



SPUTNIK

2 à 6 joueurs ou en équipe / à partir de 6 ans



COMPOSITION DU JEU:

1 plateau circulaire. 6 fusées 34 palets « galaxie »
6 palets réversibles servant de base aux fusées

Le but du jeu : Mettre hors-jeu les fusées adverses en leur empêchant tout déplacement.

RÈGLE DU JEU:

MISE EN PLACE : placer les bases et leur fusée sur le cercle extérieur du plateau en laissant une case libre entre chaque fusée. Placer 2 galaxie, l'une sur l'autre, entre chaque fusée. Placer des piles de 3 galaxie sur le cercle intermédiaire. Pour terminer la mise en place, placez une pile de 4 galaxie au centre. Pour une partie à moins de 6 joueurs, les fusées non utilisées sont retirées du jeu tandis que leur base respective est retournée côté « galaxie ». L'ensemble des fusées restant en jeu est réparti sur le pourtour de façon régulière.

Les joueurs s'installent autour du jeu près de la fusée qu'ils ont choisie. Un premier joueur est désigné puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur procède à 2 actions : Il déplace sa fusée et retire du plateau une galaxie inhabitée.

Déplacement des fusées : A son tour, chaque joueur doit déplacer sa fusée sur une galaxie ou une base adjacente à celle qu'elle occupe. Les fusées ne peuvent pas se poser sur une case vide du plateau (absence de galaxie sur cette case), ni sur une galaxie ou une base occupée par une autre fusée.

Disparition/Extinction des Galaxies : Après avoir déplacé sa fusée, le joueur retire du plateau une galaxie inhabitée de son choix. Le but est de limiter ou d'empêcher les déplacements adverses. Les joueurs ne peuvent pas retirer du plateau une galaxie occupée, ni une base spatiale, occupée ou non.

Remarque: En début de partie, tant qu'un joueur n'a pas encore bougé de sa base de départ, il est interdit de retirer une galaxie adjacente à cette base.

Les bases spatiales au secours de leurs fusées. Durant la partie, chaque base peut venir en aide, une seule et unique fois, à sa fusée. Par exemple, la base bleue peut aider la fusée bleue: le joueur bleu décide de déplacer sa base sur une case vide et adjacente à sa fusée. Il retourne sa base côté galaxie, puis y pose sa fusée. Les bases retournées prennent les propriétés d'une galaxie normale et peuvent donc être ensuite enlevées par n'importe quel joueur. Lorsqu'un joueur utilise ainsi sa base spatiale, il termine son tour après y avoir déplacé sa fusée (exceptionnellement, il ne retire aucune galaxie).

Lorsqu'à son tour un joueur ne peut pas déplacer sa fusée, il est éliminé : sa fusée est retirée du jeu.

Le joueur dont la fusée reste la dernière sur le plateau gagne la partie.

Variantes : A 2 ou 3 joueurs, il est possible de jouer avec plusieurs fusées chacun. A 4 joueurs, il est possible de jouer par équipe de 2