

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



OPÉRATION SATELLITE

PRÉSENTATION DU JEU

VOTRE MISSION : LANCER ET METTRE SUR ORBITE UN SATELLITE AUTOUR DE LA TERRE.

Le directeur d'une grande société vous a chargé de mettre sur orbite un satellite pour la diffusion de son réseau de télévision. Pour cela, il vous a alloué un budget de 1500 MF.

Dans un premier temps, **vous devez acheter** :

- un **satellite**,
- une **fusée** (lanceur) assurant le transport du satellite dans l'espace,
- un **centre de Mise à Poste** pour le piloter, calculer son orbite et ses manœuvres,
- une **station** pour transmettre les informations entre le satellite et le centre de Mise à Poste.

Dans un deuxième temps, **vous devez effectuer la Mise à Poste** du satellite, c'est-à-dire réaliser l'ensemble des opérations nécessaires pour le mettre sur son orbite finale.

Ces opérations sont réalisables pendant le passage du satellite au-dessus d'une station. Il vous faut donc utiliser votre station et celles des autres joueurs. Dans ce dernier cas, vous devez payer au propriétaire, la location de sa station.

Mais, attention ! L'aventure spatiale comporte de nombreux risques, **alors n'hésitez pas à consulter le Manuel de Mise sur Orbite pour mener à bien votre mission.**

CONTENU DU JEU

• Un plateau de jeu

il comporte :

- le parcours extérieur qui permet d'acheter les éléments nécessaires au lancement,
- le parcours intérieur qui permet de suivre le trajet du satellite dans l'espace,
- des cases "question".

• Un paquet de 56 cartes comprenant :

- 16 cartes d'éléments à acheter :
- 4 satellites, 4 stations, 4 centres de Mise à Poste, 4 lanceurs,
- 4 cartes "joker/Ingénieur CNES",
- 36 cartes "questions/réponses".

• Des billets de 10, 50, 100 et 500 MF.

• **Un manuel** avec en première partie : la règle du jeu et en deuxième partie : la description des opérations de mise sur orbite autour de la Terre.

RÈGLE DE JEU

Pour 2 à 4 joueurs.

PHASE 1 : DÉROULEMENT DES PREMIÈRES OPÉRATIONS

LE BUDGET

L'un des joueurs est désigné pour tenir la banque. Il distribue à **chaque joueur**, y compris à lui-même, la somme de **1500 MF** sous la forme de :

- 2 billets de 500 MF,
- 3 billets de 100 MF,
- 3 billets de 50 MF,
- 5 billets de 10 MF.

PRÉPARATIFS POUR UN LANCEMENT RÉUSSI

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case "départ" et prend une carte "Ingénieur CNES". Les joueurs déplacent leur pion, chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. **Il lance, au choix, un ou deux dés** pour essayer de tomber sur la case qui lui permet d'acheter, au prix indiqué sur la case et dans n'importe quel ordre : un satellite, un lanceur, un centre de Mise à Poste, une station (1 station pour 3 ou 4 joueurs, 2 pour 2 joueurs).

Le joueur paie à la banque le montant indiqué sur la case représentant l'élément qu'il achète. C'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Le choix de lancer un ou deux dés permet, par exemple, de tenter de faire "1" quand l'élément que l'on cherche à acquérir se trouve sur la case suivante ou d'aller plus vite sur le parcours intérieur du plateau.

LES RISQUES DE L'AVENTURE SPATIALE

Les cases "questions" : le joueur qui tombe sur l'une de ces cases doit répondre à une question. Il peut choisir le type de question à laquelle il désire répondre. En effet, les cartes questions comportent deux parties :

- **La partie supérieure** concerne **la mise sur orbite** d'un satellite. La réponse est détaillée dans le manuel à la page indiquée au milieu de la carte. (Chacun peut consulter ce manuel à tout moment).

- **la partie inférieure** concerne **l'espace** en général.

C'est son voisin de gauche qui :

- tire une carte,
- lit la question ainsi que les réponses proposées,

- annonce le montant de la prime indiqué sur la carte,
- donne le numéro de la page sur laquelle figure la réponse à la question sur la mise sur orbite.

Si le joueur donne la **bonne réponse** (réponse figurant en caractères gras), il reçoit **le montant de la prime indiquée sur la carte.**

Si le joueur donne **une mauvaise réponse, il ne touche pas la prime.**

Dans les deux cas, c'est au suivant de jouer.

Pour répondre à une question sur la mise sur orbite, un joueur peut consulter le manuel. Dans ce cas, il touchera la prime indiquée sur la carte moins 40 MF, montant retenu pour "honoraires de consultation".

LE RÔLE DE L'INGÉNIEUR CNES

Chaque joueur a une carte "joker/Ingénieur CNES" qu'il pourra utiliser :

- soit lorsqu'il ne sait pas répondre à une question. Il rend alors sa carte "joker/Ingénieur CNES" et reçoit le montant de la prime indiqué sur la carte "question",

- soit lorsqu'il tombe sur une case rouge du parcours intérieur. Il rend alors sa carte "joker/Ingénieur CNES" et l'on considère qu'il a réussi sa manœuvre de changement d'orbite.

Si un joueur est assez expert pour ne **pas avoir besoin de son "joker/Ingénieur CNES"**, il touche une prime de **150 MF à la fin du jeu.**

ENTRAIDE ET MISE EN CONCURRENCE :

Si vous tombez sur une case sur laquelle figure un **élément que vous possédez déjà**, vous devez le **proposer aux autres joueurs.**

- Si **l'un** des joueurs est intéressé, il le paie à la banque au **prix indiqué sur la case.**

- Si **plusieurs joueurs** sont intéressés, il faut les **départager.**

Pour cela, tirez une carte "**questions**" et commencez par le premier joueur intéressé, situé à votre gauche. Vous lui donnez le choix entre :

- une question portant sur la mise sur orbite (partie supérieure de la carte) **mais sans consulter le manuel**, ou

- une question portant sur l'espace.

S'il donne la bonne réponse, vous prenez une autre carte et vous vous adressez au joueur suivant intéressé et ainsi de suite, en éliminant les joueurs qui donnent une mauvaise réponse.

Le dernier qui reste est celui qui peut acheter l'élément.

Au cours de cette "mise en concurrence", les joueurs qui répondent correctement à des questions ne reçoivent pas de prime.

PHASE 2 : LA MISE SUR ORBITE

Dès que vous possédez les quatre éléments nécessaires à la mise sur orbite : centre de Mise à Poste, Lanceur, Satellite et Station, placez-vous sur la base de lancement représentée par la Terre au centre du plateau de jeu. Pour mettre le satellite sur orbite, vous allez avancer sur le trajet des différentes orbites jusqu'à atteindre ou dépasser l'illustration du satellite aux panneaux solaires déployés.

Lorsque vous tombez sur une **case verte** vous êtes à un moment important de la mise sur orbite. Vous devez **répondre à une question.**

Lorsque vous tombez sur une **case rouge**, votre manœuvre permettant de changer d'orbite, (manœuvre d'apogée) ne s'est pas déroulée correctement. Vous pouvez alors utiliser votre carte "**joker/Ingénieur CNES**" pour continuer comme si tout s'était bien passé. **Sinon, vous devez revenir sur l'orbite précédente** en suivant le trajet indiqué par les pointillés.

Lorsque vous tombez sur une **case d'une autre couleur**, vous êtes au-dessus d'une station. Sa couleur indique à quel joueur cette station appartient. Pour le dédommager de l'utilisation de sa station pour suivre votre satellite, vous devez lui **verser la somme indiquée sur la case.**

A trois joueurs, celui qui tombe sur une station non attribuée ne paie pas la somme indiquée sur la case.

Le **premier qui arrive** sur l'image du satellite aux panneaux solaires déployés ou la dépasse, reçoit une **prime** de 300 MF, le second de 200 MF et le troisième de 100 MF. Le quatrième ne reçoit pas de prime.

Le joueur qui possède encore sa carte "joker/Ingénieur CNES" touche une prime de 150 MF.

HOURRA !

Le vainqueur est celui qui réussit la mise en orbite de son satellite au moindre coût, c'est-à-dire celui auquel il reste le plus gros budget.

Si deux joueurs ont le même budget final. C'est celui qui est arrivé le premier à effectuer sa mise en orbite qui gagne.

Note : selon l'âge et les connaissances des joueurs, vous pouvez aménager cette règle du jeu pour la rendre plus ou moins compétitive, par exemple en ne lisant pas les réponses proposées ou en ne comptant pas "d'honoraires de consultation" aux joueurs qui se reportent au manuel de mise sur orbite avant de répondre à une question.

BONNE CHANCE ET BON VOYAGE AU MILIEU DES ÉTOILES !