

Système Solaire

Nombre de joueurs : 3-5

Durée : 15min

Age : à partir de 10ans

Auteur : Sazuki Mito

Les joueurs vont enchérir pour acquérir des cartes planètes. Ces cartes pourront être soit :

- posées face visible devant le joueur (pour marquer des points de victoire en fin de partie)
- pour reconstituer sa main pour les prochaines enchères.

Le joueur ayant le plus grand nombre de points de victoire remportera la partie.

Contenu

60 cartes (4 exemplaires des cartes suivantes)

-Sondes spatiales : 1, 2, 3, 4, 5

-cartes Système Solaire : Soleil/ Mercure/ Venus/ La Terre/ Mars/ Jupiter/ Saturne/ Neptune/ Uranus/ Pluton.

Vous aurez besoin d'un marqueur de 1er joueur.

Préparation

Partie à 3 joueurs :

-Vous devez écarter une carte de chaque type (sonde spatiales 1,2,3,4,5, étoiles fixes, planète, planète naine) soit 15 cartes au total.

-Chaque joueur reçoit 5 cartes sondes spatiales (valeur 1,2,3,4,5) et les prend en main.

-On mélange les cartes Système Solaire et on écarter sans les regarder les 5 premières. Au total vous avez écarté 20 cartes du jeu.

-Les cartes Système Solaire restantes sont empilées faces cachées pour former une pioche au milieu de la table.

-On choisit le 1er joueur qui reçoit le marqueur de 1er joueur.

Partie à 4 joueurs :

-Chaque joueur reçoit 5 cartes sondes spatiales des valeurs suivantes 1,2,3,4,5.

-On mélange les cartes Système Solaire et on écarter sans les regarder les 5 premières (bien sûr vous n'avez pas le droit de regarder quelles cartes ont été écartées).

-Les cartes Système Solaire restantes sont empilées faces cachées pour former une pioche au milieu de la table.

-On choisit le 1er joueur qui reçoit le marqueur de 1er joueur.

Partie à 5 joueurs :

-Les cartes sondes spatiales sont divisées en 5 groupes.

- 2 groupes avec des cartes de valeur 1,3,3,5

- 2 groupes avec des cartes de valeur 1,2,4,5

- 1 groupe avec des cartes de valeurs 2,2,4,4



-On choisit le joueur qui prendra le 1er groupe de cartes. Après le 1er joueur, les autres (dans le sens des aiguilles d'une montre) choisissent leur groupe de cartes.

-Le joueur qui prend le dernier groupe, reçoit le marqueur de 1er joueur.

-On mélange les cartes Système Solaire et on les empile faces cachées pour former une pioche au milieu de la table.

Tour de jeu :

① Préparation du tour

- Le 1er joueur tire des cartes Système Solaire de la pioche et les place par groupe au milieu de la table.

- A **3 joueurs** on tire **5 cartes** et on les groupe face visible au milieu de la table de la manière suivante :

| Groupe 1 | Groupe 2 | Groupe 3 |
|---------------|---------------|----------|
| Cartes 1 et 4 | Cartes 2 et 5 | Carte 3 |

- A **4 joueurs** on tire **7 cartes** et on les groupe face visible au milieu de la table de la manière suivante :

| Groupe 1 | Groupe 2 | Groupe 3 | Groupe 4 |
|---------------|---------------|---------------|----------|
| Cartes 1 et 5 | Cartes 2 et 6 | Cartes 3 et 7 | Carte 4 |

- A **5 joueurs** on tire **8 cartes** et on les groupe face visible au milieu de la table de la manière

suivante :

| Groupe 1 | Groupe 2 | Groupe 3 | Groupe 4 | Groupe 5 |
|------------------|------------------|------------------|------------|------------|
| Cartes 1 et 6 | Cartes 2 et 7 | Cartes 3 et 8 | Carte 4 | Carte 5 |

② Enchères

- Les joueurs enchérissent pour être le premier à choisir un des groupes de cartes présents au milieu de la table.
- Le premier joueur fait la première enchère. Chaque carte que l'on a en main a une valeur inscrite en haut à gauche (la valeur en bas à droite ne sert pas pour les enchères). Il peut faire monter l'enchère jusqu'à la valeur totale des cartes qu'il a en main.
- Le premier joueur ne peut jamais passer. Il est obligé de faire une offre. La plus petite offre possible est de 1. Les fractions ne sont pas autorisées.
- Après le premier joueur, chaque joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) pourra faire une offre.
- L'enchère devra être supérieur à la précédente. Les joueurs peuvent passer, mais s'ils passent ils ne pourront plus faire d'enchères dans cette manche.
- Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf un. Le gagnant de l'enchère doit alors payer le prix avec les cartes qu'il a en main. La somme des cartes qu'il a en main doit être égale ou supérieure à sa dernière enchère.
- Les cartes sont alors placées dans la défausse. Le joueur ne recevra pas le change si jamais la valeur de ses cartes est supérieure à l'enchère.
- Le gagnant de l'enchère reçoit le marqueur de premier joueur.

③ Tour de jeu des autres joueurs

- Pendant cette phase les autres joueurs doivent déterminer leur ordre de jeu.
- A l'exception du gagnant de l'enchère, chaque joueur doit choisir une carte ou plus dans sa main. Les autres joueurs ne doivent pas voir le nombre de cartes choisi par les adversaires. Chacun doit choisir une carte, on ne peut pas passer.
- Les joueurs montrent leur(s) carte(s) en même temps. La somme des valeurs (inscrites en haut à gauche des cartes) détermine l'ordre des joueurs. Si plusieurs joueurs ont le même total, le joueur étant assis au plus près du joueur qui a le

marqueur de 1er joueur (et ce dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) jouera en premier.

- Là encore le nombre en bas à droite des cartes n'est pas utilisé.
- Les cartes utilisées sont défaussées.

④ Sélection des groupes de carte(s)

- En respectant l'ordre déterminé par la/les phase(s) précédente(s), les joueurs choisissent 1 groupe de cartes présent au milieu de la table.
- D'abord le gagnant de l'enchère puis ensuite le joueur ayant eu la plus forte somme lors de la seconde mise aux enchères, etc...
- Chaque joueur décide immédiatement s'il prend les cartes en mains (pour les prochaines enchères) ou bien s'il décide de les poser devant lui. La valeur des cartes posées devant un joueur représente ses points de victoire.
- Si un joueur prend un groupe de 2 cartes, il peut choisir pour chaque carte une affectation différente (1 devant lui et 1 en main, 2 devant lui ou bien 2 en main).
- La valeur des cartes posées devant 1 joueur doit pouvoir être vue par ses adversaires. Une fois posées devant un joueur les cartes ne pourront pas être reprises en main.
- Il est impossible de placer la même carte deux fois devant le même joueur. Une planète, une planète naine ou le soleil sont uniques.
- Une carte identique à celle déjà posée devant un joueur devra être obligatoirement prise en main.
- Si un joueur n'a plus de cartes en main, il doit prendre au moins une carte du groupe en main (à l'exception du dernier tour de jeu, lorsqu'on n'a plus besoin de prendre de cartes en main).
- Après que tous les joueurs aient choisi leur groupe de cartes, on commence une nouvelle enchère en disposant à nouveau des lots de cartes au milieu de la table.
- La partie se termine lorsque la pioche est épuisée.

Comptage des points

- Les cartes posées devant un joueur représentent ses points de victoire.
- En plus, les joueurs additionnent les valeurs (en haut à gauche) des cartes qu'ils ont encore en main. Celui qui a la plus forte somme reçoit un bonus.

Points de victoire : les cartes posées devant un joueur

-Le nombre indiqué en bas à droite des cartes représente le nombre de points de victoire que rapporte cette carte. Les cartes encore en main ne comptent pas.

Bonus pour les cartes en main

-Chaque joueur additionne les nombres inscrits en haut à gauche des cartes qu'il a en main. Le joueur ayant le plus grand total reçoit 2 points de victoire pour chaque carte encore en main.

- Si plusieurs joueurs ont le même total, ils reçoivent tous le bonus de 2 points de victoire par carte encore en main.

-Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

- Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points de Victoire, alors le joueur le plus proche du joueur qui avait commencé à jouer (et ce dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) est déclaré vainqueur.

Explication des cartes

- Le nombre en haut à gauche est utilisé pour les 2 enchères et pour l'ordre du tour de jeu.

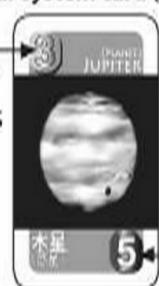
- Le nombre en bas à droite est celui des points de victoire si cette carte est posée devant un joueur.

- La valeur du soleil est égale au nombre de cartes que le joueur a devant lui. Si le soleil et 3 autres cartes planètes sont posés devant un joueur, le soleil rapportera 4 points de Victoire.

- Si La Terre et Pluton sont utilisées pour des enchères, elles ne sont pas défaussées, mais posées devant le joueur. Cela n'est possible que si le joueur n'a pas déjà de carte Terre et/ou Pluton devant lui.

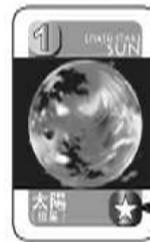
Carte Système Solaire (Jupiter)

Valeur de la carte pour les 2 enchères



Points de Victoire lorsque la carte est placée devant le joueur.

Le Soleil



= au nombre de cartes posées devant le joueur

La Terre/ Pluton

Après avoir été utilisée elle est posée devant le joueur



Variante :

-Lorsqu'on tire les cartes pour former les lots mis aux enchères, au départ on dépose au lieu de la table autant de cartes qu'il y a de joueurs présents.

-Ensuite Le 1er joueur tire les cartes de la pioche pour compléter les lots. C'est lui qui choisi où mettre les cartes restantes en veillant à ne jamais mettre plus de 2 cartes pour un lot.

Auteur : Sazuki Mito

Illustration : Mila Aizawa

Graphisme : Kenji Fushimi

Fabriquant : Shinzuke Yamagami

Impression : man-in-do inc.
(email : sakudou@mnd.co.jp)

Publication : GRIMPEUR,inc
(email : info@grimpeur.co.jp)

Pour toutes questions ou informations complémentaires : <http://grimpeur.co.jp>

MADE in Japan

©2008 Sazuki Mito / GRIMPEUR, Inc.