



SPACE ESCAPE™



MATT LEACOCK

7+
2-4
20+

De petits rats-taupes nus travaillent sans relâche dans une station spatiale perdue dans l'immensité de l'espace.

Or un matin, leur vie paisible est interrompue lorsque les sirènes d'alarme se mettent à hurler – **DES ENVAHISSEURS!** Des serpents sont venus s'installer dans la station et ils rampent et se fauillent partout! Les petits rats-taupes nus sont en danger – pourras-tu les sauver?

La mission des joueurs: aider les rats-taupes nus à trouver tous les éléments de leur équipement de secours. Arriverez-vous à atteindre ensemble la capsule de secours avant qu'il ne soit trop tard?

LE SAVAIS-TU?

Les rongeurs dans le jeu «Space Escape» sont des rats-taupes nus. Le rat-taupe nu vit en colonie avec une reine, quelques couveuses et des centaines d'ouvriers. Ce type de travail social est très rare chez les mammifères! Le seul ennemi des rats-taupes nus sont les serpents.

CONTENU



1 plan de jeu



46 cartes



1 enveloppe avec le défi

IMPORTANT!
Ne pas ouvrir l'enveloppe avant d'avoir lu ces règles du jeu.



4 rongeurs avec un sac à dos pour y ranger leur équipement



4 mallettes de médecin



12 jetons serpent, 3 jetons de 4 couleurs

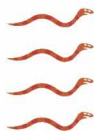


4 plaquettes d'équipement: nourriture, brosse à dents, carte, ruban adhésif

BUT DU JEU

SPACE ESCAPE est un jeu coopératif. Tous les joueurs doivent collaborer pour collecter les 4 plaquettes d'équipement et atteindre ensemble la capsule de secours.

Mais si une des quatre choses ci-après vous arrive, alors vous avez tous perdu!



Un rongeur a été mordu pour la deuxième fois par un serpent.



Un rongeur tombe dans un puits d'aération qui se termine dans l'espace.



Un serpent grimpe en haut de l'échelle et pénètre dans la capsule de secours.



Vous n'avez plus de cartes et le joueur dont c'est le tour ne peut pas jouer de carte.



PRÉPARATION



1 PLACER LE PLAN DE JEU AU MILIEU DE LA TABLE

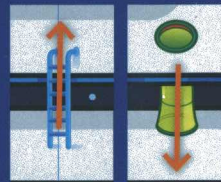
2 CHOISIR UNE FIGURINE ET LA MALLETTE DE MÉDECIN

Chaque joueur choisit une figurine de rongeur et la place sur la case de départ de la couleur correspondante. Il pose la mallette de médecin de la même couleur juste à côté. Les figurines et les mallettes non utilisées peuvent être rangées dans la boîte de jeu.



Pour une partie à deux joueurs, il convient de choisir deux couleurs qui se trouvent à l'opposé sur le plan de jeu.

La station spatiale des rongeurs comporte 5 étages reliés par des puits d'aération et des échelles. Le seul moyen dont disposent les rongeurs et les serpents pour passer d'un étage à l'autre et de grimper en haut des échelles ou de dévaler les puits d'aération. Il n'est cependant pas possible de descendre une échelle ou de monter un puits d'aération.



3 POSER LES ÉLÉMENTS DE L'ÉQUIPEMENT SUR LEURS CHAMPS

Posez les quatre plaquettes d'équipement sur les champs correspondants.



MALLETTE DE MÉDECIN

Chaque rongeur a accès à une mallette de médecin qui contient un antidote contre une morsure de serpent. Lorsqu'un rongeur est mordu par un serpent pour la première fois, il doit retourner sur la case départ et la mallette de médecin de cette figurine est rangée dans la boîte. L'antidote est alors utilisé! Le rongeur reste dans la partie, mais s'il est mordu une deuxième fois, tous les joueurs ont perdu la partie!



4 POSER LES 4 SERPENTS SUR LEURS CHAMPS

Posez un jeton serpent de chaque couleur sur le champ de la même couleur. Les serpents démarrent depuis ces champs. Il vous reste deux jetons par couleur de serpent. Posez-les à côté du plan de jeu, vous en aurez besoin par la suite.



5 DONNER 1 CARTE À CHAQUE JOUEUR

Mélangez les cartes et donnez-en une à chaque joueur. La carte doit être retournée, face visible, devant chaque joueur. Les cartes restantes sont posées en pile, face cachée, à côté du plan de jeu.



2 JOUEURS

Retirez ces trois cartes du jeu avant de commencer une partie à seulement 2 joueurs. Il ne reste alors plus que 43 cartes en jeu.



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. On poursuit ensuite dans le sens horaire. Chaque tour se déroule en trois étapes:

1 JOUE UNE CARTE

Déplace les rongeurs et les serpents comme indiqué sur la carte.

2 DÉPOSE UNE CARTE

Dépose ta carte sur la pile de défausse.

3 PIOCHE UNE NOUVELLE CARTE

Prends la première carte de la pioche et pose-la face visible devant toi. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche et que vous ne pouvez remporter la partie avec les cartes encore posées devant vous, alors vous avez tous perdu la partie.

La signification des cartes

Les illustrations sur chaque carte te montrent comment tu dois déplacer les rongeurs et/ou les serpents. Exécute d'abord l'action de la moitié supérieure de la carte et ensuite celle de la moitié inférieure. Si tu dois déplacer plusieurs rongeurs ou serpents, tu peux décider du sens de déplacement pour chaque animal.

DÉPLACER LES RONGEURS



Déplace **ton** rongeur.



Déplace **un** rongeur de **ton** choix.



Déplace **tous** les rongeurs.

DÉPLACER LES SERPENTS



Déplace **un** serpent de la couleur indiquée.



Déplace **un** serpent de **ton** choix.



Déplace **tous** les serpents sur le plan de jeu de la couleur indiquée sur la carte.



Déplace **un** serpent de **ton** choix un haut de l'échelle la plus proche. Si deux échelles se trouvent à la même distance, tu peux choisir celle que tu veux.



Déplace **tous** les serpents de la couleur indiquée en haut de l'échelle la plus proche.



Pose **un** serpent (jeton) de la couleur indiquée et qui se trouve encore dans la réserve sur le champ serpent correspondant du plan de jeu.

DÉPLACEMENT À DROITE OU À GAUCHE



Déplacement d'**un** champ vers la droite ou la gauche



Déplacement d'**un ou deux** champ(s) vers la droite ou la gauche



Déplacement de **deux** champs vers la droite ou la gauche



Déplacement de **deux ou de trois** champs vers la droite ou la gauche



Déplacement de **trois** champs vers la droite ou la gauche

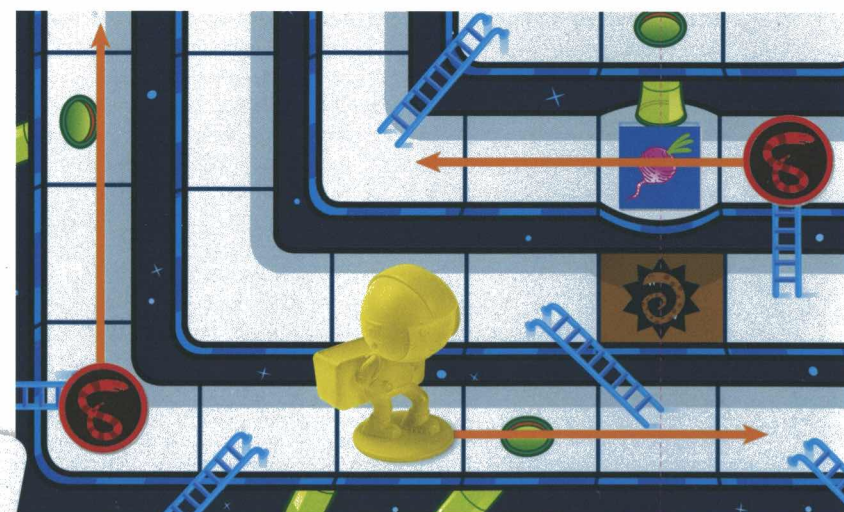
Déplace un rongeur

Si ta carte t'indique que tu dois déplacer un rongeur, choisis une direction pour ton déplacement et déplace-toi d'un champ par flèche sur la carte. Exécute ensuite l'action du champ sur lequel ta figurine s'est arrêtée.

Tu peux ignorer les échelles, les puits d'aération, les autres rongeurs et les plaquettes d'équipement que tu croises pendant ton déplacement. Mais tu ne peux PAS ignorer les serpents! Lorsqu'un rongeur croise un serpent, le rongeur est mordu et il doit retourner sur la case départ. Si un rongeur est mordu pour la deuxième fois, vous avez tous perdu!

Exécute d'abord l'action sur la moitié supérieure de la carte,

puis celle de la partie inférieure.



Dans cet exemple, ton rongeur doit se déplacer de trois champs. Tu décides de te déplacer vers la droite parce qu'un serpent attend de l'autre côté! Tu te déplaces de 3 champs et tu ignores ce faisant le puits d'aération et l'échelle qui se trouvent sur ton chemin. Après avoir déplacé ton rongeur, tu déplaces TOUS les serpents rouges de 3 champs vers la droite ou la gauche.

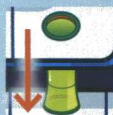
LE RONGEUR SE DÉPLACE SUR ...

LE SERPENT SE DÉPLACE SUR ...

... UNE ÉCHELLE	MONTE!	
... UN PUIT D'AÉRATION	DÉGRINGOLE!	
... UN ÉQUIPEMENT	PRENDS-LE!	—
... UN RONGEUR	POUSSE-TOI	MORSURE DE SERPENT
... UN SERPENT	MORSURE DE SERPENT	PILE DE SERPENTS
... UNE CAPSULE	AIDE LES AUTRES!	GAME OVER!

**MONTE!**

Les rongeurs et les serpents doivent monter! Déplace immédiatement la figurine, respectivement le serpent, sur le champ en haut de l'échelle. Les rongeurs et les serpents ne descendent jamais une échelle.

**DÉGRINGOLE!**

Les rongeurs et les serpents dégringolent en bas des puits d'aération! Déplace immédiatement la figurine, respectivement, le serpent, sur le champ en bas du puits d'aération. Si un rongeur dégringole en bas d'un puits d'aération qui se termine dans l'espace, vous avez tous perdu la partie! Si un serpent dégringole dans un puits d'aération qui se termine dans l'espace, tu le sors du plan de jeu et le dépose dans la boîte.

**PRENDS-LE!**

Si un rongeur tombe sur une plaquette d'équipement, tu peux prendre la plaquette et la glisser dans le sac à dos de ta figurine. Vous devez collecter toutes les plaquettes d'équipement pour gagner. Si un serpent atterrit sur une plaquette d'équipement, il ne se passe rien. Tu peux y laisser le serpent. Mais vous devez déplacer le serpent avant de pouvoir collecter la plaquette avec votre rongeur.

**POUSSE-TOI**

Rongeur sur rongeur: plusieurs rongeurs ne peuvent pas se trouver sur le même champ. Déplace la figurine qui se trouvait sur le champ, sur le champ suivant vers la gauche ou la droite (tu as le choix). Exécute ensuite les indications du champ sur lequel la figurine est tombée.

**MORSURE DE SERPENT**

Si un serpent tombe sur une figurine de rongeur ou passe sur un champ où il y a un rongeur (ou l'inverse), le serpent mord (deux ou plus de serpents sur un même champ ne comptent que comme une seule morsure)! Déplace le rongeur sur la case départ et dépose sa mallette de médecin dans la boîte. La figurine garde les plaquettes d'équipement collectées dans son sac à dos. Si ce rongeur a déjà perdu sa mallette de médecin, vous avez tous perdu la partie!

**PILE DE SERPENTS**

Si un serpent tombe sur un autre serpent, tu poses les jetons les uns sur les autres. Plusieurs serpents peuvent se trouver sur un même champ. Les serpents se déplacent ensuite les uns après les autres dès qu'une carte l'indique.

**AIDE LES AUTRES!**

Lorsqu'un rongeur atteint la capsule de secours, du dois immédiatement aider les autres rongeurs pendant ton tour. Tu continues de piocher des cartes et lorsqu'une carte indique que tu dois déplacer ta PROPRE figurine, tu dois alors déplacer celle d'un autre joueur (mais tu dois d'abord lui demander la permission!). Si tu tires la carte «Déplace tous les rongeurs», tu ne déplaces pas ta figurine, mais uniquement les figurines qui ne sont pas encore dans la capsule de secours.

**GAME OVER!**

Si un serpent atteint la capsule de secours, vous avez tous perdu!

FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous avez collecté les quatre plaquettes d'équipement et que tous les rongeurs ont atteint la capsule de secours, vous avez tous gagné la partie!

**DÉFI**

Vous voulez augmenter la difficulté? Ouvrez l'enveloppe et relevez le défi – mais uniquement après avoir remporté ensemble trois parties!

CONSEILS STRATÉGIQUES

Planifiez votre prochain déplacement dès que vous avez tiré votre carte. Tu dois peut-être passer par un serpent lors de ton prochain déplacement? Dans ce cas, demande de l'aide aux autres joueurs! Il se peut qu'un des autres joueurs puisse t'aider lors de son tour en déplaçant ta figurine ou en déplaçant le serpent sur un autre champ.

Travaillez en équipe et décidez ensemble qui est en meilleure position pour collecter les différentes plaquettes d'équipement. Cela ne fait rien si un joueur a collecté plus de plaquettes d'équipement que les autres – toutes les plaquettes vous appartiennent ensemble une fois que vous avez atteint la capsule de secours.

Essayez d'éloigner les serpents des plaquettes d'équipement et de la capsule de secours. Ou faites-les dégringoler dans les puits d'aération qui se terminent dans l'espace – ainsi, vous vous en débarrassez définitivement!

Auteur: Matt Leacock**Rédaction:** Rolf Mutter**Traduction:** Anya Chenaux**Graphisme / Illustration:** Jim Paillot / Game Factory**Game Factory Version:** © 2018 Game Factory**Sous licence de:**

© 2018 MindWare®



for other MindWare products visit
www.mindware.com

Exclusive Distribution:
 Carletto Deutschland GmbH
 Albert-Einstein-Strasse 32
 D-63128 Dietzenbach
www.carletto.de

Carletto AG
 Moosacherstr. 14
 CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

www.gamefactory-spiele.com
