

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



A la Conquête des Planètes™

Regles Du Jeu

Contenu :

132 cartes question vrai/faux.

4 pions astronaute

Plateau de jeu

1 roulette

- Augmenter ses connaissances
- Explorer l'univers
- Apprendre à identifier les planètes
- Apprendre des faits scientifiques sur le système solaire



ATTENTION :

Contient des petites pièces pouvant être avalées.
Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans.

Remarque :

Les données scientifiques de ce jeu datent de l'année 2006. Les éventuelles découvertes postérieures à cette date ne sont donc pas répertoriées.

Contenu :

Plateau de jeu avec roulette, 4 pions astronaute et 132 cartes question vrai/faux.

Mise en route :

Triez les cartes, rangez-les en piles par planète : Soleil, Mercure, Pluton etc.

Placez les cartes, l'image vers le haut, dans les compartiments prévus dans la boîte de jeu.

Chaque joueur choisit un astronaute et le place sur la Terre. Les joueurs peuvent déplacer leur astronaute dans n'importe quelle direction lors du premier tour.

Objectif du jeu :

Etre le premier joueur, en répondant correctement aux questions, à mettre dans l'ordre exact une carte Soleil, une carte de chacune des planètes ainsi qu'une carte Pluton.

Comment jouer :

Lorsque son tour arrive, chaque joueur fait tourner la flèche et suit les instructions. Déplacez votre astronaute dans n'importe quelle direction, en passant sur les places occupées par les autres joueurs. Chaque fois que vous arrivez sur une planète (une planète naine ou le Soleil), vous devez la nommer. Prenez alors une carte question correspondant à la planète sur laquelle vous êtes et demandez à votre voisin de droite de vous poser la question. Si vous ne pouvez pas nommer correctement la planète sur laquelle vous êtes, vous n'avez pas le droit de prendre la carte question.

Chaque planète (ou planète naine, ou Soleil) traversée vous donne le droit à une carte question.

A chaque bonne réponse, vous pouvez conserver la carte correspondante. Vous pouvez collecter plusieurs cartes d'une même planète.

Si vous ne répondez pas correctement à une question, remettez la carte en bas de sa pile d'origine.

Espaces particuliers

Si la flèche s'arrête sur le « Trou de ver », déplacez votre astronaute sur la planète de votre choix et répondez à une question correspondant à la planète choisie. N'oubliez pas de donner le nom correct de chaque planète avant de prendre une carte.

Si la flèche indique « Vole une Carte », prenez la carte de votre choix chez n'importe quel joueur. Vous n'êtes pas obligé de répondre à la question qui figure au dos de la carte.

Si la flèche indique « Change de place », échangez votre astronaute avec celui d'un autre joueur. Si ce joueur se trouve sur une planète, vous pouvez lui prendre sa carte en répondant correctement à la question correspondante. S'il se situe sur la « Ceinture d'astéroïdes » vous ne perdez pas votre tour.

Si la flèche indique « Echange une carte », échangez une carte avec un autre joueur. Vous êtes libres de choisir la carte que vous voulez à n'importe quel joueur. Le joueur doit vous céder sa carte en échange d'une des vôtres. Si vous ne possédez pas de carte, tournez à nouveau la roulette.

Si vous arrivez sur « Le trou noir », déplacez votre astronaute sur le Soleil, tirez une carte Soleil et répondez à la question.

Si vous atterrissez sur la « Comète de Halley », échangez une carte avec celle d'un autre joueur. C'est vous qui choisissez quelle carte vous souhaitez échanger. Si vous ne possédez pas de carte, laissez votre tour au joueur suivant.

Passez votre tour si vous atterrissez sur la « Ceinture d'astéroïdes ».

Si vous atterrissez sur le « Trou de Ver », déplacez votre astronaute à l'endroit de votre choix. Nommer l'endroit où vous êtes et répondez à la question.

Si vous atterrissez sur « Galaxie Spirale » ou « Supernova », prenez une carte Mystère.

Si vous répondez correctement à la question, cette carte vous servira de joker. Vous pouvez l'échanger contre n'importe quelle autre carte question dont vous avez besoin. Remplacez ensuite la carte Mystère sous la pile correspondante. Vous devez utiliser la carte Mystère pendant le tour suivant où vous l'avez gagné. Vous pouvez alors l'utiliser pour n'importe quelle carte question.

Variations pour les plus jeunes :

Jouez selon les règles ci-dessus, mais ne répondez pas aux questions. Donnez simplement le nom de l'endroit où vous vous trouvez.

Lexique

Astéroïde

C'est un corps céleste rocheux dont la taille varie entre quelques dizaines de mètres et plusieurs kilomètres. La plupart des astéroïdes évoluent en orbite dans la « Ceinture d'astéroïdes ».

Astronome

Un scientifique qui observe et étudie les planètes, les étoiles et les galaxies.

Axe

C'est une ligne droite imaginaire autour de laquelle tourne un objet.

Trou noir

Un objet massif dont le champ gravitationnel est si intense qu'il empêche toute forme de matière ou de rayonnement de s'en échapper. De tels objets n'émettent pas de lumière et sont alors appelés trous noirs.

Comète

C'est une grosse boule de neige sale qui évolue dans le système solaire.

Cratère

Un trou formé par un objet céleste heurtant la surface de la terre.

Energie

Force dans l'action.

Galaxie

Un ensemble géant de gaz, de poussière et de millions ou de milliards d'étoiles.

Gaz

C'est une matière ni solide ni liquide, sans forme propre, qui tend à occuper tout le volume disponible.

Gravitation

Le phénomène physique qui cause l'effet d'attraction des corps massifs entre eux, sous l'effet de leur masse.

Force gravitationnelle

C'est la force que deux corps exercent l'un sur l'autre. Elle est proportionnelle à leur masse et inversement proportionnelle au carré de leur distance. Elle maintient les planètes en orbite autour du soleil.

Ouragan

Une large zone de nuages orageux en rotation autour de son centre et accompagnée de vents violents et de pluie.

Kilomètre

Équivaut à 1.000 mètres.

Année lumière

C'est la distance que parcourt la lumière en une année, à savoir environ 9,460 milliards de km.

Météore

Corps provenant de l'espace émettant une luminosité intense lors de son entrée dans l'atmosphère terrestre.

Météorite

Un morceau de roche ou de métal provenant de l'espace qui atteint la surface de la terre.

Météoroïde

Petit morceau de roche ou de métal qui voyage dans l'espace, dont les morceaux arrivant au sol sont appelés météorites.

Fusion nucléaire

Processus de fusion de deux - ou plusieurs - noyaux atomiques qui dégagent d'énormes quantités d'énergie.

Orbite

La trajectoire que décrit, dans l'espace, un corps autour d'un autre corps.

Planète

Un corps céleste qui tourne autour du soleil et qui a éliminé tout corps se déplaçant sur une orbite proche.

Révolution

Le fait de tourner autour d'un objet en formant en cercle.

Rotation

Tourner autour d'un axe ou un point central, comme la roue d'une bicyclette.

Satellite

Un corps qui tourne autour d'un corps plus massif. Il existe des satellites naturels (ex. la Lune). Il existe aussi des satellites fabriqués par l'homme, comme le télescope Hubble.

Solaire

En rapport avec le soleil.

Tâche solaire

Zone sombre, sur la surface apparente du soleil, dont la température est inférieure à celle des régions voisines. Les tâches solaires seraient dues à des tempêtes magnétiques.

Supernova

Explosion d'une étoile qui s'accompagne d'une augmentation de sa luminosité.

Original game conceived by Jim Bado. Planet Quest™ is dedicated in loving memory of Jacob James Ivancic Huth, 1992-2002. He reached for the stars and he got there.

Look for these other great products from Learning Resources®:

- LER 1980 10 Easy Steps to Teaching™ The Solar System
- LER 2143 Spotlight on Science® Space Lab Kit
- LER 2434 Inflatable Solar System Set
- LER 2435 Inflatable Eclipse Kit



For a dealer near you, call:
(847) 573-8400 (U.S. & Int'l)
(800) 222-3909 (U.S. & Canada)
+44 (0) 1553 762276 (U.K. & Europe)

www.LearningResources.co.uk



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)
Learning Resources Ltd., King's Lynn, Norfolk (U.K.)
A conserver.
Fabriqué en Chine. LRM 5079-FEJ-GUD1