

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ROCKETS

Un jeu de Kris Baylis publié par Klee - Traduction française par Frédéric Bizet

Le but suprême est d'atteindre ou de s'approcher le plus près possible de la lune afin de marquer des points. Le joueur qui a le plus de points après 5 voyages remporte la partie.

CONTENU

Un plateau, 4 marqueurs de couleur, 60 cartes

PREPARATION

Le plateau est posé au centre de la table. Le départ est marqué d'un point de couleur (rouge, jaune, vert et blanc), l'arrivée (la lune) est signalée par le chiffre 20. Les cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit 6 cartes. Les cartes restantes sont posées face cachée sur la table et forment la pioche.

C'est le joueur le plus jeune qui commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Il faut une feuille de papier et un crayon pour noter les scores.

LE JEU

Le joueur dont c'est le tour pose une de ses cartes visible devant lui. Il avance son marqueur à partir du point de départ du nombre de cases correspondant à la moitié de la valeur de la carte posée. Si cette carte représente un nombre impair, on arrondira au nombre entier supérieur (soit 1 si la carte est de valeur 1, 2 pour 3, 3 pour 5, etc.). Chaque joueur va ainsi choisir une première carte.

La première carte posée constitue la base de la suite de cartes qui va faire avancer le marqueur. La carte suivante posée par chaque joueur peut avoir une valeur supérieure, égale ou inférieure à la précédente posée par lui.

Lorsque la valeur est supérieure, le joueur avance sa carte de la différence entre ces deux cartes. Par exemple, si la première posée était un 2 et la seconde un 5, il avancerait son marqueur de 3 cases (5-2).

Si la valeur de la carte posée ensuite est égale à celle de la première carte, il doit (il ne peut pas refuser) faire avancer le marqueur de l'un de ses adversaires d'une case. Donc s'il joue un 5 pour la seconde carte et que la carte qu'il avait jouée précédemment était aussi un 5, il fait avancer le marqueur de son choix, le sien excepté, d'une case.

Si la carte posée a une valeur inférieure à celle posée précédemment, le joueur fait la différence entre la valeur des cartes et recule son marqueur du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu ou il laisse le marqueur à sa place et tire de la pioche un nombre de cartes correspondant au chiffre obtenu.

Lorsqu'un joueur n'a pas atteint avec son marqueur suffisamment de cases pour pouvoir reculer du nombre de cases nécessaires, il est obligé de tirer des cartes. Par exemple, si un joueur doit reculer de 5 cases et que son marqueur se trouve sur la case 4, il ne peut pas reculer de 4 cases et tirer une carte, il est obligé de tirer 5 cartes.

FIN DU VOYAGE

Il y a trois cas pour lesquels on compte les points et on considère que le voyage est terminé :

1. lorsqu'après avoir joué, un joueur n'a plus de cartes
2. lorsqu'un joueur a atteint la lune
3. lorsque la pioche est épuisée

Chaque joueur compte le nombre de points correspondant au résultat atteint par son marqueur. Un marqueur qui stationne sur la case 6 rapporte 6 points au joueur correspondant. Chaque joueur compte ensuite le nombre de cartes qu'il lui reste (mais pas leur valeur) et soustrait ce nombre du résultat obtenu avec le marqueur. C'est ce chiffre qui sera retenu comme score et noté sur la feuille.

Lorsqu'un joueur a atteint la lune (20 points), les cartes qu'il a encore en main sont soustraites des 20 points. Il est possible d'avoir un score négatif.

Lorsqu'on a compté les points pour chaque joueur, un nouveau voyage commence. Le joueur qui a fait le plus mauvais score commence. Les cartes sont de nouveau mélangées et distribuées, chaque joueur en reçoit 6. Le joueur qui a le plus mauvais score choisit sa première carte, puis le jeu continue normalement.

La partie s'achève lorsque 5 voyages ont été effectués. On additionne les 5 scores obtenus pour chaque joueur, le joueur avec le plus fort total a gagné. En cas d'égalité, on peut effectuer un sixième voyage.

16



16

14



14

12



12

12



12

12



12

10



10

10



10

9



9

8



8

6



6

6



6

6



6

3



3

2



2

