

COSMOS

20 07 1969



Un Jeu de: **Emanuele Pessi**

Consultation scientifique de: **Federico Baraggioni**

Graphisme par: **Domenico Monforte**

Produit par: **CreativaMente srl**

Via A. Volta, 69 - 20863 Concorezzo (MB), Italie



COSMOS

20 07 1969

REGLES DU JEU



Contenu

- 48 cartes: 18 du système solaire
30 constellations
- 4 pions en bois en forme de module de commande d'Apollo 11
- 1 dé en bois
- ce livret avec les règles des jeux

Les faces du dé



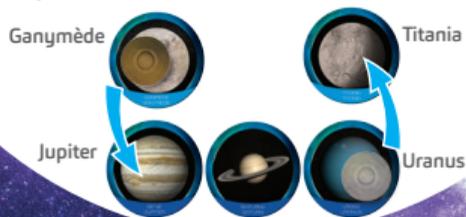
le pion s'**approche** au Soleil d'une position



le pion s'**éloigne** du Soleil d'une position



le pion se déplace **vers le haut ou vers le bas**, selon la carte sur laquelle il se trouve



4



il faut réussir un **ESSAI**. Vous choisissez une carte sur laquelle il y a

le pion d'un autre joueur et vous choisissez aussi une grandeur (par exemple la masse dans le jeu du système solaire). Enfin il faut dire laquelle des deux cartes a la plus grande valeur. Si le test est passé, on avance d'une position en choisissant le sens de marche entre

REMARQUES • Il est possible de dire que les deux cartes ont la même valeur

• Si tous les pions se trouvent sur la même carte, il faut dire la valeur d'une grandeur de la carte, ou bien les signes particuliers ou le nom de l'étoile principale (pour les constellations)



il faut faire un **DÉFI**. S'il y a un pion en tête dans la course vers la Lune, on peut le défier et, en cas de victoire, échanger de place.

Pour gagner le défi, il faut choisir une grandeur comme pour l'essai, mais dans ce cas la valeur de sa propre carte doit être **supérieure** à celle de l'autre carte.

REMARQUE S'il n'y a pas de pions à défier vous défiez n'importe quel adversaire et, en cas de victoire, vous avancez d'une position



joker: vous pouvez choisir n'importe laquelle des 5 faces ci-dessus

5

LES CORPS CÉLESTES DU SYSTÈME SOLAIRE



* planète naine.

LES CONSTELLATIONS DE LA SPHÈRE CÉLESTE



Entraînement

Mets-moi à la bonne place!

BUT: Mettre sa carte à la bonne place par rapport à toutes les autres.

PRÉPARATION: Choisissez si jouer avec les 18 cartes du Système Solaire ou avec les 30 cartes des Constellations, puis choisissez la **grandeur** avec laquelle jouer (par exemple la masse des corps célestes). Mélanger les cartes et placer le tas au centre de la table, avec le côté de la photo visible. Le joueur le plus jeune commence, il prend la première carte sur le dessus du tas et la met sur la table, tournée du côté dos. Le jeu se poursuit dans le sens horaire.

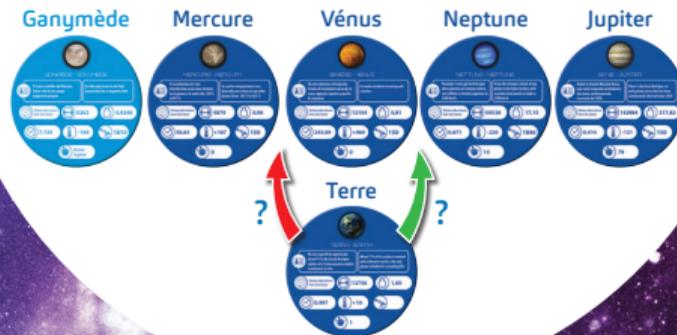
DÉROULEMENT DU JEU: Le joueur dont c'est le tour prend la première carte sur le dessus du tas et, sans regarder les informations au dos de la carte, la place sur la table à côté des autres cartes déjà présentes. Pour la placer il doit décider s'il faut la mettre à gauche (la masse la plus petite de toutes), ou à droite (la masse la plus grande de toutes) ou au milieu de la file de cartes, dans une position précise. Il place sa carte, du côté de la photo, puis la carte est retournée pour contrôler si elle a bien été mise à la bonne place, en gardant toutes les cartes en ordre croissant de masse. Si un joueur ne met pas sa carte au bon endroit il sort du jeu, à moins qu'en lançant le dé il obtienne le

10

joker 

Dans tous les cas, la carte est ensuite mise à la bonne place. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur, qui gagne cette manche et prend la dernière carte jouée.

REMARQUES: • la deuxième carte est simplement placée à droite ou à gauche de la première carte
• à partir de la troisième carte il sera possible de mettre sa carte soit à l'une des deux extrémités soit à l'intérieur de la file de cartes
FIN DU JEU: le gagnant est le premier qui réussit à prendre 3 cartes.
VARIANTES: Il est possible de jouer en rangeant les 18 cartes du Système Solaire ou les 30 cartes avec les Constellations par n'importe quelle grandeur.



11

JEU N°1

Le Système Solaire

BUT: Être le premier à arriver sur la Lune

PRÉPARATION: Disposer les 18 cartes du Système Solaire comme indiqué aux pages 6 et 7. Disposer les 4 pions dans l'ordre suivant en fonction du nombre de joueurs: Charon et Triton (2 joueurs), Pluton (3 joueurs) et Titania (4 joueurs). Le joueur le plus jeune commence et le jeu se poursuit dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU: Le joueur dont c'est le tour lance le dé et fait l'action indiquée aux pages 4 et 5, en essayant de se rapprocher de la Lune. Dans le cas d'ESSAI ou de DÉFI, une grandeur ne peut être utilisée si elle a déjà été utilisée pour les deux mêmes corps célestes.

CAS PARTICULIERS:

 si le pion se trouve sur Mercure **A** on va sur le Soleil et on sort du match

 si le pion se trouve sur Cérès **B** on est éjecté sur Charon

FIN DU JEU: le jeu se termine quand un joueur, se trouvant sur la Terre, parvient à faire arriver son pion sur la Lune (avec le dé  ou  ou même avec  et en passant l'essai).

REMARQUES:

-  si le pion se trouve sur un satellite **C** il reste immobile
-  si le pion se trouve sur un satellite **D** il reste immobile.  si le pion se trouve sur Pluton, il reste immobile
-  si le pion se trouve sur Mercure **E** ou sur Vénus **F** il reste immobile



JEU N°2

Les Constellations

BUT: Être le premier à arriver sur la Lune.

PRÉPARATION: Disposer les 30 cartes des Constellations comme indiqué aux pages 8 et 9. Prendre la carte de la Lune et la mettre sur la constellation correspondant à la date d'aujourd'hui. Si la Lune se trouve entre Scorpion et Gémeaux, les 4 pions sont placés dans l'ordre suivant selon le nombre de joueurs: Sagittaire et Lyre (2 joueurs), Cassiopée (3 joueurs) et Cygne (4 joueurs). Si la Lune se trouve entre Taureau et Sagittaire les 4 pions sont placés sur Scorpion et Croix du Sud (2 joueurs), Bouvier (3 joueurs) et Grand Chien (4 joueurs). Le joueur le plus jeune commence et le jeu se poursuit dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU: Le joueur dont c'est le tour lance le dé et fait l'action indiquée aux pages 4 et 5, en essayant de se rapprocher de la Lune. Dans le cas d'ESSAI ou de DÉFI, vous pouvez regarder votre carte **avant de décider** avec quelle grandeur et par rapport à quelle autre pion effectuer l'essai ou le défi. Comme dans le jeu n°1 vous ne pouvez pas choisir une grandeur déjà utilisée entre deux mêmes constellations.

CAS PARTICULIERS: quand le pion atteint son signe zodiacal, on peut continuer le tour de jeu en lançant une seconde fois le dé.

FIN DU JEU:

le jeu se termine quand un joueur arrive sur la Lune.

REMARQUES: (en supposant que la carte de la Lune se trouve sur le Capricorne)

- ➡ on avance dans la direction du Soleil (donc aussi de la Lune) **A**. S'il n'y a pas de constellations dans la direction de la Lune, on reste immobile **B**
- ⬅ on s'éloigne du Soleil **C**. S'il n'y a pas de constellations dans la direction opposée à la Lune, on reste immobile **D**
- ⬆ on avance vers la constellation la plus commode qui se trouve une ligne au-dessus ou au-dessous de sa propre carte **E**. On doit toujours se déplacer, même lorsque on fait un pas en arrière **F**.

