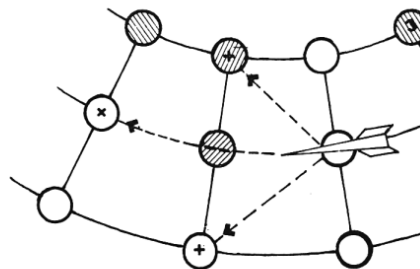


Généralités

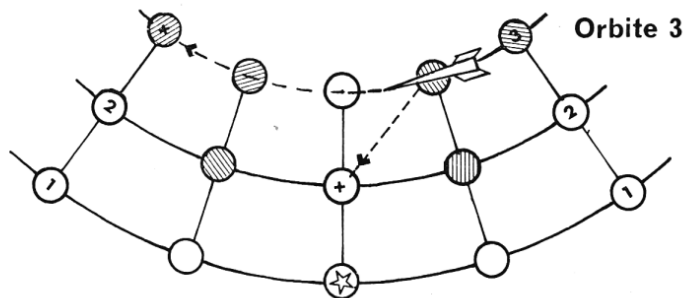
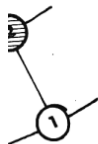
Ces jeux vous initieront aux phénomènes de l'espace et amuseront petits et grands.

Sur l'orbite 3, les fusées appartenant à un joueur s'orientent dans le même sens, les fusées



Il consiste à envoyer une fusée autour de la lune et à la ramener sur sa base de départ.

Orbite 2



Le joueur terminant le premier gagne la partie.

Chaque joueur s'attribue une base de départ sur la terre et y place une fusée de même couleur.

Si le nombre de joueurs est de 2, seules les bases jaune et bleu foncé sont utilisées.

Le joueur le plus jeune commence le premier, puis les autres à tour de rôle, suivant l'ordre indiqué par le sens de déplacement des aiguilles d'une montre. Les règles de déplacement des fusées sont celles qui ont été décrites dans le jeu I.

Le passage des fusées se trouvant sur l'orbite terrestre 1 à l'orbite lunaire 1 s'effectue sur le « point caractéristique ».

Ce passage se fait dans le sens naturel de déplacement des fusées, sans rebroussement. Le « point caractéristique » est très important.

D'une part, il commande le passage d'une orbite terrestre à une orbite lunaire et vice-versa ; d'autre part, il permet à une fusée d'accéder à une orbite 2 (terrestre ou lunaire).

Lorsqu'une fusée a accompli sa révolution autour de la lune, elle repasse sur le « point caractéristique ». Au passage du repère, le joueur plante son drapeau au centre de la lune. Ceci, afin d'éviter toute confusion entre les fusées ayant effectué le tour de la lune et celles dont le tour reste à faire. La fusée regagne ensuite sa base de départ.

Le joueur terminant le premier gagne la partie.

INCIDENTS DE PARCOURS

Lorsqu'une fusée est dans l'impossibilité absolue de se déplacer, elle conserve sa position et passe son tour.

Lorsqu'une fusée se présente sur le « point caractéristique », si celui-ci est déjà occupé par une autre fusée, la première fusée doit se dérouter.

Ce déroutement a pour conséquence de lui faire effectuer une révolution supplémentaire autour de la terre ou de la lune.

Les joueurs ont donc intérêt à manœuvrer afin de ne pas se présenter ensemble sur le « point caractéristique ».

Jeu V - La conquête de la lune

Nombre de joueurs : 2 à 4, disposant chacun d'une base terrestre, de 2 fusées identiques et d'un drapeau.

Ce jeu s'inspire du projet APOLLO.

Le but du jeu est d'envoyer une fusée sur la lune à l'aide d'une fusée-gigogne partant d'une base terrestre. Les 2 fusées constituant la fusée-gigogne se séparent sur le « point caractéristique » ; l'une d'elles se pose sur la lune, pendant que l'autre poursuit sa course sur une orbite terrestre.

La première fusée quitte ensuite la lune et réalise le rendez-vous orbital avec la seconde. La fusée-gigogne, reconstituée au cours de ce rendez-vous, rejoint sa base de départ.

Le joueur terminant le premier gagne la partie.

Le jeu se joue sur l'ensemble du tableau.

Il se joue à 2, 3 ou 4 joueurs. Les difficultés et les incidents de parcours augmentent en fonction du nombre de joueurs.

Chaque joueur choisit 2 fusées identiques, qu'il emboîte l'une dans l'autre ; la fusée-gigogne ainsi constituée est placée sur une base de départ de même couleur. Si le nombre de joueurs est de 2, seules les fusées et les bases de couleur jaune et bleu foncé sont utilisées.

Le joueur le plus jeune commence le premier, puis les autres à tour de rôle, dans l'ordre indiqué par le sens de déplacement des aiguilles d'une montre.

La fusée-gigogne est assimilée à une fusée classique et se déplace suivant les règles énoncées dans le jeu I. Elle se dissocie sur le « point caractéristique » ; l'une des fusées poursuit sa course sur une orbite terrestre, pendant que l'autre passe sur une orbite lunaire.

La trajectoire de cette dernière ne doit pas présenter de rebroussement sur le « point caractéristique ».

Après la dissociation, le joueur déplace simultanément ses 2 fusées.

La fusée se trouvant sur une orbite lunaire se pose sur la lune lorsqu'elle s'arrête sur le point commun à la lune et à l'orbite lunaire 3.

Le joueur plante son drapeau sur la lune et sa fusée quitte la lune au tour suivant. La base lunaire ne peut recevoir qu'une seule fusée à la fois.

L'atterrissage sur la lune ne doit pas modifier le sens de déplacement de la fusée. Celle-ci quitte la lune, passe sur le « point caractéristique », puis sur une orbite terrestre.

Elle réalise ensuite le rendez-vous orbital avec l'autre fusée, qui a continué sa course sur une orbite terrestre. Au cours du rendez-vous, la fusée-gigogne est reconstituée ; elle regagne ensuite sa base de départ.

Le joueur terminant le premier gagne la partie.

INCIDENTS DE PARCOURS

Ces incidents sont les mêmes que dans le jeu précédent.

Jeu VI - Conflit spatial

Nombre de joueurs : 3, disposant de 2 fusées chacun et jouant à 2 contre 1.

Le thème du jeu est le suivant : deux bombes volantes, partant de la base lunaire, doivent atteindre une base terrestre. Quatre fusées anti-missiles, stationnées sur les bases terrestres, sont chargées de les intercepter et de les détruire.

Chaque joueur choisit 2 fusées identiques.

L'attaquant lunaire prend 2 fusées orange.

Chacun des défenseurs prend 2 fusées jaunes ou 2 fusées bleu foncé, qu'il place sur deux bases terrestres diamétralement opposées.

Les joueurs jouent chacun à leur tour et déplacent simultanément leurs 2 fusées.

L'attaquant lunaire commence le premier; son but est d'atteindre une des deux bases jaune ou bleu foncé; ses bombes volantes représentées par les fusées orange quittent la base lunaire et se déplacent en **sens contraire** sur l'ensemble du tableau.

Les fusées anti-missiles quittent les bases terrestres et se déplacent uniquement sur les orbites terrestres.

Une bombe volante peut ainsi échapper aux fusées anti-missiles, en se réfugiant momentanément sur une orbite lunaire.

La partie est gagnée par l'attaquant lunaire s'il atteint l'une des deux bases terrestres jaune ou bleu foncé.

La partie est gagnée par les défenseurs s'ils détruisent les 2 bombes volantes.

Les règles de déplacement des fusées ont été décrites dans les jeux I et IV.

Pour détruire une bombe volante, une fusée anti-missiles doit atteindre le point occupé par la bombe volante. Au cours de la rencontre, les deux engins sont détruits et doivent être retirés du jeu.

Une bombe volante peut détruire une fusée anti-missiles dans les mêmes conditions.

Aucune fusée ou bombe volante n'est autorisée à passer son tour; elle doit obligatoirement avancer, même si son déplacement doit entraîner sa destruction ou la destruction d'un engin ami.

Ce jeu nécessite une bonne coopération entre les défenseurs.

Jeu VII - Le tourbillon

Nombre de joueurs : 2 ou 4, disposant chacun de 3 fusées identiques et d'un drapeau.

Chaque joueur place ses fusées sur une ligne de départ distincte. Le jeu consiste à déplacer ces fusées autour de la terre et à les ramener sur leur ligne de départ.

Le joueur terminant le premier gagne la partie.

Le jeu se joue uniquement sur les 3 orbites terrestres.

Chaque joueur choisit 3 fusées identiques et un drapeau de même couleur.

Il s'attribue ensuite une ligne de départ, place son drapeau sur l'étoile située à l'extrémité de cette ligne et dispose ses fusées sur chacun des trois points numérotés (1, 2 et 3).

Les fusées de tous les joueurs doivent être orientées dans le même sens. Le joueur le plus jeune commence le premier, puis les autres à tour de rôle, dans l'ordre indiqué par le sens de déplacement des aiguilles d'une montre.

A chaque tour, les joueurs déplacent l'une quelconque de leurs fusées.

Les règles de déplacement des fusées ont été décrites dans le jeu I; nous les rappelons brièvement :

- une fusée se déplace de 3 points de repère sur l'orbite 3;
- une fusée se déplace de 2 points de repère sur l'orbite 2;
- une fusée se déplace de 1 point de repère sur l'orbite 1.

Le changement d'orbite s'effectue dans le sens de déplacement des fusées, il se fait suivant une diagonale reliant 2 repères situés sur 2 orbites rapprochées.

Deux fusées ne peuvent occuper le même repère.

Deux fusées circulant sur une même orbite ne peuvent se croiser ni se dépasser; si l'une d'elles rencontre une autre fusée, elle doit changer d'orbite.

Une fusée qui revient sur sa ligne de départ doit être retirée du jeu.

Le joueur qui retire le premier ses 3 fusées gagne la partie.

Si le nombre de joueurs est de 2, les lignes de départ doivent être situées sur le même diamètre.

INCIDENTS DE PARCOURS

Une fusée qui dépasse sa ligne de départ doit accomplir un nouveau tour de la terre.

Une fusée peut être mise dans l'impossibilité de se déplacer, en raison de la présence d'autres fusées sur sa trajectoire; dans ce cas, elle conserve sa position et passe son tour.

Jeu VIII - Le tourbillon contrarié

Ce jeu est identique au précédent; toutefois, afin d'en accroître les difficultés, les conditions initiales ont été légèrement modifiées :

- 1° les fusées d'un joueur sont placées sur une ligne de départ et orientées dans le même sens,
- 2° les fusées du joueur suivant sont placées sur une autre ligne de départ et orientées en sens contraire.

Jeu IX - Seul contre tous

Nombre de joueurs : 2 ou 4, disposant de 3 fusées chacun.

Les positions de départ des fusées et les règles de déplacement des fusées sont les mêmes que celles du jeu précédent (jeu VIII).

Chaque fusée doit tenter de détruire le plus grand nombre de fusées adverses au cours de son déplacement autour de la terre.

Une fusée est détruite par une autre fusée lorsque cette dernière vient se placer sur le même point.

Le joueur s'approprie les fusées qu'il a détruites.

Aucune fusée n'est autorisée à passer son tour, même si son déplacement entraîne la destruction d'une autre fusée.

Les fusées sont retirées du jeu au fur et à mesure qu'elles atteignent ou dépassent leur ligne de départ.

Lorsque le jeu est terminé, chaque joueur compte les fusées qu'il a ramenées sur la ligne de départ; il y ajoute les fusées qu'il a détruites.

Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie, même si toutes ses fusées ont été détruites.

En cas d'ex aequo, le jeu recommence entre les meilleurs joueurs.