

# CONTACT

SIGNAUX SPATIAUX

935340

Joueurs : 2–5 personnes

Âge : à partir de 8 ans

Temps de jeu : env. 20 minutes



Un jeu créé par Steffen Benndorf

## CONTENU

❶ 24 plaquettes Planète (dont 5 astéroïdes et la Terre)

❷ 1 fusée

❸ 6 barils du carburant

❹ 18 cartes Planète

❺ 12 cartes Signal (valeurs de points 2 x 1–6)

❻ 3 cartes Aide

• Pour la variante pro : 1 enveloppe mystérieuse



## CONCEPT DU JEU

Vous êtes à bord de votre vaisseau spatial de recherche dans l'espace en quête de traces d'une vie inconnue. Jusqu'à présent vous n'avez eu que peu de succès. Cependant, vous captez tout à coup pour des raisons inexpliquées des signaux provenant de l'espace, ce qui pourrait être une nouvelle trace intéressante.

Des experts à bord déchiffrent des indications et coordonnées cachées. Quelle est la signification de tout ceci ? Quelqu'un ne tenterait-il pas de prendre contact avec vous ? Parviendrez-vous à décoder correctement les indications ? Mais avant tout, arriverez-vous à garder le contact ?

## PRÉPARATION

Avant de jouer pour la première fois, les plaquettes Planète doivent être détachées de la planche prédécoupée.

Dans un premier temps, vous n'avez besoin que des **18 plaquettes Planète** dont les lettres vont de A à R ainsi que de la **plaquette de la Terre**. Remettez les autres plaquettes dans la boîte.

Mélangez les 18 plaquettes Planète avec le **côté sombre de la planète vers le haut** et répartissez-les à différentes distances sur une surface d'env. 40 x 40 cm (env. 2 largeurs de boîte) au **centre de la table**. Les plaquettes ne doivent pas se toucher.

Posez la **Terre** quelque part **au milieu** puis déposez dessus la **fusée**.

Mélangez les **18 cartes Planète**, puis disposez-les **face cachée** pour former la **pioche**.

Mélangez les **12 cartes Signal**, puis disposez-les **face cachée** pour former une **pioche** à côté.

Prenez 6 carburants.

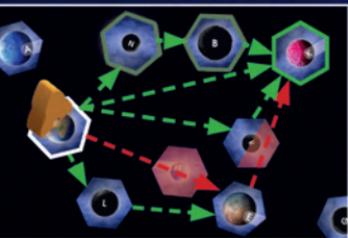
Un joueur est désigné pour **commencer la partie**. Il **commence** le jeu en tant que « **source** ». Les autres joueurs commencent la partie en tant qu'« **équipage** ».



## L'OBJECTIF *ou ce que vous devez faire avec le matériel du jeu*

Dans le jeu, vous suivez un signal et voyagez donc de planète en planète à travers tout l'espace. Vous jouez en équipe. Un joueur est toujours la source du signal. Il doit faire en sorte que ses coéquipiers atteignent la planète de laquelle provient le signal. Les coéquipiers (on les appellera désormais l'équipage) tentent de déchiffrer correctement les signaux afin d'atteindre la planète et de ne pas perdre le contact avec la source.

Puisse que comme seule la source sait sur quelle planète elle se trouve, elle doit essayer de faire découvrir cette planète à son équipage. Cela se fait indirectement via la **transmission d'un itinéraire de vol le plus clair possible** jusqu'à la planète d'arrivée. Dans le cas le plus facile, l'itinéraire ne se compose que d'un tronçon. Mais la plupart du temps, on doit ou on veut faire des escales sur d'autres planètes.



La **source choisit secrètement** dans sa tête un itinéraire. Elle s'envole donc **de la planète de départ** (où se trouve la fusée) et se déplace toujours **en ligne droite** de planète en planète, jusqu'à atteindre la planète d'arrivée. La source peut choisir le parcours qu'elle veut, tant que le **chemin direct** pour la prochaine planète n'est **pas bloqué** par une autre plaquette.

Si la source a l'itinéraire en tête, elle peut commencer la transmission. **Pour cela, la source n'a ni le droit de parler, ni le droit de montrer du doigt les planètes.** Au lieu de ça elle doit simuler avec sa main les décollages et atterrissages du vaisseau spatial. Tout d'abord, la source pose la main à plat sur la table. Pour le décollage, elle soulève les doigts. Pour atterrir sur une planète, elle tape légèrement avec la paume de la main sur la table.



Avant le décollage



Vol



(Escale) – Atterrissage

**Encore une fois pour clarifier :** La source vole **mentalement** de planète en planète et **transmet** avec sa main la **distance entre les plaquettes** à son équipe. Pour chaque décollage, elle soulève la paume et elle garde les doigts levés pendant tout le vol. Pour atterrir ou faire une escale, la source repose les mains et tape de façon audible sur la table. **La fusée n'est pas déplacée pendant la transmission !**

Chaque planète ne peut se trouver qu'une seule fois sur l'itinéraire. La source peut interrompre la transmission à tout moment et tout recommencer d'où se trouve la plaquette avec la fusée.

Si la transmission est coupée, l'équipage peut essayer de deviner la bonne planète. Si l'équipage n'est pas sûr, il peut demander à la source de transmettre l'itinéraire de vol **2 fois de plus**. La source doit toujours transmettre l'itinéraire dans son intégralité, mais elle **peut** également **changer d'itinéraire**.

Si l'équipage devine **juste**, la **fusée est placée sur la planète d'arrivée** et c'est reparti pour la prochaine planète. En cas d'**erreur**, l'équipe **perd 1 carburant** et peut ensuite essayer à nouveau de deviner.

### **Vous n'avez aucune idée de comment cela fonctionne ?**

Il s'agit au final d'une compréhension commune des distances et du temps. Essayez d'imaginer comment la fusée vole de plaquette en plaquette. Si la plaquette suivante ne se trouve qu'à quelques millimètres, alors le vol sera très court. Si la plaquette est très loin, la fusée aura besoin de plus de temps. C'est à vous d'imaginer le vol. L'important c'est que la source et l'équipage observent les mêmes « règles de vol » et pensent à la même « vitesse ».

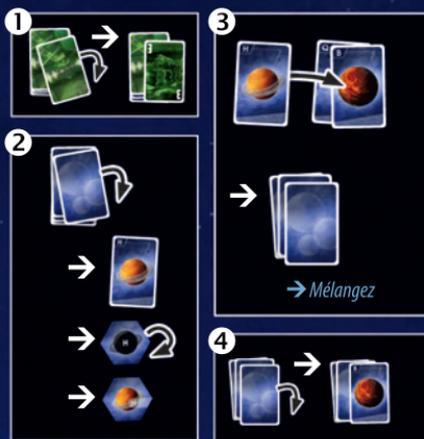
# DÉROULEMENT DU JEU

Choisissez tout d'abord le niveau de difficulté (1–6) pour votre mission intergalactique. *Pour la première partie, nous vous recommandons de commencer avec le niveau de difficulté 2. Vous ne pouvez pas aller au-delà du niveau 6 !* Prenez **autant de cartes Planète** de la pioche que ce qui est indiqué pour le **niveau de difficulté** choisi (difficulté 2 signifie 2 cartes). Regardez les cartes et découvrez les **planètes correspondantes**. Ces cartes constituent désormais la **pioche des cartes d'arrivée**. Gardez-les **séparées de la pioche** des autres cartes Planète !

Le jeu peut vraiment commencer. Pour gagner, vous devez toujours deviner la bonne planète d'arrivée en **12 tours**.

Chaque tour se déroule ainsi. Tout d'abord, les tours doivent être préparés :

- 1 Révélez la **carte Signal qui se trouve au-dessus de la pioche**. C'est la carte que vous jouez pour ce tour.
- 2 Révélez la **carte qui se trouve au-dessus de la pioche des planètes** et retournez la planète correspondante.
- 3 Mélangez la carte Planète dans la **pioche des cartes d'arrivée** existantes.
- 4 La source tire **sans la montrer** une des cartes de la **pioche des cartes d'arrivée**. Cette carte indique la prochaine planète d'arrivée. **La source ne doit surtout pas montrer cette carte à l'équipage !**



La source tente maintenant de trouver l'itinéraire le plus clair possible (planète départ/fusée → planète d'arrivée) qu'elle peut ensuite transmettre à l'équipage.

**Les 19 plaquettes Planète, y compris celles qui ne sont pas retournées, peuvent être utilisées pour faire une escale !** Dès que la source est prête, elle donne un signe et commence la transmission.

Si la transmission est rompue, l'équipage peut essayer de deviner la planète cible. **Le joueur à la gauche** de la source est toujours le **premier à essayer de deviner**. **Le joueur qui tente de deviner ne parle pas, mais montre la planète**. **La source répond avec « correct » ou « faux ».**

→ Si la supposition est **fausse**, la carte Signal actuelle est tout d'abord remise dans la boîte. Puis, comme pour chaque supposition suivante fautive, 1 carburant est perdu.

Ensuite, le membre de l'équipage suivant dans le sens des aiguilles d'une montre tente de deviner.

Si vous avez **épuisé tout votre carburant**, vous ne pouvez plus voler. La mission a échoué et la **partie est perdue**.

**N'oubliez pas que** la source n'a pas le droit de donner d'indications quant à la destination et les membres de l'équipage n'ont pas non plus le droit de se concerter. Après que la source a transmis **3 fois** l'itinéraire, l'équipage **doit** tenter de deviner. Si la supposition est fautive, l'itinéraire peut être retransmis jusqu'à 3 fois.

→ Si l'**objectif est atteint**, placez la fusée **sur la planète d'arrivée**. La carte de la planète correspondante est remise dans la boîte. La planète ne peut plus être un objectif potentiel du prochain tour. Si la **carte Signal** est encore en place (la planète d'arrivée a été devinée du premier coup), vous **la remportez, conservez-la sur le côté**.

Le **voisin à gauche** de la source devient la **nouvelle source** et le prochain tour commence comme décrit ci-dessus.

Si vous parvenez à **finir les 12 tours**, vous remarquerez qu'il ne reste plus de cartes Signal, vous avez **gagné**. Félicitations ! Additionnez les points des cartes Signal que vous avez gagnées. Plus le total de points est proche de 42, meilleur est votre score. S'il vous reste au moins 3 carburants, alors passez au niveau de difficulté suivant.

**Encore une information importante :** Si l'on observe attentivement quelles planètes la source regarde, le jeu peut perdre tout son charme. Essayez donc d'éviter. La source peut également cacher son regard avec ses mains ou l'équipage peut délibérément détourner le regard ou fermer les yeux pendant la planification de l'itinéraire.

# LE JEU POUR LES PROS

Si le jeu au niveau de difficulté 6 était trop facile pour vous, il est temps de finir l'échauffement et de commencer une variante pour les pros. Un nouveau défi encore plus grand vous attend dans la variante pro. Le déroulement du jeu reste essentiellement le même dans la variante pro.

Lors de la mise en place du jeu, **les 24 plaquettes Planète** (18 planètes, 5 astéroïdes, la Terre) sont placées **face planète colorée vers le haut**. Placez la Terre au centre de votre univers et les **5 astéroïdes** autour de la Terre. **Toutes les 24 plaquettes Planète peuvent être utilisées pour faire une escale !**

**5x**  Vous n'avez pour la mission que **5 carburants** ainsi que **3 cartes Aide** supplémentaires. Disposez les cartes avec la face active vers le haut.

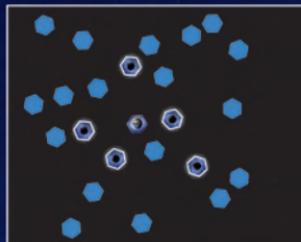
Les tours se déroulent comme décrit ci-dessus. La **pioche des cartes d'arrivée** se compose cependant toujours de **toutes les cartes Planète disponibles** ! La source prend pour commencer un tour toujours la **carte au-dessus** de la pioche de planètes.

**Changement important** : La **carte Signal** que l'équipe joue dans un tour n'est **pas révélée au hasard**. La **source tire** une carte de la pioche des **cartes Signal** encore **disponibles** et elle la place vers le haut.

*La valeur des points de la carte Signal peut ensuite être utilisée pour transmettre à l'équipage le degré de difficulté supposé de l'itinéraire. Une carte avec beaucoup de points devrait donc plutôt être utilisée sur un itinéraire facile.*

Si vous parvenez à deviner **les 12 planètes d'arrivée**, alors vous avez réalisé quelque chose de grand. La mission est réussie et vous obtenez, pour récompenser votre super esprit d'équipe, un certificat sur lequel vous pouvez immortaliser ce moment avec la date et le nombre de points.

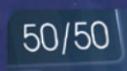
Ouvrez l'enveloppe scellée et prenez le certificat qui correspond à votre nombre de points. Si le certificat en question n'est plus disponible, alors prenez le certificat qui correspond au nombre de points juste en dessous. N'oubliez pas de coller le **sticker des planètes d'arrivée** atteintes et de retourner le certificat 😊.



## Besoin d'un peu d'aide en chemin ? Les cartes Aide

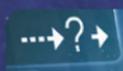
Vous ne pouvez utiliser chaque carte Aide **qu'1 fois**. Retournez ensuite la carte Aide sur son côté inactif. En **échange d'un carburant**, vous pouvez **retourner** toutes les cartes Aide **inactives** sur leur côté actif puis les **réutiliser directement**. Il est donc possible d'utiliser plusieurs fois d'affilié la même carte.

**Important** : Le dernier carburant ne peut pas être utilisé pour réactiver une carte Aide !



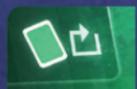
**50:50 Chance** (ne peut être utilisée que par le membre de l'équipage qui tente de deviner)  
Le membre de l'équipage qui tente de deviner peut faire 2 suggestions en une fois.

**1 carburant est perdu** seulement si les **deux suggestions sont fausses** car la planète d'arrivée n'a pas réussi à être devinée. Cette carte doit être utilisée avant que la première suggestion ne soit faite !



**Montrer la première escale** (ne peut être utilisée que par le membre de l'équipage qui tente de deviner)

Sur demande du membre de l'équipage qui tente de deviner, la source place **la fusée sur la première planète de l'escale**. Cette carte Aide ne peut être utilisée que s'il y a **au moins** une escale sur l'itinéraire.



**Changement d'objectif** (ne peut être utilisé que par la source)

La source peut **échanger la carte Planète actuelle** contre la première carte de la pioche des cartes Planète. Cette carte indique votre nouvel objectif. L'ancienne carte est remise dans la pioche des cartes Planète **sans être dévoilée**. L'échange doit se faire **avant** que la source ne pioche une carte Signal !



**Briefing** (ne peut être convoqué que par les membres de l'équipage)

Vous pouvez utiliser **n'importe laquelle** des 3 cartes Aide pour faire un briefing. Le membre de l'équipage qui tente de deviner peut être conseillé par les autres membres de l'équipage avant sa suggestion. La source peut écouter mais ne peut pas participer à la concertation !