



GRAVITY superstar



**SIT
DOWN!**

Aux confins de l'espace connu, les plus célèbres aventuriers convergent vers une étrange petite planète, seule capable d'attirer à elle la précieuse **poussière d'étoile** grâce à sa **gravité déroutante**. Ils y collectent un maximum de cette ressource rare tandis que leurs rivaux n'ont de cesse de vouloir la leur dérober.



Incarnez l'une de ces superstars en quête de richesse et déjouez les pièges gravitationnels qui vous sont tendus!

MATÉRIEL

- 30 cartes Action (6 x 5 différentes);
- 6 cartes Personnage;
- 1 carte Premier joueur;
- 6 pions Superstar également appelés « pions » dans le présent manuel;
- 1 pion Porte ouverte;
- 6 tuiles Planète recto-verso;
- 78 étoiles en plastique (13 étoiles en 6 couleurs différentes);
- 1 sac;
- 18 jetons Rejouer.

L'AUTEUR : élevé à coup de Vallée des Mammouth et de Héro Quest, il replonge quelques années plus tard dans le jeu de société moderne grâce à Caylus et est pris par l'envie de devenir auteur. Aujourd'hui animateur, ludothécaire, auteur autant que possible et ludicaire à l'occasion, il jongle entre ses différentes casquettes afin d'approfondir sa connaissance du jeu et des joueurs. Il est l'auteur de Titan Race (2015) & Check-List (2018).

L'auteur tient à remercier tous les testeurs d'un jour sans qui le jeu n'aurait pas pu voir le jour et particulièrement le patient Solal Allain et l'irremplaçable gars Rennais des Auteurs Ludiques.

AUTEUR
Julian ALLAIN

ILLUSTRATEUR
GYOM

INFOGRAPHISTE
Marie OOMS

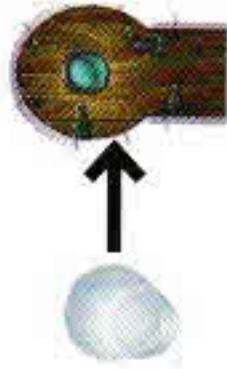
GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique
info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2018). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION :** ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

Prenez **au hasard** le nombre approprié de tuiles Planète, faces au choix, et accolez-les les unes aux autres au centre de l'aire de jeu ❶ comme indiqué ci-dessous. Leur orientation n'a pas d'importance.

Nombre de joueurs	Nombre de tuiles	Organisation des tuiles
2	2	
3 ou 4	4	
5 ou 6	6	



Placez le pion Porte ouverte sur une case Porte au choix ❷.
Ce pion n'appartient à aucun joueur.



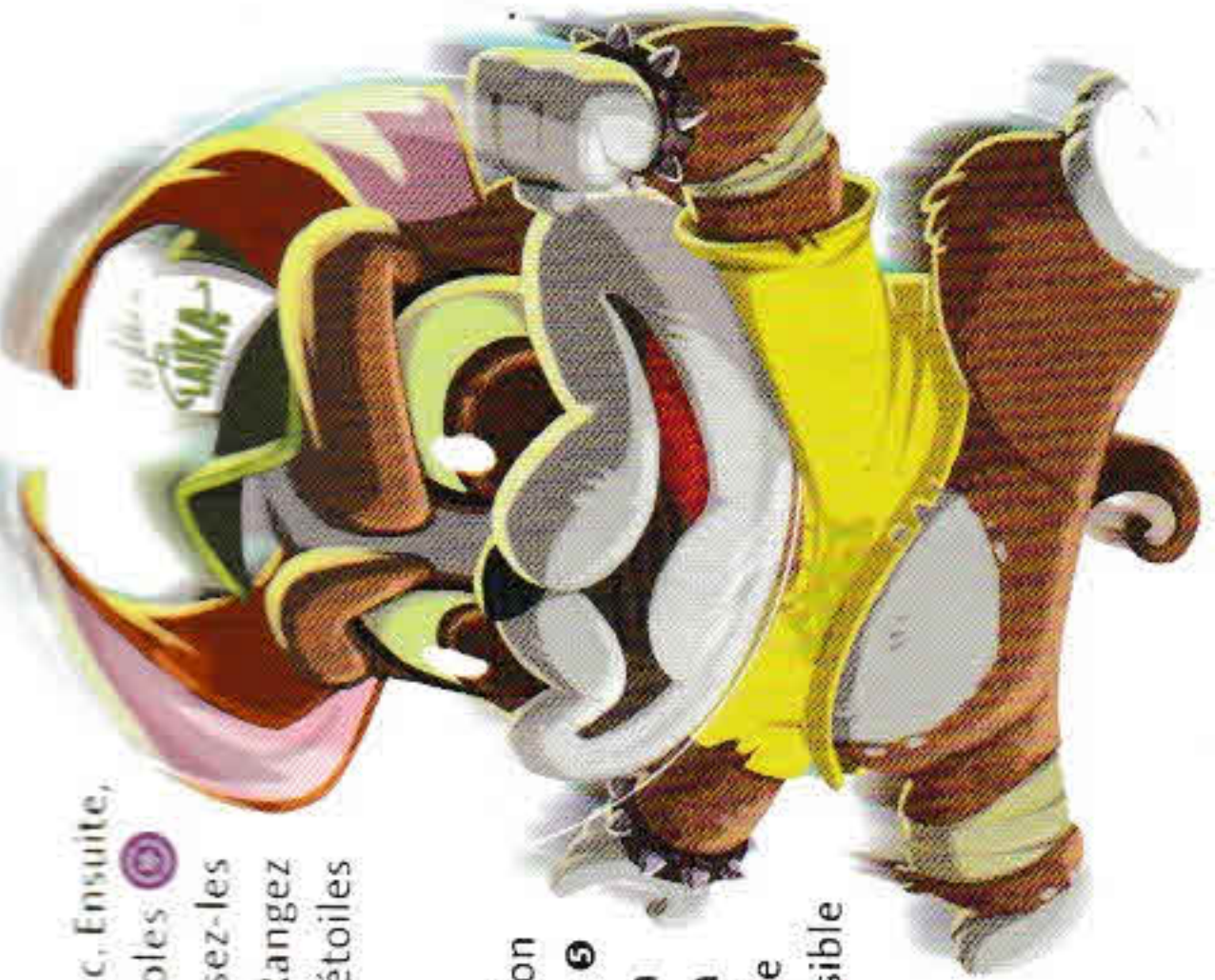
❷



❶

Exemple de mise en place à 2 joueurs.

Placez les jetons Rejouer à côté du plateau ❸; ils constituent une réserve commune limitée.



Mettez toutes les étoiles dans le sac. Ensuite, piochez-en autant que de symboles ❹ et ❺ visibles sur le plateau, et posez-les au hasard sur ces symboles ❹. Rangez dans la boîte le sac contenant les étoiles inutilisées.

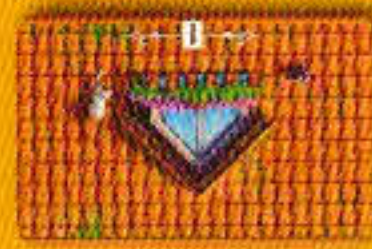
Chaque joueur prend 5 cartes Action différentes pour constituer sa main ❻ et pose sa carte Personnage ❷ et son pion Superstar ❸ devant lui, dans sa réserve personnelle ❹. Le contenu de la réserve personnelle doit être visible de tous à tout moment.

Désignez au hasard le premier joueur. Il reçoit la carte Premier joueur ❸.



❷

Certaines cartes Ressource ont des règles spécifiques :



CARTES TOIT – Les cartes Toit sont empilées, face cachée, sur l'emplacement Toit de votre plateau Maison. Une fois que vous avez posé une carte Toit sur la pile, vous n'avez plus le droit de la consulter jusqu'à la fin de la partie. Il existe quatre types différents de cartes Toit.



CARTES DÉCOR – Quand vous prenez une carte Décor sur le plateau de jeu, récupérez le jeton indiqué sur cette carte. Placez ce jeton dans la pièce correspondante, puis défaussez la carte. Un seul jeton peut être présent dans une pièce. Poser un jeton Décor sur une carte Pièce termine cette pièce (voir « Placer les cartes Pièce » en page 6).

Si vous ne pouvez pas le placer, soit parce que toutes vos pièces ont des jetons ou que vous n'avez pas la pièce indiquée, alors défaussez la carte Décor.



CARTES OUTIL – Les cartes Outil sont placées face visible à côté de votre plateau Maison. Le texte de chacune de ces cartes explique quand et comment elle peut être jouée.



CARTES ASSISTANT – Les cartes Assistant sont placées face visible à côté de votre plateau Maison. Elles sont utilisées en fin de partie au moment du calcul des points, à l'exception de la Décoratrice d'intérieur, qui est utilisée en cours de partie.

Pour faciliter le décompte de points de certaines cartes Assistant, il est recommandé de bien séparer les cartes Pièce défaussées et les cartes Ressource défaussées.

Changements de règles à 2 et 3 joueurs

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, suivez la mise en place normale. Au début de chaque tour, avant que le premier joueur joue, il désigne une colonne de cartes et défausse les deux cartes. Le premier joueur n'a pas le droit de défausser la colonne la plus à gauche.

Note : Si vous jouez avec des enfants, vous pouvez si vous le souhaitez ignorer cette règle de défausse pour simplifier le jeu.

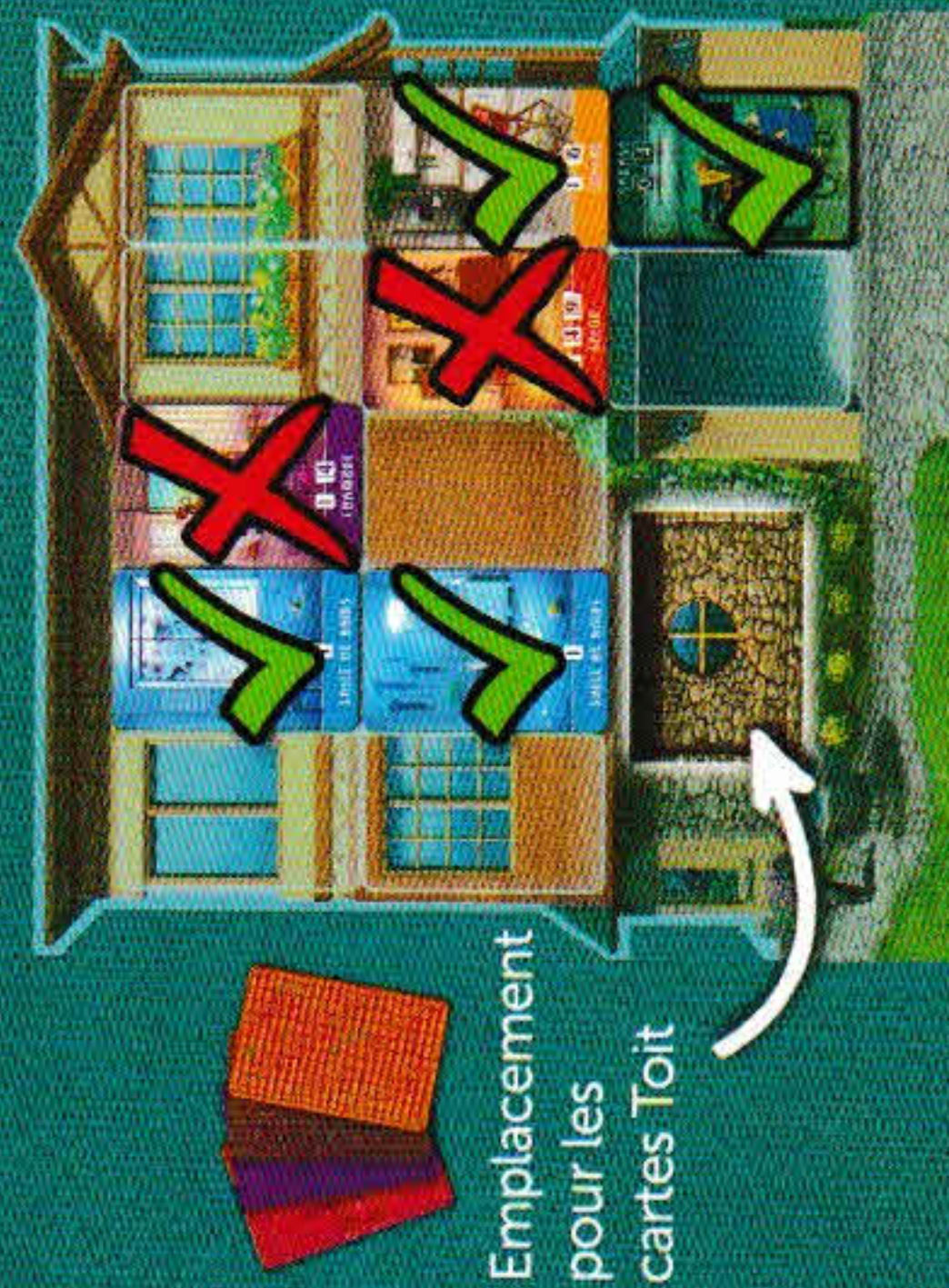


PLACER LES CARTES PIÈCE

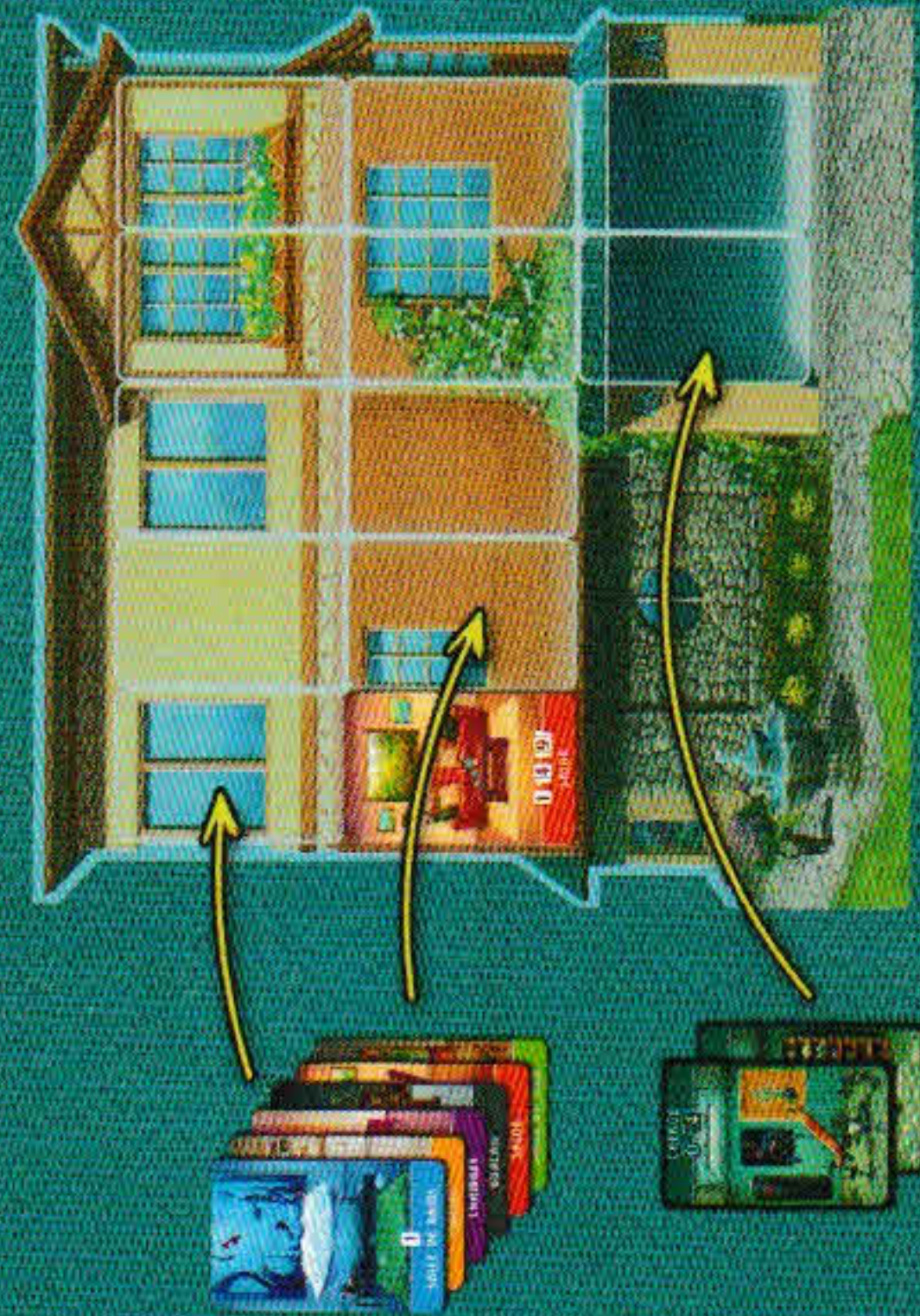
Après avoir pris une carte Pièce sur le plateau, vous devez la placer sur votre plateau Maison. Une fois placée, vous n'avez plus le droit de la déplacer, sauf si une carte Outil ou une carte Assistant vous permet de le faire. Il peut y avoir des emplacements vides entre des pièces situées au même étage. Les joueurs ne sont pas obligés de placer les cartes de gauche à droite ou dans un ordre particulier, tant qu'ils respectent les règles suivantes :

- [A]** Une carte Pièce ne doit jamais être placée au-dessus d'un emplacement vide.
- [B]** Les cartes Sous-sol doivent obligatoirement être placées sur un des deux emplacements du sous-sol. Les cartes Pièce normale et les cartes Pièce unique doivent obligatoirement être placées sur des emplacements des deux étages supérieurs.
- [C]** Lorsque vous agrandissez une pièce, vous n'avez pas le droit de dépasser la taille maximale indiquée sur la carte Pièce. (Pour plus de détails sur l'agrandissement des pièces, voir en page 7.)

[A]



[B]



Si vous ne pouvez pas, ou ne souhaitez pas, placer une carte Pièce, vous devez quand même la poser face cachée sur un emplacement vide de votre plateau Maison. Cela crée une pièce vide, qui ne rapportera aucun point en fin de partie. Une pièce vide, comme toute pièce, ne doit jamais avoir d'emplacement vide situé sous elle. Les pièces vides peuvent être placées de façon adjacente entre elles, mais on ne peut pas les agrandir.

[C]

La Chambre a une limite de deux cartes, il est donc interdit de placer une troisième carte Chambre à côté d'elles.



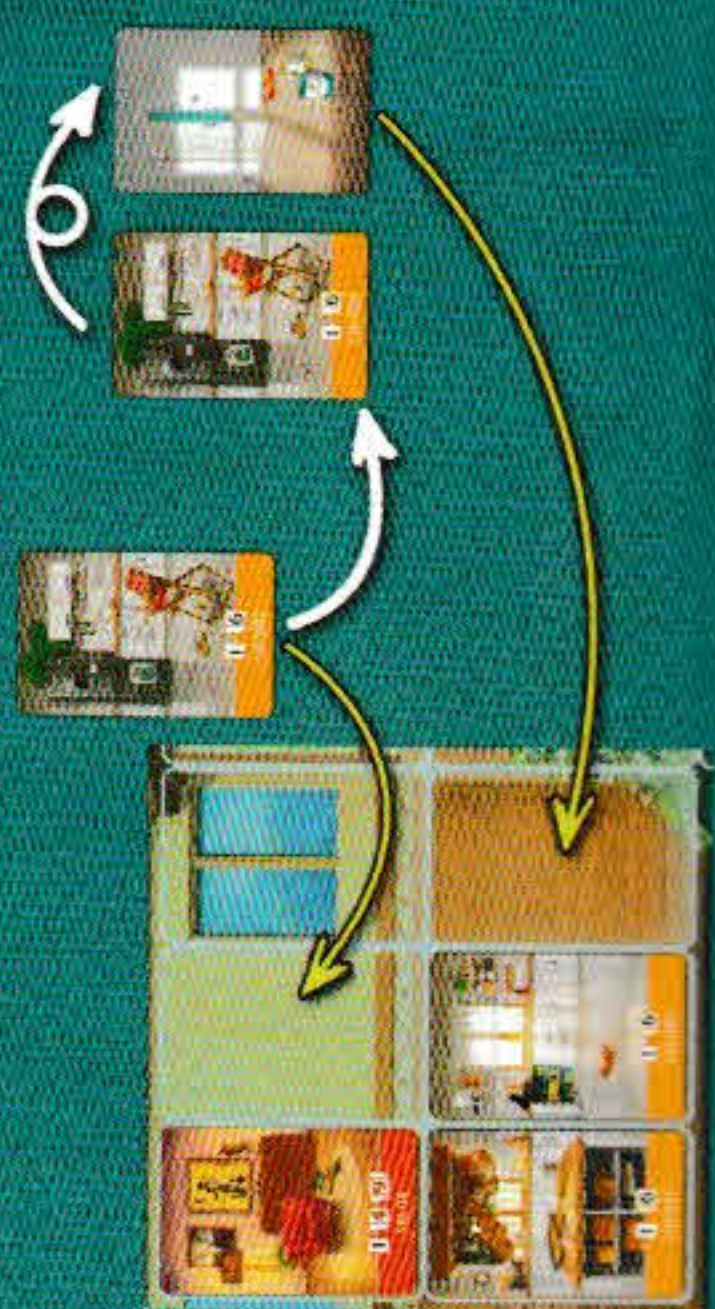
Les pièces peuvent être agrandies horizontalement pour gagner des points supplémentaires. Chaque pièce possède une limite d'une, deux ou trois cartes, selon l'icône représentée : , ou . Une pièce déjà agrandie à son nombre de cartes maximum, ou une pièce qui possède déjà un jeton Décor, est terminée et ne peut pas être agrandie de nouveau. Il est interdit de placer une carte Pièce adjacente à une pièce terminée si elles sont du même type. Si vous n'avez pas d'autre emplacement disponible pour placer cette carte Pièce, vous devez la placer face cachée, donc créer une pièce vide (qui ne rapporte aucun point).

Note : Les pièces qui sont adjointes verticalement n'étant pas situées au même étage, elles sont considérées comme des pièces distinctes et rapportent des points de façon séparée.

Manon a pris une carte Salle de bains sur le plateau de jeu. La taille maximum d'une salle de bains est d'une seule carte. Si Manon place sa nouvelle carte Salle de bains sur l'emplacement indiqué, c'est-à-dire à côté de sa salle de bains déjà terminée, elle est obligée de la placer face cachée pour en faire une pièce vide.



Lucas a pris une carte Cuisine et n'a que deux emplacements possibles pour la poser. Il peut la placer à côté du salon qu'il a déjà commencé (ce qui interdirait tout agrandissement futur de ce salon). Ou il peut la placer face cachée pour en faire une pièce vide à côté de sa cuisine déjà en place, car ayant atteint son maximum de deux cartes, cette cuisine est déjà terminée.



Quand un jeton Décor est placé sur une pièce, cette pièce est terminée et ne peut plus être agrandie.
 Attention : si vous placez une carte Pièce adjacente à une pièce terminée du même type, cette carte Pièce doit être placée face cachée pour devenir une pièce vide (qui ne rapporte aucun point). Les pièces vides peuvent être adjacentes entre elles, mais elles ne peuvent pas être agrandies.



Lucas décide d'ajouter un piano dans le salon (qui pour l'instant est composé d'une seule carte). Placer le jeton piano termine cette pièce et interdit son agrandissement futur. (Un piano est un instrument fragile et il serait risqué de faire des travaux dans la même pièce.)

FIN DE PARTIE ET CALCUL DES POINTS

À la fin du 12^{ème} tour, chaque joueur aura posé 12 cartes Pièce. On détermine la valeur de chaque maison en additionnant les points marqués. Un carnet de score est fourni pour les noter. Et n'oubliez pas d'aller admirer les magnifiques maisons qui ont été aménagées pendant la partie !

En calculant les points, n'oubliez pas d'appliquer les effets du Livreur, du Bricoleur et du Couvreur.

Chaque joueur marque des points pour :

- ses pièces
- ses décors
- le côté pratique de sa maison
- son toit

Points pour les pièces

La plupart des pièces rapportent des points en fonction du nombre de cartes qui les composent (horizontalement, de façon adjacente). Le nombre de points marqués est indiqué au bas des cartes.



Une chambre composée de deux cartes rapporte 4 points.



1 4 9

Un séjour d'une carte rapporte 1 point, un séjour de deux cartes rapporte 4 points et un séjour de trois cartes rapporte 9 points. Les icônes situées en bas des cartes Pièce indiquent à chaque fois combien de points rapportent une pièce composée de une, deux ou trois cartes.



0 4

Un garage d'une carte ne rapporte aucun point, mais un garage de deux cartes rapporte 4 points.

Points pour les décors

Chaque jeton Décor rapporte des points. Le joueur en possession de la Décoratrice d'intérieur marque 1 point supplémentaire pour chacun de ses jetons Décor. (Voir « Cartes Assistant » en pages 12 et 13.)



La maison de Lucas contient une chambre d'une carte. Durant son tour, il prend une carte Décor Maison à chat et place le jeton Maison à chat sur cette chambre. Cela termine la chambre, donc Lucas ne pourra plus placer une autre carte Chambre à côté. À son tour suivant, il prend la carte Décor et le jeton Décor Lit à baldaquin, qui ne peut être placé que sur une chambre. Si Lucas ne possède pas une seconde chambre sur son plateau Maison, il est obligé de défausser la carte Lit à baldaquin, car une même pièce ne peut accueillir qu'un seul jeton Décor

Points pour le côté pratique de la maison

Il y a deux façons de marquer des points pour le côté pratique de votre maison :

- Une maison avec une salle de bains à chacun des deux étages supérieurs rapporte 3 points supplémentaires.
- Une maison avec une salle de bains, une cuisine et une chambre rapporte 3 points supplémentaires.

Points pour le toit

À chaque fois que vous prenez une carte Toit, placez-la face cachée sur l'emplacement Toit de votre plateau Maison. Pendant la partie, il est interdit de consulter sa pile de cartes Toit face cachée. En fin de partie, chacun révèle ses cartes Toit et en choisit quatre pour constituer le toit de sa maison. Votre toit vous rapporte des points en fonction de sa composition :

- Un toit complet (4 cartes Toit) d'une seule couleur rapporte 8 points.
- Un toit complet (4 cartes Toit) mais de différentes couleurs rapporte 3 points.
- Un toit incomplet (moins de 4 cartes) ne rapporte aucun point.
- Toute carte Toit au-delà des 4 cartes choisies ne rapporte aucun point.



*Une carte Toit placée
face cachée sur un
plateau Maison.*



Toit de différentes couleurs : 3 points.



Toit d'une seule couleur : 8 points.

Chaque fenêtre présente dans un toit complet rapporte 1 point supplémentaire. Il n'existe qu'une carte avec une fenêtre pour chaque type de carte Toit.



Toit complet de différentes couleurs avec deux fenêtres : 5 points
(3 points pour le toit + 1 par fenêtre, soit + 2 points)



Score maximum possible pour un toit : 9 points
(8 points pour le toit complet d'une seule couleur + 1 point pour la fenêtre)

Victoire

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo doivent repérer dans leur maison les enfants qui sont représentés sur les illustrations des pièces (observez attentivement, car certains enfants sont cachés et on voit seulement dépasser un bras ou une jambe). Parmi les joueurs ex-aequo, celui qui possède le plus d'enfants dans sa maison remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs encore ex-aequo se partagent la victoire.

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES CARTES RESSOURCE

CARTES RESSOURCE

Décor

Quand un joueur prend une carte Décor sur le plateau de jeu, il doit poser le jeton correspondant sur une des pièces de sa maison. Il doit obligatoirement le poser sur une pièce qui ne possède pas déjà un jeton Décor et sur le type de pièce indiqué sur cette carte Décor. Puis il défausse la carte en question. Quand un jeton Décor est placé sur une carte Pièce, cette pièce est désormais terminée et ne pourra plus être agrandie.

Une pièce (c'est-à-dire une pièce entière, qui peut être composée d'une seule carte Pièce ou de plusieurs cartes Pièce côte à côte) ne peut accueillir qu'un seul jeton Décor. Il est interdit de placer un jeton Décor sur une pièce vide (une carte Pièce face cachée).

La Cabane dans les arbres et le Nichoir sont des éléments de décor spéciaux. Le joueur qui obtient une de ces deux cartes Décor prend le jeton correspondant et le place à côté de son plateau Maison. Il est possible de posséder à la fois la Cabane dans les arbres et le Nichoir.

Assistants

Les Assistants sont utilisés en fin de partie lors du calcul des points. (À l'exception de la Décoratrice d'intérieur, qui est utilisée en cours de partie).



LE COUVREUR : En fin de partie, vous pouvez choisir une carte Toit défaussée au cours de la partie et l'ajouter à votre pile de cartes Toit.

Note : Vous devez utiliser le **Couvreur** avant de consulter votre pile de cartes Toit face cachée.



LE LIVREUR : En fin de partie, vous pouvez choisir une carte Pièce défaussée au cours de la partie et l'échanger avec n'importe quelle carte Pièce placée sur votre plateau Maison (y compris avec une pièce vide). Mais la nouvelle carte à placer doit respecter toutes les règles de placement des cartes Pièce. Si vous retirez une carte Pièce sur laquelle se trouve un jeton Décor, ce jeton est également retiré et vous ne marquerez pas de points grâce à lui.



L'ARCHITECTE : En fin de partie, vous marquez 1 point supplémentaire pour le côté pratique de votre maison. (Une maison avec une salle de bains à chacun des deux étages supérieurs rapporte 4 points, et non plus 3. Et une maison avec une salle de bains, une cuisine et une chambre rapporte 4 points, et non plus 3). Chaque pièce vide de votre plateau Maison vous rapporte également 1 point. (L'Architecte peut facilement les transformer en pièces utiles.)



LE BRICOLEUR : En fin de partie, vous pouvez inverser deux cartes Pièce de votre choix sur votre plateau Maison. Attention, vous devez respecter toutes les règles de placement des cartes Pièce (les cartes Sous-sol doivent être placées sur un emplacement en sous-sol, il est interdit d'agrandir une pièce qui a déjà atteint sa taille maximum, etc.).

Si une pièce vide est inversée, elle reste face cachée et ne rapporte toujours aucun point. Si une carte sur laquelle se trouve un jeton Décor est inversée, le jeton est déplacé avec la carte. Si deux jetons se retrouvent sur une même pièce, un seul ne peut être conservés.

Le Bricoleur peut être utilisée pour agrandir une pièce qui contient déjà un jeton Décor, du moment que la taille maximale de cette pièce n'est pas dépassée.

Manon fait appel au **Bricoleur** pour inverser la carte **Salon** située au deuxième étage et la carte **Salle de jeux** située au premier étage, afin d'agrandir son **salon**.



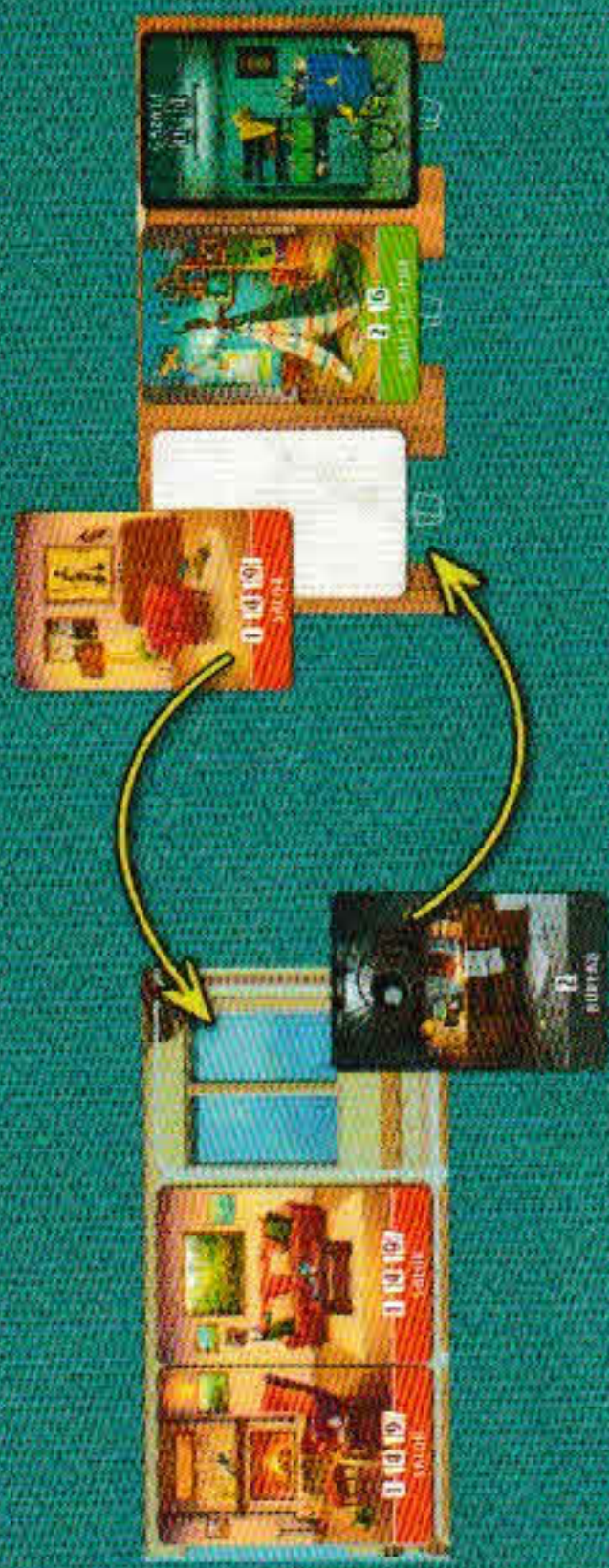
DECORATRICE D'INTERIEUR : Au cours de la partie, quand vous placez un jeton Décor, il ne termine plus la pièce où vous le posez. Toutefois, chacune de vos pièces est toujours limitée à un seul jeton Décor. Toute pièce qui était considérée comme terminée à cause de la présence d'un jeton Décor avant que vous obteniez la Décoratrice d'intérieur, peut désormais être agrandie (sauf si elle a déjà par ailleurs atteint sa taille maximale). L'effet de cette carte s'applique dès que vous la possédez.

En fin de partie, chacun de vos jetons Décor vous rapporte 1 point supplémentaire.

Outils

Les cartes Outil sont placées face visible à côté de votre plateau Maison (sauf l'Échafaudage, qui est placé sur un emplacement vide de votre plateau Maison). Les cartes Outil sont utilisables durant votre tour, sauf indication contraire. Après avoir utilisé une carte Outil, on la défausse. Si vous récupérez une carte Outil au cours du dernier tour, vous ne pourrez pas vous en servir et elle n'a donc aucun effet.

LA PERCEUSE - Au début de votre tour, avant de choisir la colonne de cartes que vous allez prendre, vous pouvez défausser la Perceuse pour inverser n'importe quelle carte située sur le plateau de jeu avec une des cartes situées sur votre plateau Maison. Le placement de cette carte sur votre plateau Maison doit respecter toutes les règles de placement des cartes Pièce. Il est interdit d'inverser une pièce vide de votre plateau Maison avec une carte du plateau de jeu.



Inversion d'une carte
Bureau pour obtenir une
troisième carte **Salon**.

LE MARTEAU PIQUEUR - Au début d'un tour, avant que le premier joueur ne choisisse la colonne de cartes qu'il va prendre, vous pouvez défausser le Marteau piqueur pour prendre immédiatement une carte Pièce de votre choix sur le plateau de jeu et la placer sur un emplacement vide de votre plateau Maison. Puis défaussez la carte Ressource située au-dessus de la carte Pièce que vous venez de prendre. Si vous avez choisi la carte Pièce de la colonne la plus à gauche, vous ne devenez pas premier joueur. Après avoir pris et placé votre carte Pièce, le jeu reprend normalement avec le premier joueur en sens horaire, mais votre tour de jeu est ignoré.



LA BÉTONNIÈRE - À votre tour, juste avant de choisir la colonne de cartes que vous allez prendre, vous pouvez défausser la Bétonnière pour inverser deux cartes situées sur le plateau de jeu.



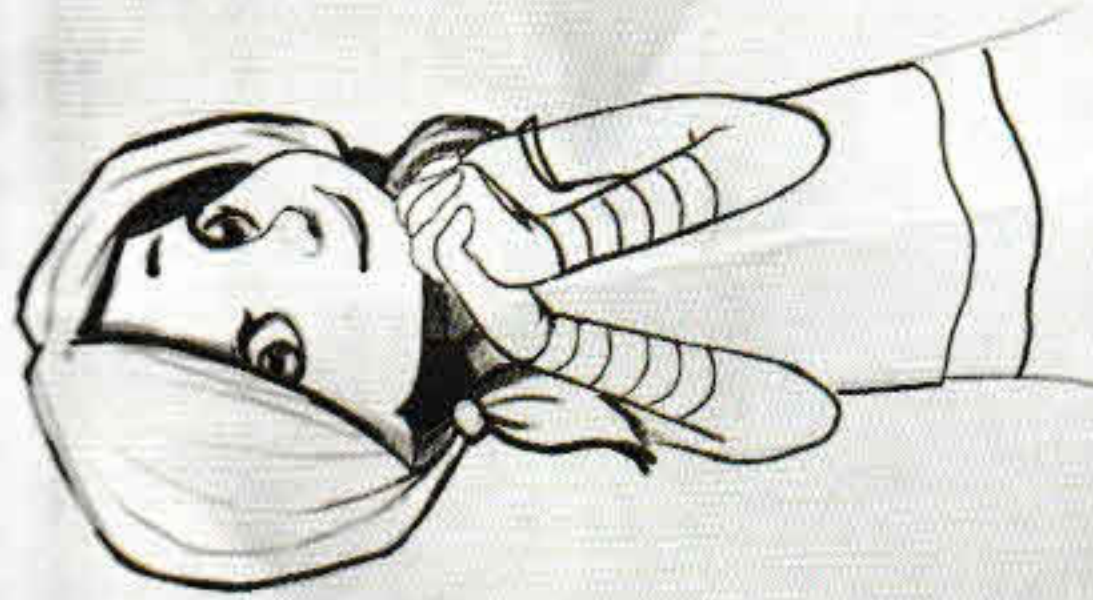
Sur l'illustration ci-dessus, Lucas est le deuxième joueur dans le tour et il lui reste quatre colonnes parmi lesquelles faire son choix. Il veut la carte Salon et la carte Toit rouge avec une fenêtre, qui ne sont pas dans la même colonne. Il défausse donc sa Bétonnière pour inverser le Salon et le Garde-Manger. Maintenant que les deux cartes qu'ils voulaient sont dans la même colonne, il prend ces deux cartes et les place sur son plateau Maison.



L'ÉCHAFAUDAGE - Quand vous prenez l'Échafaudage, placez-le sur un emplacement vide de votre plateau Maison. Il ne doit pas se trouver au-dessus d'un emplacement vide. Vous pourrez placer une carte Pièce directement au-dessus de l'Échafaudage. Mais avant la fin de la partie, vous devrez remplacer l'Échafaudage par une carte Pièce, même par une pièce vide. Vous pouvez placer l'Échafaudage avant ou après votre carte Pièce.



Sur l'illustration ci-dessus, Lucas vient de prendre ses deux cartes : sa troisième carte Salon et une carte Échafaudage. Il place d'abord son Échafaudage sur l'emplacement vide de son sous-sol, ce qui lui permet de placer sa troisième carte Salon et d'agrandir le salon situé au-dessus. Lucas sait qu'il devra prendre une autre carte Sous-sol avant la fin de la partie... sinon, il sera obligé de remplacer son Échafaudage par une pièce vide !



Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Dantzig, Pologne
www.rebelgames.eu
wydawnictwo@rebel.pl
© 2017 Tous droits réservés.

Auteur du jeu : Klemens Kalicki
Illustrations : Bartłomiej Kordowski
Mise en page des règles : Maciej Goldfarth & Łukasz S. Kowal
Traduction : Sylvain Gourgeon



EXEMPLE DE CALCUL DES POINTS

Pièces

- Salle de jeux : 2 points
- Salon : 4 points
- Salle de bains : 1 point
- Dressing : 1 point
- Salle de bains : 1 point
- Chambre : 1 point
- Cuisine : 1 point
- Garde-Manger : 3 points (adjacent à une Cuisine)
- Cuisine : 1 point
- Garage : 0 point
- Pièce vide : 0 point

15 points

Décor

- Piano : 3 points
- Maison à chat : 1 point

4 points

Côté pratique de la maison

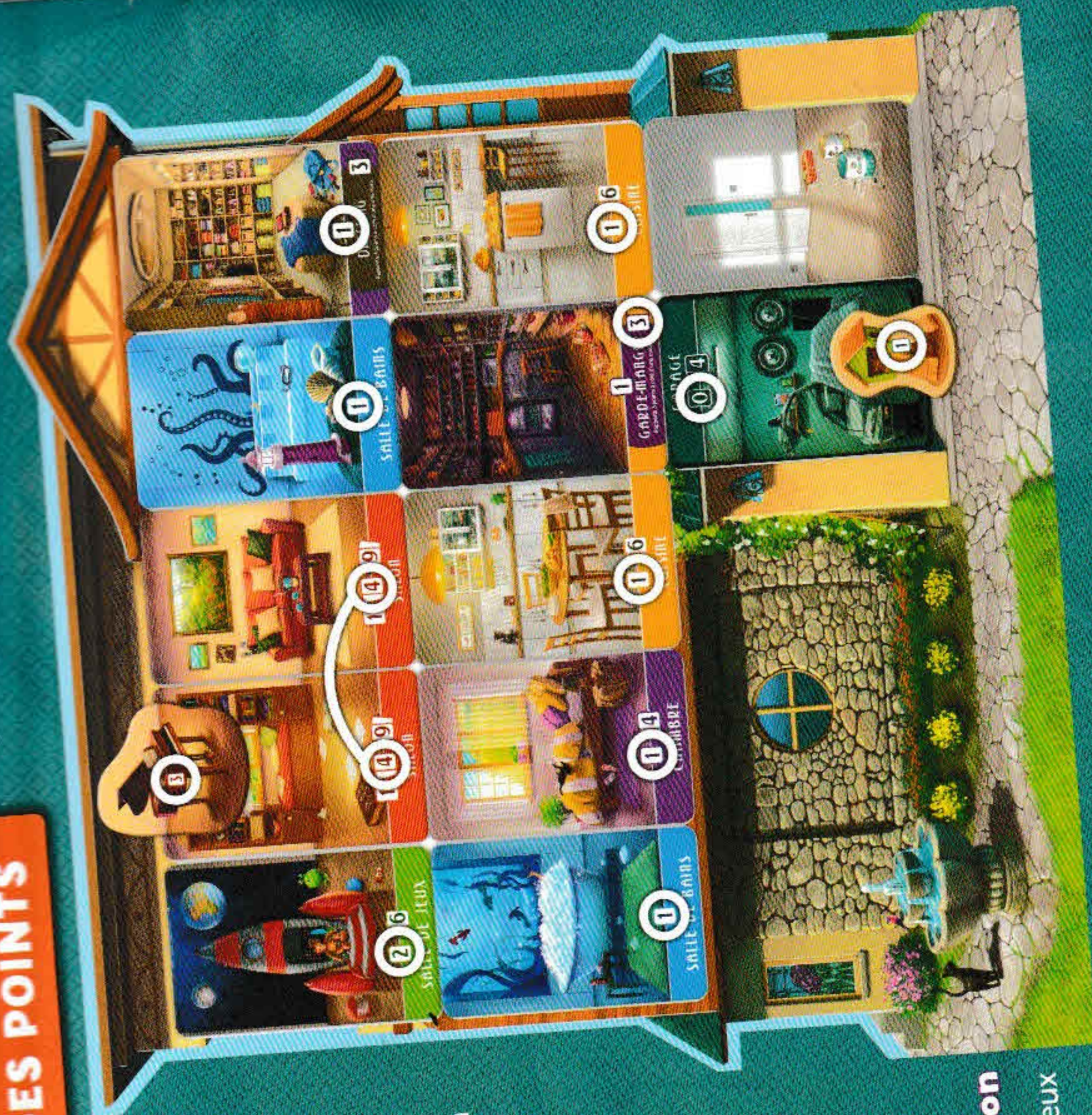
- Une salle de bains à chacun des deux étages supérieurs : 3 points
- Salle de bains, Cuisine et Chambre : 3 points

6 points

Toit

- Toit complet, mais de différentes couleurs : 3 points
- Fenêtre : 1 point

4 points



SCORE FINAL : 29 POINTS