

F Règles du jeu

SPACE BUILDER



8 à 99 ans



2 à 4 joueurs



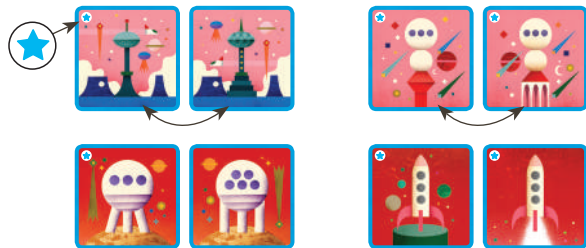
20 min

Architectes de l'espace : vous devez construire votre ville spatiale en suivant les instructions du plan.

Contenu : 4 plateaux, 4 sets de 8 cartes "bâtiment" (recto-verso), 20 cartes "plan".

But du jeu : Être le premier à construire sa ville spatiale en suivant les instructions du plan.

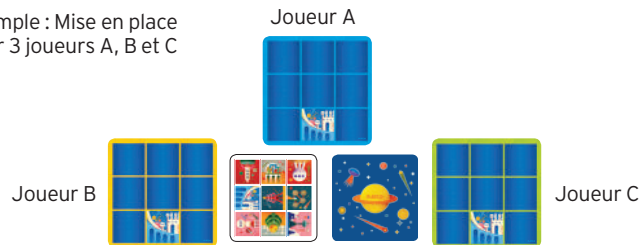
Préparation du jeu : Les cartes "plan" sont mélangées et posées en pile, faces cachées, au centre de la table. Chaque joueur prend un set de 8 cartes "bâtiment" d'une couleur (contour des cartes). Il prend en main les cartes ci-dessous (cartes avec logo ★). Les autres cartes sont bloquées pour l'instant.



Le joueur prend un plateau et le pose devant lui.

Tous les joueurs posent leur plateau devant eux et dans le même sens.

Exemple : Mise en place pour 3 joueurs A, B et C



Déroulement du jeu : La partie se joue en plusieurs manches.
À chaque manche :

1/ Une carte "plan" est retournée, face visible, devant les joueurs, de manière à ce qu'ils puissent tous la voir correctement.

Attention : Il est interdit de réorienter la carte "plan".

2/ Les joueurs jouent en même temps et construisent leur ville spatiale sur leur plateau en utilisant leurs cartes disponibles et en suivant les instructions du plan.

3/ Quand un joueur a fini sa construction, il tape sur la pile des cartes "plan", les autres joueurs peuvent continuer à construire. Dès que l'avant-dernier joueur a terminé, la manche s'arrête et le dernier joueur doit stopper sa construction.

4/ On vérifie les constructions pour savoir qui remporte la manche.

Décompte des défauts de construction :

On vérifie les constructions, joueur après joueur, selon l'ordre de rapidité :

- 1 bâtiment non construit = **1 défaut** (valable pour le dernier joueur)

- 1 bâtiment au mauvais emplacement = **2 défauts**

- 1 bâtiment mal orienté ou dans le mauvais recto-verso = **2 défauts**

N.B. : On n'additionne pas plusieurs défauts pour une même carte.

Le joueur qui a le moins de défauts dans sa construction remporte la manche. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui a été le plus rapide à terminer sa construction remporte la manche.

Le gagnant de la manche débloque une carte "bâtiment" de son set (celle de son choix) et la rajoute à sa main. Lors de la manche suivante, il devra donc construire un bâtiment supplémentaire.

Exemple :



Carte "plan"



Joueur B



Joueur C



Joueur A

Le joueur B a fini sa ville spatiale en premier.

Le joueur C a fini en deuxième.

Le joueur A s'arrête de jouer, il ne peut pas continuer à poser ses cartes.

Le joueur B a 2 défauts car il a mal orienté un bâtiment.

Le joueur C a 2 défauts car il s'est trompé de face.

Le joueur A remporte la manche car sa ville n'a qu'1 défaut (bâtiment pas construit). Il débloque un nouveau bâtiment.

Chaque joueur reprend en main ses cartes "bâtiment" et une nouvelle manche démarre.

Fin de la partie : La partie se termine dès qu'un joueur gagne une manche avec l'ensemble de ses cartes "bâtiment", soit 8 cartes au total.

Ce joueur est déclaré vainqueur !

Un jeu de Jonathan Favre-Godal