

ATTRACTION

PION D'OR

*du meilleur jeu de stratégie 18^e Concours International
de créateurs de jeux de société de Boulogne Billancourt (1998)*

Le jeu Attraction est directement inspiré de l'observation du mouvement des astres dans l'espace. Les astres tournent en suivant leur orbite et peuvent parfois en changer.

Nous vous proposons en quelques lignes un rappel des principes qui régissent ces mouvements.

La Terre fait partie du système solaire et comme toutes les autres planètes du système solaire, elle tourne en orbite autour du Soleil. Le système solaire s'est formé à partir d'un gigantesque tourbillon de matière en rotation. 99,9% de la matière s'est condensé au centre, formant ainsi le Soleil. Le restant s'est réparti en 9 planètes : Mercure, Vénus, Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune, Pluton, qui ont gardé le mouvement initial du tourbillon. C'est pourquoi toutes les planètes tournent autour du Soleil.

La masse du Soleil est énorme par rapport à celle des planètes. D'après la loi de gravitation de Newton, il attire donc très fortement les planètes vers lui. Or, plus deux objets se rapprochent, plus ils s'attirent, ce qui les rapproche, et plus ils se rapprochent plus ils s'attirent....et ainsi de suite. Sous l'effet de la force d'attraction, toutes les planètes devraient donc aller percuter le Soleil !

En réalité, cette force d'attraction est compensée par une autre force : la force centrifuge due au mouvement de rotation autour du Soleil. C'est cette même force qui vous écarte sur le côté dans un virage en voiture.

Les planètes sont donc en équilibre : attirées vers le Soleil par l'attraction et repoussées dans la direction opposée par la force centrifuge. Ainsi, la Terre est en équilibre sur son orbite autour du Soleil et ce même mouvement se retrouve avec la Lune en orbite autour de la Terre. De même, il existe des satellites artificiels sur leur orbite autour de la Lune.

A ce premier mouvement s'ajoute la possibilité d'un déplacement par changement d'orbite. C'est ainsi que les sondes spatiales peuvent explorer le système solaire. En effet, une sonde spatiale ne pourrait emporter tout le carburant nécessaire pour aller tout droit jusque Pluton. La sonde est catapultée dans l'espace sans moteur et ce sont les forces d'attraction qui l'attirent et la font avancer. Pour programmer ses déplacements, il faut, avant son départ, calculer très précisément la position des planètes pour prévoir à quel moment et à quel endroit passeront ces planètes. Ces calculs permettent de déterminer la date exacte du lancement et sa direction dans l'espace. Par exemple, pour aller observer Pluton, la sonde est lancée vers Mars. Happée par son attraction, elle tourne autour de cette planète et se trouve renvoyée vers Jupiter et ainsi de suite.

Mais alors, toutes ces planètes qui tournent dans l'espace, ces comètes, ces astéroïdes, ces satellites peuvent entrer en collision ?

Oui, il arrive en effet que ces objets célestes percutent des planètes : leurs débris s'appellent alors « météorites ».

Mais, si deux objets de même masse se percutaient, leur collision pourrait ressembler à un coup de billard. Le premier s'arrêterait sous le choc tandis que le deuxième serait éjecté.

C'est ce qui se produit dans **ATTRACTION**. Les pions se comportent comme des objets célestes !

Contenu du jeu

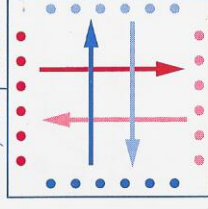
- Un plateau de jeu qui présente deux surfaces sur lesquelles figurent les trajectoires des planètes. L'une est bleu étoilé (l'espace), l'autre est une reproduction d'un plateau en marqueterie.
- 5 x 7 pions de couleurs différentes appelés « planètes »,
- Une règle de jeu
- Un CD-ROM de démonstration pour Windows 95 et 98 qui reprend l'intégralité de la règle de jeu et donne des exemples de parties ainsi que la possibilité de jouer à plusieurs.

But du jeu

Amener toutes ses planètes de l'autre côté de l'espace c'est-à-dire les aligner sur le bord opposé du plateau de jeu.

Jeu pour quatre et trois joueurs

Placer le plateau de jeu du côté bleu étoilé. Chaque joueur prend 6 planètes de la même couleur : cuivre, or, argent ou obsidienne (noir) et les pose sur les points de départ, sans occuper les coins. (Les planètes supplémentaires sont laissées de côté.) Chaque joueur, à son tour, déplace l'une de ses planètes.



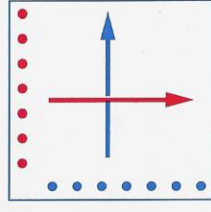
Position de départ des planètes

à 4 joueurs

à 3 joueurs

Jeu pour deux joueurs

Prendre le plateau de jeu du côté marqueterie. Chaque joueur prend 7 planètes de la même couleur : albâtre (blanc cassé) ou cuivre et les place sur les points de départ. Le but du jeu et les règles sont les mêmes que dans la version à 4 joueurs. Mais le jeu à deux mettant en scène moins de planètes sur le plateau, le jeu devient plus stratégique et permet de mieux prévoir ses déplacements.

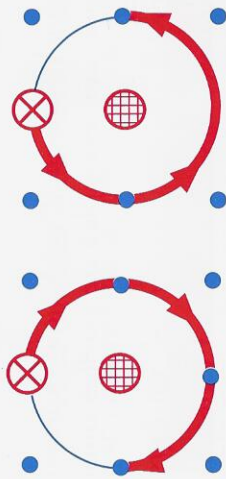


Position de départ des planètes à 2 joueurs

Le jeu est basé sur les trois principes suivants :

1) Mouvement d'une Planète

Une planète se déplace toujours sur un cercle (orbite) centré sur une autre planète. Une planète isolée ne peut pas se déplacer.



Une planète peut se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse. Elle peut se déplacer d'un quart d'orbite seulement mais elle a souvent beaucoup mieux à faire !

2) Trajectoire d'une Planète

Dans un même coup, une planète peut passer d'une orbite à une autre à condition que ces deux orbites forment un huit.

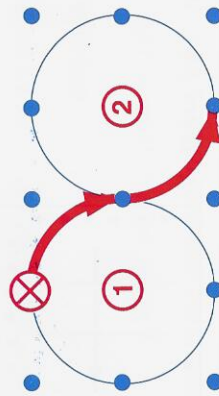


Fig A : La planète jouée subit d'abord l'attraction de la planète 1 puis celle de la planète 2

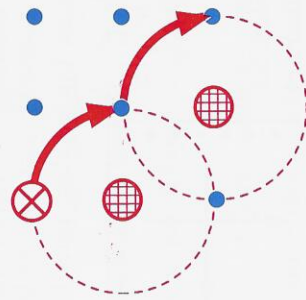


Fig B : Trajectoire impossible

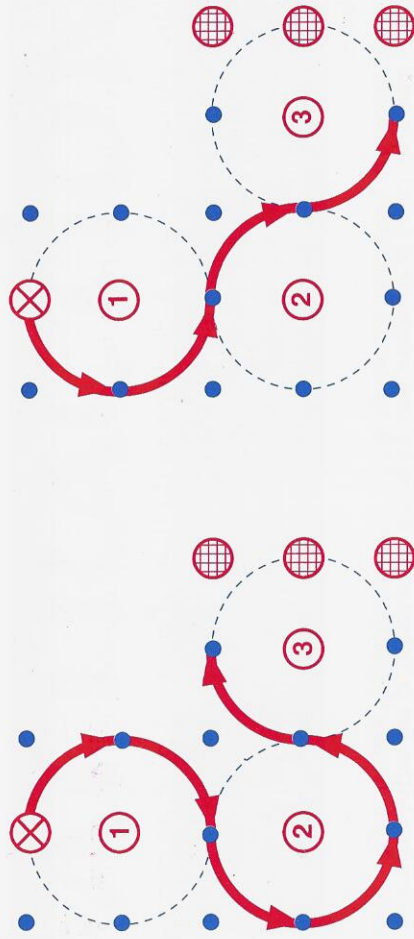
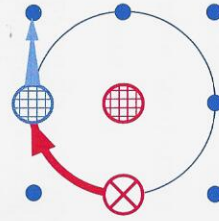


Fig C. 1 et 2 : la planète jouée subit d'abord l'attraction de la planète 1 puis celle de la planète 2 ... puis celle de la planète 3

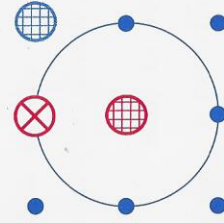
Noté : le sens de rotation de départ est important car il détermine la trajectoire.

3) Collision

Lorsqu'une planète rencontre sur sa trajectoire une autre planète, elle prend sa place en l'éjectant sur le point d'à côté :



Collision et Ejection. La planète jouée s'arrête au point d'impact. Elle a terminé sa trajectoire.



Position des planètes après collision et éjection.
La planète éjectée a été déplacée naturellement sur le point d'à côté, en ligne droite, dans le sens de la poussée.

Attention, la collision est impossible si la destination de la planète éjectée est occupée ou en dehors du plateau.

Notes

- La disposition des planètes sur la ligne d'arrivée n'est pas imposée.
- Une planète arrivée à destination (la ligne d'arrivée) peut en repar-tir. De même, elle peut subir une collision et être éjectée sur un point voisin.
- Le joueur qui ne peut déplacer aucune de ses planètes passe son tour.
- Une planète peut s'arrêter sur la ligne d'arrivée d'un adversaire.

Astuces

- Une planète isolée ne peut pas se déplacer puisqu'elle a besoin d'une autre planète pour pouvoir tourner autour. Alors mieux vaut voyager en petits groupes !

Variante

- Avant de commencer une partie, on peut décider de placer sur le plateau de jeu une ou plusieurs planètes n'appartenant à aucun joueur. Pour ce faire, on prend des planètes de la cinquième couleur. On peut alors décider qu'elles ne pourront pas bouger ou qu'elles ne se déplaceront que sous l'effet d'une collision.

***Nous vous souhaitons
de passionnantes parties sidérales !***

L'équipe Dujardin

Ce jeu a été créé par Mathieu Rivier.

DUJARDIN International
92210 Saint Cloud
N° Siret 320 486 780 00010



ATTRACTION

PION D'OR

*for the best strategic game at the 18th International Competition
of Parlour Game Inventors of Boulogne Billancourt (1998)*

*The game Attraction has been directly inspired by watching the
movements of stars in space. Stars move in their own orbits but may
sometimes change orbits.*

Below are outlined the basic principles of these movements.

*The Earth belongs to the Solar system, and like all the other pla-
nets, turns in orbit around the Sun. This system was formed by a gigan-
tic eddy of rotating substances. 99.9% of these substances grouped
together in the center to form the Sun. The remaining divided into 9
planets : Mercury, Venus, the Earth, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus,
Neptune and Pluto, keeping the original rotation.*

*The mass of the Sun is enormous compared to the planets.
Therefore, using Newton's Law of Gravity, the Sun pulls all these pla-
nets towards itself. The closer two objects become, the greater the pull
which is attracting them, and the closer they get, the greater the attrac-
tion and so on. Under this effect of attraction, all the planets should
therefore crash into the Sun !*

*But, in reality, this attraction is counterbalanced by another
force : a centrifugal action, an ejecting force away from the Sun due to
the rotating movement around the Sun. This is the same you experien-
ce when thrown to the opposite side of a car when the car turns.*