

Prospecteur – Départ pour les étoiles

s'appelle notre nouveau jeu de cartes.

Ce jeu a été développé par Werner Falkhof (THETA) et Harald Topf (CSPP) d'après une idée initiale de Klaus Großpietsch et réalisé graphiquement par Klaus Großpietsch (BRAIN).

Il s'agit du rêve des étoiles, que les hommes nourrissent déjà depuis l'origine du temps. Nous nous trouvons au début d'une nouvelle ère et pour la première fois paraît-il d'être possible de les atteindre, de pouvoir réaliser ce rêve.

Anticipons un peu le développement. Jouons avenir. Peuplons le système solaire.

Le but du jeu

Comme les ressources sur la Terre sont limitées, des ingénieurs et des négociants malins tentent leur chance comme prospecteurs entre les étoiles. Pour cela il faut acquérir des vaisseaux spatiaux, des stations spatiales et enfin même des fabriques spatiales, les équiper et les envoyer dans l'univers. C'est le **but** de devenir le plus riche de jusqu'à 7 prospecteurs.

Mais il n'est pas toujours possible d'apporter les matières premières prospectées directement à la Terre, parce que cela n'est possible que des orbites dépendant des positions des planètes, sur lesquelles les missiles peuvent se mouvoir à une dépense d'énergie raisonnable. Les robots prospecteurs sur les planètes et les astéroïdes transportent les matières premières obtenues aux vaisseaux /stations/fabriques spatiales. Ceux-ci ne peuvent transporter les matières premières à la Terre que si les vaisseaux/stations/fabriques spatiales se trouvent sur des points de rendez-vous autour des planètes/astéroïdes. Il existent au maximum jusqu'à 7 orbites par planète/astéroïde.

A part des ces difficultés il y a naturellement encore les autres joueurs, qui tous ont le même but et s'efforcent de mettre le plus de bâtons dans les roues des autres sur le chemin vers le prospecteur le plus riche.

La mise en place du jeu et l'équipement

Le jeu et le plan du jeu sont repartis en **trois zones**:

- la zone du périhélie avec Mercure, Vénus, la Terre et Mars,
- la zone intermédiaire avec les astéroïdes, Jupiter, Saturne et Space 1
- ainsi que la zone de l'apogée avec Space 2, Uranus, Neptune et Pluton.

Un astéroïde ou planète (voir carte du jeu) peut disposer de quelques-unes ou plusieurs des matières premières masse biologique, énergie, minerai et eau. En plus chaque astéroïde / planète dispose de jusqu'à 7 orbites, sur et entre lesquelles les véhicules spatiaux peuvent mouvoir et de plusieurs points de rendez-vous, sur lesquelles peuvent avoir lieu des transactions.

Le jeu existe en **deux versions**:

- jeu de cartes avec 110 cartes, dont 91 cartes à jouer, 7 cartes aux couleurs différentes avec des jetons à découper (véhicules spatiaux) et 11 cartes de règles et d'explications.
- le même jeu de cartes avec un plan de jeu additionnel, une règle détaillée et une description éditée par la Navigation Aérospatiale de l'Allemagne (DLR) de notre système solaire avec des photos uniques de l'univers (paraîtra en 2003).

Il y a 7 cartes par planète et astéroïde, en plus 7 cartes chacun de Space 1 et de Space 2 et 7 cartes joker (planètes/astéroïdes), c'est-à-dire en total 91 cartes à jouer, 7 cartes avec des jetons à découper (vaisseau spatial, station spatiale, fabrique spatiale) et 7 cartes de règles et variantes en allemand.

Les joueurs peuvent aussi mettre en jeu chacun 3 dés colorés au lieu des jetons (disponible comme jeu de 36 dés à CSPP, Alfred-Bucherer-Str. 63, D-53115 Bonn). Chaque dé symbolise selon les points un vaisseau spatial (1), une station spatiale (2) ou une fabrique spatiale (3 à 6).

Elargissement subsistance (voir annexe): Pour pouvoir subsister dans l'orbite des planètes et astéroïdes, l'équipe des prospecteurs doit se procurer de masse biologique, énergie, carburant et eau en dépendance du véhicule spatial utilisé et de sa taille / équipage.

Préparation du jeu

Le jeu commence avec la répartition des cartes, c'est-à-dire les cartes sont classées par planète, astéroïde et les deux fois Space (voir image différent), puis mêlées et étalées avec la face en bas commençant à gauche avec Mercure, Vénus, la Terre, Mars, les astéroïdes, Jupiter, Saturne, Space 1, Space 2, Uranus, Neptune et Pluto (Si on joue avec le plan de jeu optionnel, on couvre les cases vides au-dessus des positions des planètes). En mêlant on inclut de manière cachée une des 7 cartes de joker (planètes/astéroïdes) dans chacune des piles de Mercure, Vénus, Terre, Mars, Astéroïdes, Jupiter et Saturne. Chacun des prospecteurs prendra alors à son tour une carte de chacun des quatre planètes intérieurs.

Début du jeu

Il commence le prospecteur, qui dispose de la carte avec la valeur la plus haute pour la Terre (C7 avant C6, avant C5, avant C4, avant C3, avant C2 ou avant C1). Celui-ci dépose cette carte sur la position de la Terre (phase une de son coup) et prend ensuite une nouvelle carte d'une des piles selon son choix. Puis il continue avec la phase 2 de son coup.

Coup du jeu en 4 phases

- | | |
|---------|--|
| phase 1 | jouer une carte, échanger et /ou acquérir une nouvelle carte |
| phase 2 | construire ou réorganiser (poser le dé) |
| phase 3 | mouvoir (changement de place du dé) |
| phase 4 | évaluer les rendements (noter les points) |

phase 1: En phase 1 de son coup de jeu le prospecteur peut déposer une carte de planète (astéroïde ou carte Space) sur ou à une carte déjà jouée, c'est-à-dire si seulement la Terre est occupée on ne peut jouer que Terre, Vénus ou Mars ou une carte joker. S'il se trouve déjà un ou plusieurs véhicules spatiaux d'autres prospecteurs sur cette position, la carte peut seulement être jouée, si la ligne colorée (orbite) sur laquelle se trouvent un ou plusieurs véhicules spatiaux d'autres prospecteurs, est conservée. Le joueur peut mouvoir un de ses propres véhicules spatiaux sur une autre orbite sur cette carte. Si un joker est joué, toutes les cartes de planètes posées entretemps sur cette position sont ramassées et mêlées avec la pile de stock. Pour la carte posée le prospecteur prendra une nouvelle (quatrième) carte de la pile de son choix. Comme alternative le prospecteur peut remettre une carte de sa main au-dessous de la pile de stock correspondante et reprendre une nouvelle (quatrième) carte d'une pile de son choix. Mais il ne peut plus jouer une carte dans ce coup-là.

Traduction: Bettina Toebe-Linden/Toebe-Linden@t-online.de

Etat: 31.10.2002

Personnes responsables: W. Falkhof, H. Topf

Prospecteur – Départ pour les étoiles

- phase 2:** En phase 2 le prospecteur peut construire un vaisseau spatial (1 point de dé) et le déposer sur la Terre, s'il y a une orbite (ligne colorée) libre. Comme alternative il peut échanger 2 vaisseaux spatiaux en une station spatiale (échanger les fiches ou tourner le dé sur 2 points) ou combiner une station spatiale et un vaisseau spatial ou 3 vaisseaux spatiaux pour recevoir une fabrique spatiale (3), s'ils se trouvent au début du coup de jeu sur le même point de rendez-vous.
- phase 3:** En phase 3 le prospecteur peut mouvoir tous ses propres vaisseaux spatiaux (fiches ou dés). Les vaisseaux spatiaux (1 point sur le dé) peuvent se mouvoir le long des orbites d'une position spatiale A jusqu'à une position spatiale B sur une autre carte du jeu, si l'orbite (la ligne colorée) n'est pas interrompue. Le mouvement ne doit pas se terminer sur un point de rendez-vous. Les vaisseaux spatiaux peuvent aussi comme alternative changer d'orbite. Le mouvement ne doit pas se terminer sur un point de rendez-vous. Les stations spatiales (2 point de dé) et les fabriques (3 points ou plus) ne peuvent que changer d'orbite. Le mouvement ne doit pas se terminer sur un point de rendez-vous.
- phase 4:** En phase 4 le rendement est déterminé et noté sur une feuille d'évaluation (voir exemple au verso de la phase 3)
- Les véhicules du prospecteur, qui se trouvent sur un point de rendez-vous et desquelles existe une orbite continue (ligne colorée) jusqu'à la Terre, reçoivent des rendements comme crédit selon la position de leur planète/astéroïde.
- les vaisseaux spatiaux apportent le rendement simple,
 - les stations spatiales le double, les fabriques spatiales le rendement multiplié par trois, quatre, cinq ou six.
 - Les fabriques spatiales, qui ne se trouvent pas sur une orbite continuant jusqu'à la Terre, remplissent leur dépôt, c'est-à-dire leur valeur de rendement est augmenté de 3 à 4, de 4 à 5, de 5 à 6. Dès que la fabrique spatiale peut valoriser ses rendements, elle est remise à la valeur 3.

Valeurs des rendements des planètes:

| | | |
|------------|----|--|
| Mercure | 6 | matières premières (6 de minéral) |
| Vénus | 5 | matières premières (2 de masse biologique et 3 d'eau) |
| Terre | 4 | matières premières (1 minéral, 1 masse biologique, 1 énergie et 1 d'eau) |
| Mars | 5 | matières premières (2 de minéral et 3 d'énergie) |
| Astéroïdes | 7 | matières premières (2 de minéral, 2 de masse biologique, 2 d'énergie et 1 d'eau) |
| Jupiter | 8 | matières premières (4 de masse biologique et 4 d'énergie) |
| Saturne | 12 | matières premières (4 de minéral, 4 d'énergie et 4 d'eau) |
| Uranus | 14 | matières premières (7 de minéral et 7 d'énergie) |
| Neptune | 16 | matières premières (8 de minéral et 8 d'énergie) |
| Pluton | 20 | matières premières (20 d'énergie) |

Tour de jeu

On joue faisant le tour dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les prospecteurs aient joué. Puis on regarde dans le tableau des valeurs qui a pu réaliser la moindre quantité de rendements. Ce prospecteur-là est le premier joueur du prochain tour, qui recommence avec la phase 1. (Au cas d'égalité des points cela est le joueur avec le moins d'eau, au cas d'une égalité d'eau celui avec moins d'énergie, moins de masse biologique, moins de minéral. Après décidera le dé).

Fin du jeu

Après 12 tours (ou un temps déterminé) le jeu se termine et gagnera le prospecteur qui a obtenu dans la plupart des quatre matières premières le plus de rendements (au cas d'égalité celui avec le plus d'eau, au cas d'égalité celui avec le plus d'énergie, au cas d'égalité celui avec le plus de masse biologique, au cas d'égalité celui avec le plus de minéral).

Annexes

Variante pour débutants

Pour raccourcir le jeu et pour un début plus facile on recommande de poser ouvertement la carte Earth (dos de la description du jeu) sur la position de la Terre et d'enlever toutes les autres cartes de la Terre (C1-C7) du jeu. Comme maintenant il y a moins de cartes intérieures, chaque joueur peut prendre au lieu de la Terre une autre carte de son choix des planètes intermédiaires ou lointaines. En plus la carte jouée ne doit pas forcément être mise debout, mais peut de même être jouée à l'envers, c'est-à-dire il y a clairement plus de possibilités de combinaison de tirer des lignes ou de les interrompre.

Condition alternative de gagner:

Pour raccourcir le jeu d'environ 90 à environ 40 minutes on peut aussi décider que gagnera le prospecteur qui est le premier à rassembler 250 matières premières (sans différenciation du type de la matière première). Il peut résulter un jeu encore plus intéressant si au lieu du bloc-notes on joue avec 4 compteurs colorés (magenta, vert, jaune, bleu p.e. du tableau de jeu Ashes), qui existent dans les valeurs de 1 à 9, et qui ont tous un dos dans la même couleur (blanche). Dans ce cas-là on ne voit pas directement qui mène actuellement. Dans le prochain tour commencera alors le joueur avec les moindres rendements du tour antérieur, c'est-à-dire les rendements restent ouverts jusqu'à ce que tous les joueurs aient valorisé; ce n'est que maintenant qu'on tourne face en haut le dos blanc. Fournisseur: frères Topf, ABAS, CSPP, Alfred-Bucherer-Str. 63, D-53115 Bonn.

Variante Coût de la vie:

Chaque planète mettra gratuitement à la disposition des équipages se trouvant dans l'orbite les ressources, qui y peuvent être extraites. Les matières premières qui y ne peuvent pas être extraites (p.e. bio, eau et énergie sur Mercure) doivent être acquises pour les équipages. Pour cela elles sont tous simplement rayées du tableau des valeurs (1 matière première par équipage; 1 vaisseau spatial a un équipage, une station spatiale en a 2 et une fabrique a 3 équipages). Si le joueur lui-même ne dispose pas de la quantité suffisante de matières premières, il peut les échanger/négocier avec d'autres joueurs contre d'autres matières premières, pourvu qu'il dispose avec ces joueurs-là de véhicules spatiaux aux points de rendez-vous sur les mêmes planètes. Si un échange n'est pas possible avec les autres joueurs, il peut échanger chaque autre matière première avec le facteur 5 (négoce avec le gouvernement mondial imaginaire) en une matière première de son choix.