

SPACE WALK



Ravensburger®

201628

SPACEWALK

Jeu Ravensburger® n° 26 167 3

Auteur : R. Dorn

Illustration : F. Vohwinkel

Design : Ravensburger

Pour 2 à 5 joueurs, de 8 à 99 ans

Contenu

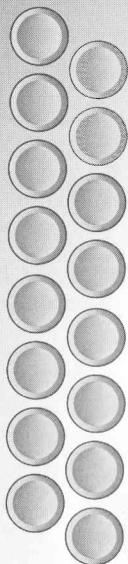
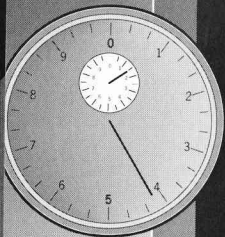
1 plan de jeu

45 vaisseaux spatiaux (en 3 tailles et 5 couleurs)

16 jetons de navigation spatiale

But du jeu

Dans cette compétition extra-terrestre, il s'agit pour chaque joueur de piloter le plus longtemps possible ses vaisseaux spatiaux sans tomber dans les trous noirs. Seuls les vaisseaux spatiaux qui se trouvent encore sur orbite compteront à la fin du jeu.



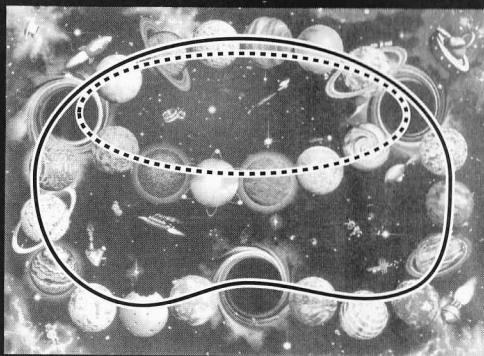
F



Préparatifs du jeu

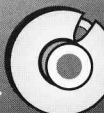
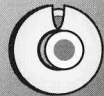
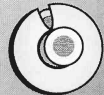
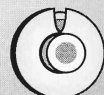
Chaque joueur reçoit :
9 vaisseaux spatiaux d'une même couleur et 4 jetons si on joue
à 2, 3 ou 4 joueurs et 3 jetons si on joue à 5 joueurs.

Si on joue à deux, on utilise la petite orbite comportant
deux trous noirs. Si on joue à 3, 4 ou 5, on utilise
la grande orbite comportant trois trous noirs.



----- petite orbite

===== grande orbite



C'est parti !

Le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. On doit mettre les vaisseaux spatiaux sur orbite avant de les faire avancer.

La mise sur orbite des vaisseaux spatiaux

Chaque joueur à son tour pose un vaisseau spatial sur une case de son choix. Plusieurs vaisseaux peuvent se trouver sur une même case, à condition de ne pas avoir la même taille. Leur couleur n'a dans ce cas aucune importance. La mise sur orbite est achevée lorsque tous les vaisseaux se trouvent sur le plan de jeu.

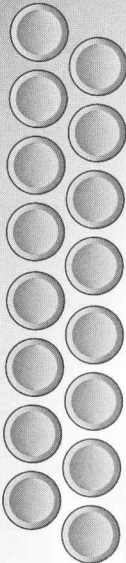
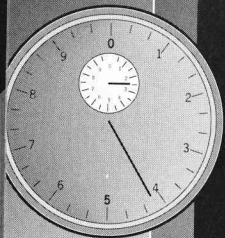


La navigation spatiale

Le joueur dont c'est le tour choisit une case sur laquelle se trouve au moins un propre vaisseau spatial et avance avec tous les vaisseaux (le sien et ceux d'autres joueurs) qui se trouvent sur cette case.

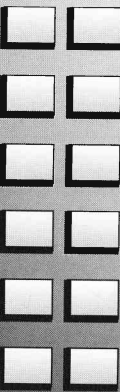
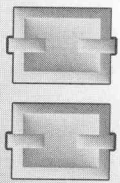
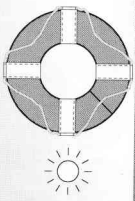
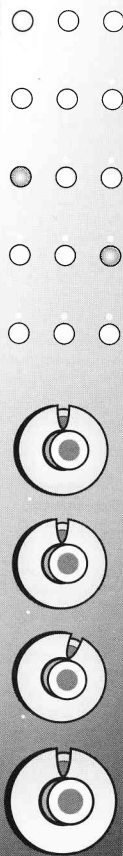
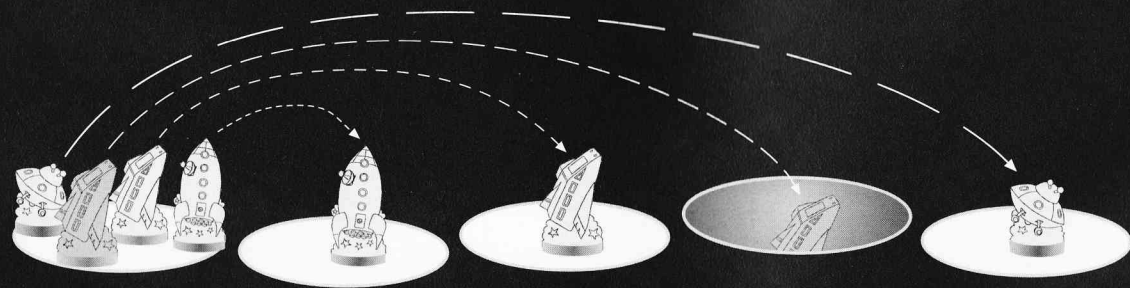
Il se peut naturellement que des vaisseaux de même taille se retrouvent alors sur une case.

On avance sur l'orbite dans le sens des aiguilles d'une montre.



L'ordre dans lequel les joueurs avancent dépend de la taille des vaisseaux. Les grands vaisseaux avancent les premiers, puis les vaisseaux de taille moyenne, ensuite les petits vaisseaux. Si plusieurs vaisseaux de même taille se trouvent sur une même case, le joueur dont c'est le tour décide quel vaisseau il choisit d'avancer en premier.

La distance parcourue dépend du nombre de vaisseaux qui se trouve sur la case en question. Le premier vaisseau avance d'une case, le deuxième de deux cases, le troisième de trois cases etc. Chaque trou noir compte comme une case. Exemple : quatre vaisseaux spatiaux se trouvent sur une case (un grand, deux moyens, un petit). La distance à parcourir dans ce cas est : une case pour le grand, deux puis trois pour les deux moyens et quatre cases pour le petit. Si un seul vaisseau se trouve sur une case, celui-ci avance, indépendamment de sa taille, d'une seule case. Si une navette spatiale tombe dans un trou noir, elle y disparaît.



20612

F



Utilisation des jetons

Il existe deux possibilités d'utiliser un jeton :

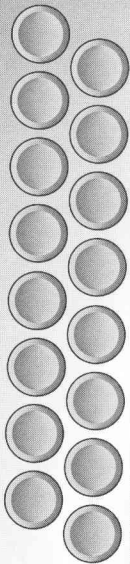
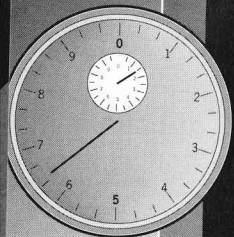
tout de suite après avoir joué
en exécutant un nouveau tour complet (c'est-à-dire déplacer tout un groupe de vaisseaux spatiaux) soit en avançant d'une case un de ses vaisseaux spatiaux (au choix).

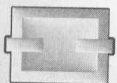
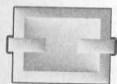
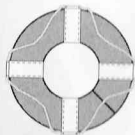
à n'importe quel moment
(mais naturellement avant qu'un autre joueur commence à jouer), on peut faire avancer d'une case un de ses vaisseaux spatiaux (au choix).

Chaque joueur ne peut utiliser qu'un seul jeton par tour.



Pour jouer avec des enfants, il est peut-être préférable lors des premières parties, de jouer sans les jetons.





Fin du jeu

Dès qu'un joueur n'a plus de vaisseau spatial sur orbite,
Le jeu s'arrête. Ce joueur n'obtient alors
aucun point (0 point).

Les autres joueurs obtiennent les points suivants, en fonction des
vaisseaux spatiaux qui se trouvent encore sur le plan de jeu :

Grand vaisseau spatial	4 points
Vaisseau spatial de taille moyenne	3 points
Petit vaisseau spatial	1 point

Pour chaque jeton non-utilisé, on obtient 2 points.

Le joueur qui possède le plus
de points à la fin du jeu a
gagné la partie.

