

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 (Saône-et-Loire), 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



AUJOURD'HUI DANS L'ESPACE

D'actualité brûlante ce jeu consiste en un voyage se déroulant à travers l'espace avec des fusées interplanétaires, dernières nées des recherches de la technique moderne.

RÈGLE DU JEU

Composition.

Ce jeu se joue de 2 à 8 joueurs et comprend :

- 1 carte représentant la TERRE et 4 rampes de lancement, la LUNE, MARS, JUPITER et SATURNE ; des vaisseaux interplanétaires, satellites et fusées numérotés par des ronds rouges et noirs.
- 16 FUSÉES formant 4 équipes de différentes couleurs soit :
1 équipe rouge - 1 équipe bleue - 1 équipe verte - 1 équipe jaune.
- 1 instrument de jeu « LA ROULETTE » qui remplacera les dés habituels.

But du Jeu.

Le premier but du joueur est d'essayer de placer toute son équipe de fusées sur les satellites. Ce but réalisé, chaque joueur devra ramener sur TERRE (Parachute n° 59) dans UN TEMPS RECORD, tout ou partie de son équipe de fusées. Le vainqueur sera celui qui aura totalisé le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Départ des fusées.

Les joueurs placent leur équipe de fusées sur la base terrestre d'astronef en s'attribuant la rampe de lancement qui correspond à la couleur de leurs fusées.

Pour prendre le départ, chaque joueur doit sortir à la « ROULETTE » un chiffre égal ou supérieur à 6, c'est-à-dire : 6, 7, 8 ou 9.

IMPORTANT : *Sur la numération de la Roulette, seul le chiffre des unités sera pris en considération pour le nombre de points.*

Le premier joueur qui sortira à la ROULETTE l'un des chiffres indiqués plus haut, prend le départ en plaçant une fusée de son équipe sur l'un des ronds représentant le numéro correspondant, et ainsi de suite pour les autres joueurs.

Plusieurs fusées, même de différentes équipes, peuvent stationner sur le même numéro.

Marche des fusées.

a) Une fois le départ donné, la progression des fusées se fait par additions de points. Vous ajoutez à votre numéro de départ le chiffre que vous sortez à la ROULETTE, à condition, bien entendu, de pouvoir atterrir sur l'un des numéros indiqués sur la carte, et vous continuez toujours en additionnant.

Ex. : Vous êtes placé sur le n° 9 et vous sortez 5 à la ROULETTE, total 14, vous allez atterrir sur le n° 14. Vous êtes placé sur le n° 14, vous sortez 3 à la ROULETTE, vous irez atterrir sur la LUNE n° 17.

Si plusieurs fusées de votre équipe sont déjà en marche, vous faites avancer la fusée de votre choix, et de préférence celle qui vous permettra d'arriver le plus rapidement possible au n° 59.

b) Par contre il vous arrivera de stationner pendant plusieurs tours sur le même numéro :

Ex. : Si vous êtes placé sur le n° 41 et que vous sortiez 5 à la ROULETTE soit un total de 46, vous obtenez un numéro qui n'existe pas sur la carte. A ce moment là, vous restez où vous êtes et attendez votre second tour de jouer, jusqu'à ce que vous puissiez atterrir sur un numéro existant.

c) Vous n'êtes pas obligé d'atterrir sur des numéros intermédiaires :

Ex. : Si vous êtes placé sur le n° 21 et que vous sortiez 9 à la ROULETTE vous irez atterrir directement sur le n° 30 " JUPITER " sans vous arrêter sur les numéros 28 et 29.

d) Lorsque votre total de points vous donne l'un des numéros existants sur la carte, vous ne pouvez jamais vous dispenser de jouer, même si vous devez atterrir sur les numéros rouges :

Ex. : L'une de vos fusées se trouve déjà placée sur le n° 23. Vous sortez 8 à la ROULETTE, soit un total de 31, numéro qui n'existe pas sur la carte. Si toutefois, vous avez encore une fusée sur la base terrestre d'Astronef, vous vous trouvez dans l'obligation d'atterrir sur le numéro 8.

Comme vous pouvez le remarquer certains ronds représentent des numéros rouges : Nos 7, 8, 16, 27, 40 et 58. Ces numéros indiquent des accidents qui interviennent au cours du voyage et entraînent la perte, le retour à TERRE ou l'immobilisation momentanée des fusées. Ils sont d'ordres divers, c'est-à-dire :

a) N° 8 Explosion de votre fusée au départ par suite de mauvais fonctionnement. Cette dernière est *définitivement éliminée* de votre équipe.

N° 58 Retour trop rapide ; explosion de votre fusée. Cette dernière est encore *définitivement éliminée* de votre équipe.

b) N° 7 Vitesse insuffisante, votre fusée *retourne sur la base terrestre d'Astronef*.

N° 16 Vitesse trop rapide. Vous passez à côté de la LUNE, Votre fusée *retourne sur la base terrestre d'Astronef*.

c) Nos 27 et 40 Erreurs de navigation. Vous restez un tour sans jouer.

Retour sur terre.

Lorsque vous arriverez au N° 59 vous serez considéré comme étant de retour de votre voyage à travers l'espace. En effet, votre parachute s'est ouvert et vous êtes déjà dans les couches denses de l'atmosphère. Vous sortez de ce voyage sain et sauf mais il est nécessaire de récompenser la vitesse à laquelle vous l'aurez accompli, puisque l'équipe gagnante sera comme toujours, celle qui aura totalisé le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

La première fusée qui sera de retour sur terre verra son équipe bénéficier de 100 points, la seconde fusée de 90 points, la 3^e fusée de 80 points, la 4^e fusée de 60 points, la 5^e fusée de 50 points et toutes les autres fusées de 20 points chacune.

Vite préparez-vous à effectuer ce fantastique voyage et BONNE CHANCE !

Particularité de ce jeu.

Le tapis du jeu de la ROULETTE est imprimé au verso de la carte ce qui permet de réunir deux jeux dans le même coffret.

Aux Enfants et aux Amis, offrez les Jeux de la Tour St-Denis



