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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

http://escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

OPÉRATION APOLLO

Chaque joueur dispose d'un seul dé qu'il jette à son tour, d'un véhicule spatial composé de 3 parties séparables (fusée, capsule et véhicule lunaire ou Lem) et d'une réserve de carburant partagée en 10 unités. L'aller - retour terre lune doit être effectué par chacun des joueurs selon la règle suivante.

Au départ pour réussir la mise sur orbite terrestre de son véhicule spatial, il doit réaliser d'un même coup de dé, un score minimum de 5 points. Bien entendu il ne dispose que d'un seul essai par tour.

Cet objectif atteint, il doit effectuer un tour de la Terre, en progressant d'une case par point.

Revenu à son point de départ, il abandonne la première partie de son véhicule, se préparant à échapper à l'orbite terrestre en direction de la Lune. Parvenu à la case 74, il lui faut une accélération suffisante pour atteindre, d'un seul jet la case 78, sous peine d'être ramené sur l'une des cases 24-25 ou 26 de l'orbite terrestre ce qui l'obligerait à accomplir une nouvelle révolution autour de la terre. Il continuera ainsi à graviter sur cette orbite aussi longtemps qu'il ne réussira pas à franchir le cap pour lequel il ne peut utiliser ses réserves de carburant.

A partir de la case 78, le véhicule spatial fonce vers la Lune, mais pour vaincre l'attraction terrestre il lui faut mettre en œuvre une énergie considérable qui va en décroissant au fur et à mesure qu'il s'éloigne de la Terre, c'est pourquoi, pour franchir les premières cases de cette trajectoire, le joueur doit réaliser un score minimum de 3 points par case (cases 78 - 81 - 84 - 87 - 90); pour un score de 1 ou 2 points il reste en place, pour 3 - 4 ou 5 points il avance d'une case - pour 6 points il avance de 2 cases.

A partir de la case 90, le score minimum est de 2 points par case c'est à dire que, sur ce trajet, pour un score de 1 point il reste en place, pour 2 ou 3 points il avance d'une case, pour 4 et 5 points de deux cases, pour 6 points de trois cases.

Attention à la case 100, qui représente le passage dangereux de la ceinture de Van Allen. Si un véhicule spatial s'arrête sur cette case, les occupants succombent aux radiations concentrées dans cette zone et le joueur se trouve éliminé, mais il peut reprendre le départ avec des chances de succès, car jusqu'à la fin du voyage aucun des autres joueurs n'est à l'abri d'une telle catastrophe (comme nous le verrons par la suite).

A partir de la case 100, la progression est de 1 point par case. Entre les cases 108 et 112, la trajectoire subit une déviation. Si le score amène l'un des véhicules sur l'une des cases 108 - 109 - 110 - 111 le joueur doit effectuer la correction nécessaire pour atteindre la case 112, en utilisant sa réserve de carburant (1 unité par point manquant)

A partir de la case 112, le voyage se poursuit normalement à raison d'une case par point jusqu'à la case 116 à partir de laquelle, le véhicule spatial subit de façon croissante l'attraction lunaire; il franchit alors deux cases par point jusqu'à la case 124 où commence la manœuvre délicate de mise sur orbite lunaire. S'il s'arrête sur la case 126, le véhicule est arraché à sa trajectoire par l'attraction lunaire et vient s'écraser sur la lune. Le joueur doit reprendre le départ. Lorsqu'il arrive sur l'une des cases 126 - 138, le véhicule spatial tend à échapper à l'attraction lunaire, il doit être ramené sur la case 1 de l'orbite lunaire en utilisant sa réserve de carburant (1 unité par case). Le voyage comporte, à partir de là, une première révolution complète autour de la Lune, puis, le dépôt du Lem sur la Lune qui ne peut s'effectuer que si le véhicule spatial s'arrête sur l'une des cases 42 - 43 ou 44 (zone d'alunissage). La rotation autour de la Lune doit se poursuivre jusqu'à ce que le joueur parvienne à ce résultat.

Cette opération réalisée, la capsule continue sa course sur orbite lunaire jusqu'au rendez-vous spatial de récupération du Lem. Nouvel arrêt sur l'une des cases 42 - 43 ou 44.

Après la révolution complète autour de la Lune, le véhicule spatial doit quitter l'orbite lunaire en direction de la Terre, c'est-à-dire à partir de la case 55 de cette orbite, atteindre directement la case 57 de la trajectoire Lune-Terre, sinon il devra poursuivre sa rotation autour de la Lune jusqu'à ce qu'il y parvienne. Le joueur peut toutefois prendre le risque d'utiliser sa réserve de carburant (à raison d'une unité par case) sachant qu'il peut en avoir un besoin plus impératif pour effectuer la rentrée dans l'atmosphère terrestre.

A partir de la case 59, le retour s'effectue normalement jusqu'à la case 69 à raison de 2 points par case. De la case 69 jusqu'à la case 76 de un point par case.

De la case 76 à la case 92, en fin de course, la vitesse s'accroit considérablement (deux cases par point) jusqu'à l'arrivée dans l'atmosphère terrestre point auquel la capsule risque de se désintégrer (arrêt sur la case 94. Le joueur doit reprendre le départ), ou de rater la Terre et de s'évanouir dans le Cosmos (Le joueur doit utiliser, de la case 92 à la case 99, sa réserve de carburant pour revenir sur la case 92 qui représente le retour à la terre).

Le Gagnant est le joueur qui atteint en premier cette case 95.

En cas d'ex æquo, le solde de la réserve de carburant les départage.

IMPRIMERIE J. VIGNON - AMPLEPUIS

COUVAT Oyonnax - France

OPÉRATION APOLLO

PLAN DE VOL

DÉPART. Un score minimum de cinq points (en un seul coup de dés) est nécessaire pour atteindre l'orbite terrestre.

De la case 5 à la case 74, révolution autour de la terre : une case par point.

De la case 74, il faut passer à la case 78 : score minimum de 4 points. Pour un score inférieur on continuera à tourner sur l'orbite terrestre.

De la case 78, à la case 90, progression de une case par tranche de trois points.

De la case 90, à la case 100, progression de une case par tranche de deux points.

CASE 100. L'arrêt sur cette case oblige à reprendre le départ (ceinture de Van Allen).

De la case 100 à la case 116, progression de une case par point.

De la case 108 il faut passer directement à la case 112 (score minimum de 4 points où utilisation des réserves de carburant - une par case).

De la case 116 à la case 124, progression de 2 cases par point, (passage sur orbite lunaire).

CASE 126. L'arrêt sur cette case oblige à reprendre le départ.

De la case 126 à la case 138, il faut revenir en arrière sur la case 124 de l'orbite lunaire à raison d'une unité de carburant par case.

De la case 1 de l'orbite lunaire à la case 42, progression de 1 case par point autour de la Lune.

Cases 42 - 43 - 44 dépôt du Lem sur la Lune, puis reprise du Lem sur ces mêmes cases après une révolution.

Case 45 à 55, progression d'une case par point.

De la case 55, il faut passer directement à la case 59 (Score minimum de 4 points ou, utilisation des réserves de carburant - une unité par point).

De la case 59 à la case 69, progression de 1 case par tranche de 3 points.

De la case 69 à 76, progression de 1 case par point.

De la case 76 à la case 92 et 99, progression de 2 cases par point.

Case 96, l'arrêt sur cette case oblige à reprendre le départ.

De la case 98, revenir sur la case 92, en utilisant la réserve de carburant (une unité par case). Si le joueur n'a plus assez de carburant pour effectuer cette manœuvre, il doit reprendre le départ.

Arrivée sur la case 95.

Le reste de la réserve de carburant départage les ex æquo éventuels.