

LE TOUR DE JEU

Les joueurs jouent en alternance. Le plus jeune commence.

Dans son tour le joueur doit

A construire un tube ou

B déplacer son astronaute.

Si un joueur ne peut ni construire un tube, ni déplacer son astronaute, il passe son tour.

A construire des tubes

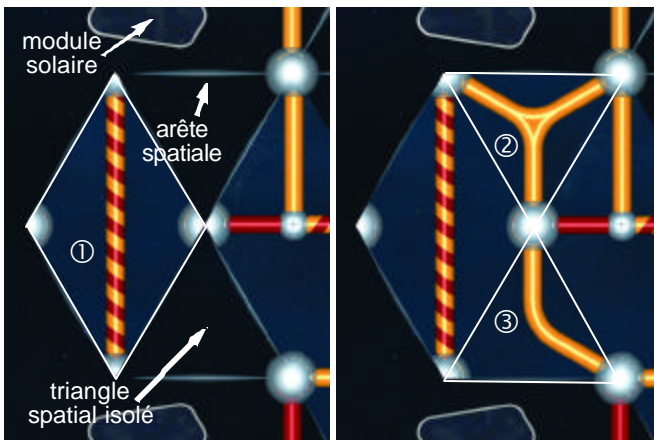
1. poser un losange

Le joueur prend un losange et le met face visible sur deux triangles spatiaux, libres et voisins sur le plateau. Un triangle libre est toujours encadré par trois arêtes spatiales, qui sont indiquées par des lignes grises sur le plateau. Selon la position des losanges, il faut poser des triangles et pierres après.

2. poser des triangles, si nécessaire

En plaçant les losanges, il peut se former des places vides en forme de triangles isolés, où on ne peut plus placer de losange. Le joueur actif doit les combler en choisissant parmi ses tuiles en forme de triangle. S'il ne possède plus de triangle, son adversaire peut poser les siens.

poser des losanges et triangles



Tom pose un losange ① et choisit dans le même tour deux de ses triangles (② et ③), qu'il met sur les losanges spatiaux isolés.

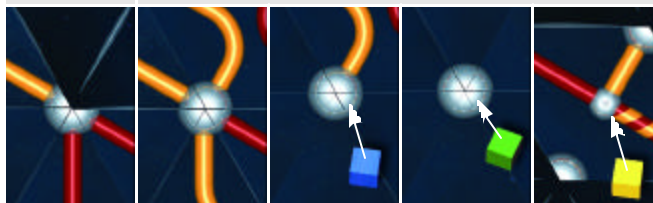
3. poser des pierres, si nécessaire

En construisant des tubes, les joueurs finissent aussi des boules aux intersections des tuiles. Sur certaines boules il faut placer

boules

incomplète

complète



boule de control

boule extra-terrestre

boule d'énergie

des pierres, qui peuvent être recueillies par les deux astronautes.

Parfois il y a des petites boules au centre des losanges. Ces boules s'appellent des boules d'énergie et on y met une pierre d'énergie (jaune) dessus.

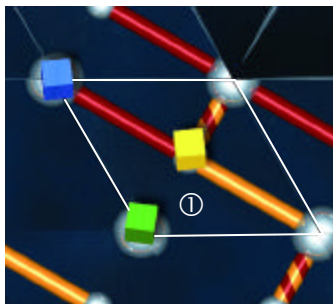
Sur les nœuds spatiaux se forment des boules par le placement des losanges et triangles. Une boule est complète, si tous les six triangles spatiaux autour d'un nœud spatial sont occupés par les tuiles des joueurs ou si elle était imprimée dès le début sur le plateau.

Si une boule complète n'est connectée à qu'à un seul tube, c'est une boule de control. Sur la boule de control on met une pierre de control (bleue).

Les boules à côté des bases ou des modules solaires, qui sont déjà imprimées sur le plateau, ne sont jamais des boules de control.

Les boules complètes sans aucune connexion aux tubes s'appellent des boules extraterrestres. Sur une boule extraterrestre on pose une pierre extraterrestre (verte).

poser des pierres



Tom pose un losange ① et doit mettre une pierre d'énergie (jaune) sur la boule d'énergie, une pierre de control (bleue) sur la boule de control et une pierre extraterrestre (verte) sur la boule extraterrestre.


B déplacer des astronautes


Un astronaute se déplace pendant un tour d'une boule complète à une autre boule complète. Les boules et tubes qui sont imprimés sur le plateau, peuvent être utilisés par les deux astronautes. Un astronaute ne peut pas entrer dans la base ou dans les modules solaires de son adversaire.

Un astronaute se déplace

1. en flottant au travers des tubes de sa couleur ou des tubes neutres
2. en flottant au travers des tubes de toutes les couleurs
3. avec un saut spatial suivant une arête spatiale.

Dans son tour un astronaute peut utiliser exactement une de ces façons de déplacement.

 Si l'astronaute rencontre une pierre sur son chemin, il doit arrêter son déplacement. Le joueur ramasse la pierre et la met sur sa base.

 Les deux astronautes ne peuvent jamais être dans la même boule, même, si un astronaute la traverse.

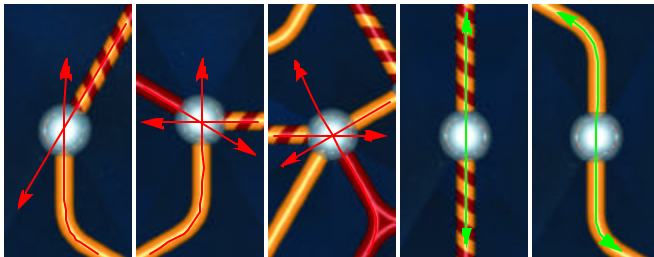
1. flotter au travers des tubes neutre et de sa propre couleur

Un astronaute peut se déplacer gratuitement au travers des tubes de sa couleur et des tubes neutres (rayés rouge et jaune). Il peut traverser plusieurs boules complètes (!) dans le même tour, s'il ne fait pas des changements de direction dans ces boules. Un astronaute peut arrêter son déplacement dans n'importe quelle boule complète sur son chemin. Dans les embranchements sans boules l'astronaute peut choisir une direction, mais il ne peut pas s'arrêter ou revenir.

flotter au travers des boules complètes


arrêter à cause d'un changement de direction

sans arrêt

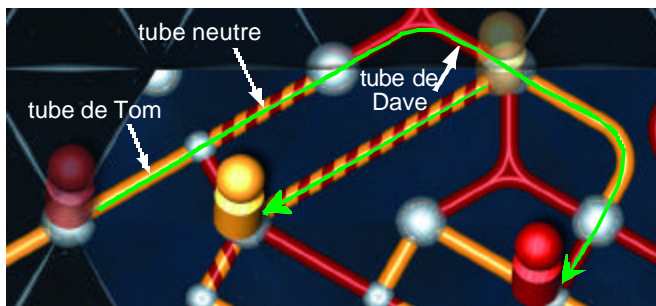


Dans les trois images à gauche Tom doit s'arrêter, parce qu'il ne peut pas aller tout droit et il est forcé de changer sa direction dans les boules. Les chemins sans arrêts, qui ne sont pas possibles sont marqués en rouge. Mais il peut traverser les deux boules à droite sans devoir s'arrêter.


2. flotter au travers des tubes de toutes les couleurs

 Si un astronaute paye une pierre de contrôle, en la remettant au stock (à la banque), il peut également dans son tour, traverser les tubes de la couleur de son adversaire.


flotter au travers des tubes



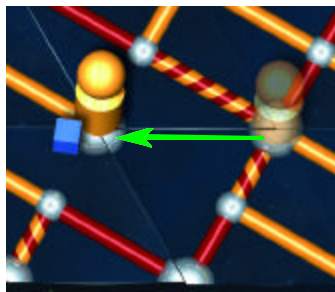
Au début Tom traverse un tube neutre et ouvre le chemin pour Tom.


 Puis Dave paye une pierre de contrôle et traverse les tubes jaunes, rouges et neutres.

3. saut spatial

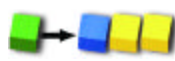
 Un astronaute peut payer dans son tour une pierre d'énergie, pour sauter d'une boule complète vers une autre boule complète, avec une distance exacte d'une arête spatiale. Il ne peut jamais traverser un losange avec le saut spatial et il ne peut pas sauter depuis ou vers une boule d'énergie, une base ou un module solaire.

le saut spatial




 Tom paye une pierre d'énergie et saute en traversant une arête spatiale, d'une boule normale vers une boule de contrôle. Il ramasse la pierre de contrôle et la pose sur sa base.

ECHANGER LA PIERRE EXTRATERRESTRE

 Les joueurs peuvent toujours échanger une pierre extraterrestre contre une pierre de contrôle et deux pierres d'énergie avec la banque. Aucun autre échange n'est possible.

FIN DE LA PARTIE

fin avec bonus

 Le jeu finit avec un bonus, si un des astronautes retourne dans sa base avec les deux pierres solaires, avant qu'il ne soit plus possible de jouer des losanges. L'autre astronaute compte le nombre de déplacements qu'il lui faut pour retourner dans sa base. Il n'a plus le droit de poser de losange ou de ramasser ses pierres solaires. Mais il est toujours possible de ramasser et utiliser les pierres de control, d'énergie et extraterrestres. Le nombre de déplacements nécessaires pour retourner à la base est ajouté comme points de bonus aux points du joueur, qui est arrivé le premier dans sa base.


fin sans bonus





Si aucun losange ne peut plus être joué, le jeu finit sans bonus, quand le premier astronaute retourne dans sa base. L'astronaute qui finit le jeu n'est pas obligé d'avoir ramassé toutes les pierres solaires.

faire naufrage

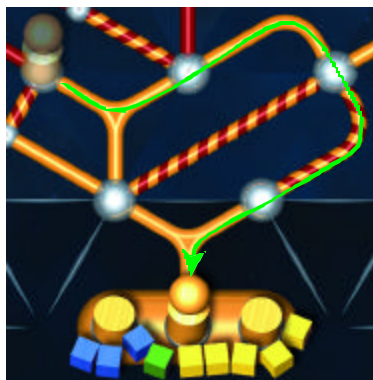
Le jeu s'arrête immédiatement, si un des astronautes n'a plus la possibilité de retourner dans sa base. L'astronaute a et est perdu dans l'espace.

DECOMPTE DES POINTS

 Chaque pierre d'énergie sur la base des astronautes compte 1 point, chaque pierre de control 2 points, chaque pierre extraterrestre 5 points et chaque pierre solaire aussi 5 points. Si un astronaute est retourné avec ses deux pierres solaires dans sa base, pendant qu'il y avait toujours des possibilités de jouer des losanges, il gagne 1 point pour chaque déplacement que l'autre joueur doit faire pour retourner dans sa base. L'astronaute qui a le plus des points gagne la partie.

décompte		exemple	
pierres/déplacements	valeur	Tom Tube	points
pierre d'énergie	1 point		5
pierre de control	2 points		+ 6
pierre extraterrestre	5 points		+ 5
pierre solaire	5 points		+ 10
par déplacement nécessaire	1 point	7 déplacements	+ 7
score	total	score de Tom	= 33

rentrer dans sa base



Tom rentre avec un déplacement dans sa base, où sont stocké 2 pierres solaires, 5 pierres d'énergie, 3 pierres de control et une pierre extraterrestre. Avec son retour le jeu s'arrête et Dave a besoin de 7 déplacements pour retourner dans sa base.

JEU AVEC DEBUTANTS

On peut équilibrer les chances de gagner en donnant au joueur le plus faible des pierres d'énergie de plus au début du jeu. Pour chaque partie perdue on peut lui ajouter une pierre d'énergie de début et pour chaque jeu gagné on peut lui en enlever une. On peut aussi jouer sans la possibilité d'utiliser des pierres de control et extraterrestres.

REMERCIEMENTS

Nous remercions nos testeurs, en particulier Christiane, Johnny, Lennart, Simon, Karl Heinz, Annemarie et Matthias Goslar, Ulla Beier, Friedrich Pratschke, Brigitte et Wolfgang Ditt, Wolfgang Ott, Steffi Neubauer, Bettina Küchler, Steffi Stammel, Reinhild Spieß, Michael Richter, Alex Klein, Christian Beckmann, Heinrich Glumpler et Carsten Wesel.

© 2003 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
Tout droit réservé.

contact Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg

info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de

traduction Martin Jendrian pour ludotopia
www.ludotopia.com

Cette traduction des règles originales peut être diffusé sans demander d'accord à condition de ne pas en modifier le contenu.

