs. Les règles d'échange ne sont pas limitées, ce qui laisse une



plus grande liberté aux joueurs. Vous pourrez donc échanger une carte contre une ou même contre deux. Seul le joueur qui tombe sur la case peut faire des échanges avec les autres joueurs.

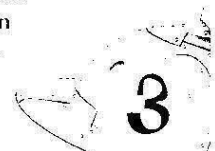
De plus, elles permettent à tous les joueurs d'échanger leurs cartes de la même couleur que la case contre des parsecs.

Exemple : Si vous tombez sur la case d'échange bleue, vous pourrez faire des échanges avec les autres joueurs et tous les joueurs pourront alors vendre leurs cartes de couleur bleue contre des parsecs. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de rendre vos cartes, vous pouvez les conserver pour les vendre plus tard quand vous en aurez plus et quelles auront une plus grande valeur.

4.4- LES CASES ÉPREUVE.

Il existe 10 épreuves différentes dans le jeu. Chacune de ces épreuves va vous rapporter un certain nombre de parsecs si vous la réussissez.

Dès que vous tombez sur une case Épreuve, vous êtes dans l'obligation de la tenter, sauf si vous avez déjà réussi cette épreuve, dans ce cas, ignorez la.



En cas de réussite, vous obtiendrez la valeur en parsecs de l'épreuve en question, ainsi que le pion représentant le passage de l'épreuve.

Lorsque sur une carte Épreuve, il existe plusieurs possibilités, il faudra déterminer au hasard avec les dés le but précis de l'épreuve.

Exemple : Vous tombez sur l'épreuve du Quiz. Un joueur prend au hasard l'une des cartes Quiz, et le joueur actif lance un dé pour déterminer la question. Il tente alors d'y répondre.

5. Les épreuves.

Les épreuves sont au nombre de 10.

- Épreuve n°1 : L'Artiste Peintre.
- Épreuve n°2 : La Tête à Bill.
- Épreuve n°3 : Le Pantomime.
- Épreuve n°4 : Le Faussaire.
- Épreuve n°5 : Les Silhouettes.
- Épreuve n°6 : Les Vilains Petits Cochons.
- Épreuve n°7 : Le Déménagement.
- Épreuve n°8 : Le Quiz.
- Épreuve n°9 : La Course Galactique.
- Épreuve n°10 : Les Vacances.

5.1-L'ARTISTE PEINTRE.



Il s'agit d'une épreuve de dessin.

Choisissez au hasard une des cartes Artiste Peintre sans que les autres joueurs puissent la voir, puis jetez le dé à 10 faces pour déterminer le dessin que vous devez réaliser.

Vous avez le temps d'un sablier pour réaliser votre dessin et le temps d'un autre sablier pour que les autres joueurs réussissent à découvrir ce que vous avez dessiné.

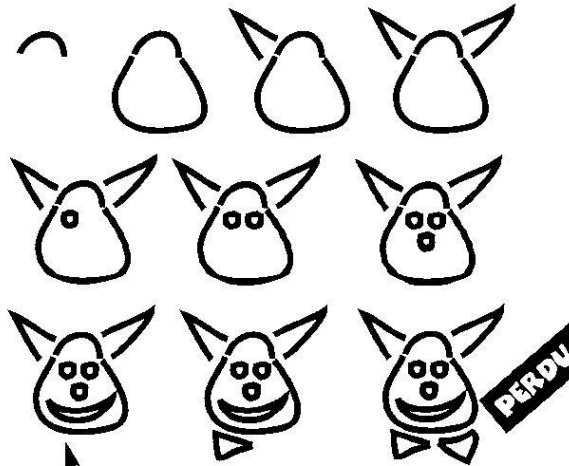
Si les autres joueurs devinent votre dessin avant la fin du sablier, vous remportez l'épreuve.

5.2-LA TÊTE À BILL.



Un autre joueur choisit au hasard une des cartes Tête à Bill sans vous la montrer puis jette le dé à 10 faces pour déterminer le mot que vous devez trouver et vous donne le nombre de lettres qui composent ce mot.

Il s'agit d'une variante du pendu et vous devez proposer lettre après lettre. Pour chaque lettre que vous proposez et qui ne figure pas dans le mot à trouver, on dessine une partie du visage de Bill. Si vous n'avez pas découvert le mot lorsque le visage de Bill est entièrement redessiné, vous avez perdu.



Au delà de 12 ans, vous perdez si la tête est complétée sans le nœud papillon.

5.3-LE PANTOMIME.



Il s'agit d'une épreuve de mimes.

Tirez au hasard une des cartes du Pantomime sans que les autres joueurs puissent la voir, puis jetez le dé à 10 faces pour déterminer le mime que vous devez réaliser.

Vous avez la durée du sablier pour mimer et faire découvrir ce mot aux autres joueurs.

5.4-LE FAUSSAIRE.

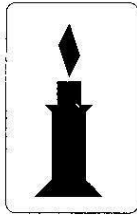


Il s'agit de reconnaître 6 différences entre deux scènes de ski à la montagne.

Tirez au hasard une première carte Faussaire et mémorisez-la précisément pendant le temps du sablier. Donnez cette carte aux autres joueurs puis tirez une deuxième carte Faussaire : vous avez un sablier pour trouver au moins 6 différences entre les deux dessins.

Une fois l'épreuve finie, remélanguez les cartes Faussaire.

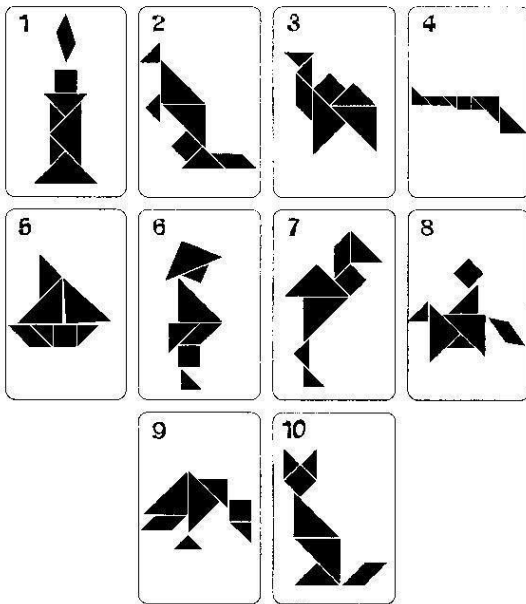
5.5-LES SILHOUETTES.



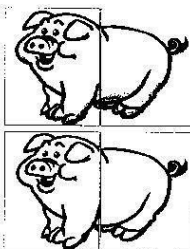
Vous allez devoir reconstituer une silhouette à partir des pions de formes géométriques que nous vous fournissons.

Prenez et disposez devant vous tous les pions de forme géométrique. Jetez le dé à 10 faces et reconstituez la silhouette correspondante de la dernière page de ce livret de règles en moins d'un temps de sablier.

Solutions des silhouettes page 8 :



5.6-LES VILAINS PETITS COCHONS.



Cette épreuve se joue avec les 10 pions cochons. La famille des cochons stellaires que nous vous proposons est constituée de 5 cochons de couleur différente. Votre épreuve consiste à redonner leur couleur d'origine à ces 5 cochons.

Disposez et mélangez face cachée les 10 pions cochons, puis regroupez-les deux par deux.

Regardez les deux pions du premier cochon, puis retournez-les face cachée. Procédez de même avec les quatre autres, puis tentez de reconstituer les 5 cochons toujours face cachée afin qu'ils soient de nouveau d'une seule couleur.

Lorsque vous pensez avoir réussi, retournez les pions et vérifiez que vos cochons n'ont qu'une seule couleur. Si vous avez réussi l'épreuve c'est gagné !

5.7-LE DÉMÉNAGEMENT.



Prenez les 12 pions Déménagement qui représentent les meubles de notre salle de séjour.

Tirez ensuite une carte Déménagement au hasard. Mémorisez cette carte et quand vous êtes prêt, retournez cette carte et le sablier : vous avez le temps d'un sablier pour tenter de reconstituer devant vous notre salle de séjour à l'identique. À la fin du sablier, on dévoile la carte et les autres joueurs vérifient vos talents de décorateur. S'ils approuvent la reconstitution de la salle de séjour, vous gagnez l'épreuve.

5.8-LE QUIZ.

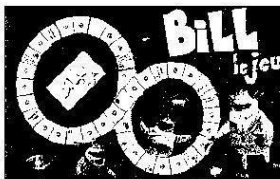


Un autre joueur choisit au hasard une des cartes Quiz sans vous la montrer puis jette le dé à 6 faces pour déterminer la question qu'il doit vous poser.

Vous n'avez le droit qu'à une réponse.

Si votre réponse est juste, vous remportez l'épreuve.

5.9-LA COURSE GALACTIQUE.



Cette épreuve est un peu particulière, il s'agit en fait d'une sorte de fil rouge où tous les joueurs vont participer en même temps. A chaque fois qu'un joueur tombe sur la case de l'épreuve course galactique ou sur la case bonus, tous les joueurs doivent lancer un dé à 10 faces pour faire évoluer leur pion à travers le circuit de la course galactique (qui se trouve au centre du plateau de jeu.). Le but de l'épreuve est de faire le tour du circuit et de dépasser la case départ.



Dans cette épreuve, il ne peut y avoir qu'un seul gagnant, donc si 2 joueurs ou plus dépassent la case départ au même tour, c'est celui qui va le plus loin qui l'emporte. Rejetez les dés en cas d'égalité pour départager les vainqueurs potentiels.

Tout au long du parcours, vous trouverez un certain nombre de cases spéciales qui vous aideront à progresser plus vite ou qui au contraire vous ralentiront. En voici la liste avec les effets majeurs.

L'épreuve «Course Galactique» est terminée dès qu'il y a un vainqueur. Les cases «Course Galactique» du plateau de jeu deviennent alors sans effet.

Case : Avancez de ...

Il vous suffit de faire avancer votre pion du nombre de cases indiqué.

Case : Déchirure Spatiale

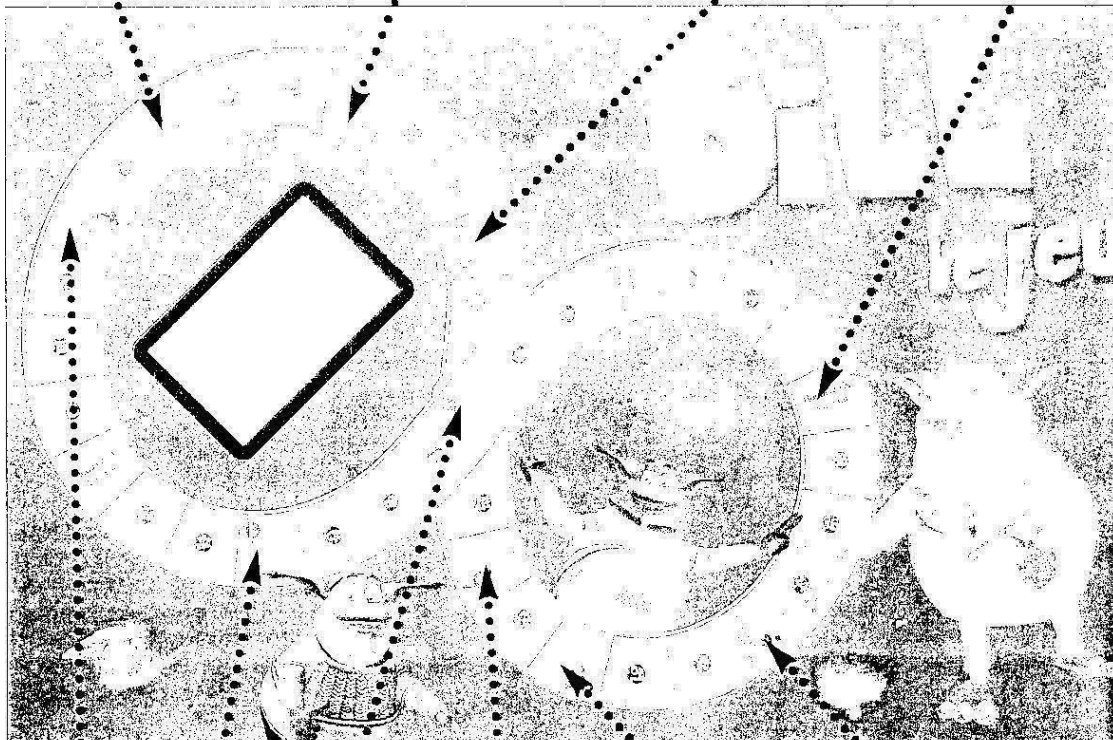
Prenez le vortex et avancez de 1d6 cases en plus.*

Case : Champ d'Astéroïdes

Faites un 7 ou plus avec le dé à 10 faces pour passer le champ d'astéroïdes ou reculez de la différence.

Case : Reculez de ...

Reculez votre pion du nombre de cases indiqué.



Case : Panne

Vous tombez en panne et perdez votre prochain tour de jeu.

Case : Trou Noir

Retournez directement à la case 1.

Case : Mars Attaque

Évitez les martiens en faisant un 8 ou plus avec le dé à 10 faces ou reculez de la différence.

Case : Géante Gazeuse

Vous faites le plein de carburant et avancez de 1d6 cases en plus.*

Case : Anneaux de Saturne

Profitez des anneaux de Saturne pour prendre de la vitesse, et avancez de 1d6 cases supplémentaires.*

Case : Attraction Terrestre

Profitez de l'attraction terrestre pour entrer dans l'atmosphère et avancez de 1d6 cases supplémentaires.*

* : 1d6 : jetez un dé à six faces pour connaître le nombre de cases.



510 LES VACANCES



Il s'agit de préparer votre sac pour partir en vacances, mais saurez-vous emporter les bons objets pour partir à la bonne destination ?



L'épreuve des Vacances se joue avec les 12 pions cartons qui représentent chacun un objet indispensable pour les vacances.

Pour remporter l'épreuve, il faudra réussir à trouver trois objets d'une même couleur : soit le **VTT + le bâton et les chaussures de marche + la carte d'état-major** pour les vacances à la campagne.



soit le **smoking + la chaise longue + la bouée de sauvetage** pour la croisière,



soit l'**anorak + le bonnet et les gants + les skis** pour les vacances à la neige.

soit le **parasol + le maillot de bain + la crème solaire** pour les vacances à la mer.

Disposez et mélangez les 12 pions faces cachées sur la table. Regardez le premier puis retournez-le face cachée. Procédez de la même manière avec les 8 premiers pions. Les quatre derniers pions ne sont pas révélés. Choisissez ensuite les 4 pions que vous désirez mettre dans vos bagages : si 3 d'entre eux ont la même couleur, vous pouvez partir en vacances, l'épreuve est réussie !

Fin de la partie.

La partie s'achève quand un joueur a réussi à récupérer le bon nombre de parsecs et atteint la terre. Pour la partie normale, il faut accumuler **200 parsecs**.

Pour la partie longue, il faut en accumuler **350**.

Dans la partie longue, l'aspect échange et vente de cadeaux ressort plus que dans la partie courte. En effet, les épreuves ne pouvant être passées qu'une seule fois par joueur, il faudra récupérer beaucoup plus de parsecs grâce à l'échange et au commerce. Dans ce genre de partie, l'aspect diplomatique va prendre le dessus et rendre le jeu légèrement plus complexe.

TILSIT ÉDITIONS

CREDITS

Bill, le jeu est un jeu édité par

TILSIT ÉDITIONS

8, place Marcel Rebuffat

- Z.A. Courtabœuf 7 91140 Villejust

France

web : www.tilsit.fr

Auteur : Didier Jacobée

Illustrations : Greg Cervall et Bernard Bittler

Tests et développement : TILSIT TEAM.

Maquette : ASMODÉE.

Fabrication : GD Production.

Fabriqué en France.

© TILSIT Éditions 2000.

© HUBERT Productions Orsay 1998-1999.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr



7

Épreuve n°5

LES SILHOUETTES

