



- Un jeu de Rüdiger Dorn.
- Pour 2-5 joueurs
dès 8 ans.
- Durée d'une partie :
environ 20 minutes.

SPACE WALK

Le compte à rebours commence! Astronautes: êtes-vous prêts pour un voyage inter-galactique?

Pour gagner cette course, vous devez gérer vos vaisseaux avec astuce afin de les maintenir en orbite le plus longtemps possible. Planifiez les déplacements et choisissez les meilleures tactiques pour faire tomber les vaisseaux ennemis dans les terribles trous noirs... mais attention : vous risquez de tomber dans vos propres pièges!

Amusez-vous avec *Space Walk*, un jeu de l'autre monde.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 45 vaisseaux spatiaux (en 3 tailles et 5 couleurs)
- 16 jetons de navigation spatiale
- 40 cartes en 5 couleurs
- 1 livre de règles

But du jeu

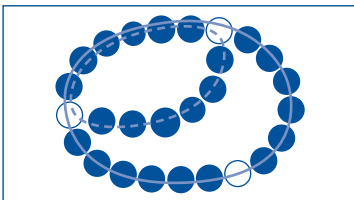
Dans cette compétition extra-terrestre, il s'agit pour chaque joueur de piloter le plus longtemps possible ses vaisseaux spatiaux sans tomber dans les trous noirs. Seuls les vaisseaux spatiaux qui se trouvent encore sur orbite compteront à la fin du jeu.

Préparation

Chaque joueur reçoit 9 vaisseaux d'une même couleur et 4 jetons (si on joue à 2, 3 ou 4 joueurs) ou 3 jetons (si on joue à 5 joueurs). Les cartes ne sont pas utilisées dans la version basique du jeu.

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. Il faut mettre les vaisseaux spatiaux en orbite avant de les faire avancer.

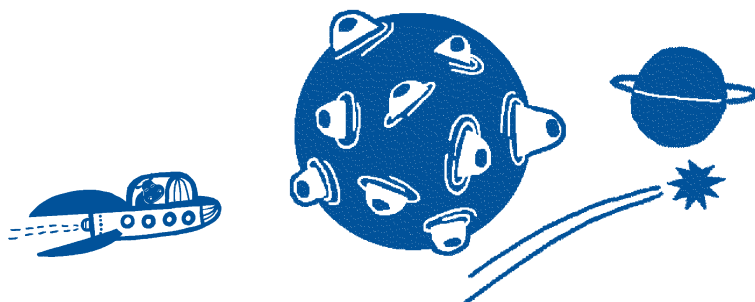
Mise des vaisseaux spatiaux sur orbite

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.

Navigation spatiale

Le joueur dont c'est le tour choisit une case sur laquelle se trouve au moins un de ses vaisseaux 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 même 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 trouvent 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.

Utilisation des jetons

Il y a des possibilités d'utiliser un jeton :

Tout de suite après avoir joué soit 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), en avançant 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 aucun 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 gagne la partie.

Variante de jeu avec cartes action

Dans cette version, les jetons ne sont pas utilisés et chaque joueur reçoit 8 cartes action dans la même couleur que ses vaisseaux spatiaux.

Le joueur dont c'est le tour choisit une de ses cartes et la joue face visible sur la table, dans une pile devant soi-même, et suit les instructions sur la carte. Chaque joueur à sa propre pile de défausse. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main, il reprend sa pile de défausse pour avoir à nouveau 8 cartes en main.

Description des cartes



4x Déplacez tous les vaisseaux d'une planète selon les règles originales.



1x Jouez deux fois, déplaçant à chaque fois tous les vaisseaux d'une planète selon les règles originales.



1x Faites la même action qui vient d'être jouée par le joueur précédent.



1x Avancez d'une case un de vos vaisseaux au choix.



1x Passez votre tour.