

BING BANG

ou

Mission dans le Cosmos en folie

BUT

Chaque joueur doit remplir une ou plusieurs missions secrètes le plus rapidement possible. Selon le temps disponible, les joueurs décident ensemble du nombre de missions à remplir.

LE VAINQUEUR

est celui qui le premier a rempli le nombre de missions décidé en début de partie.

LA MISSION

Elle démarre de la Terre. En parcourant le Cosmos, chaque joueur doit dans l'ordre :

- 1 - chercher un pilote
- 2 - chercher une navette spatiale
- 3 - dans l'ordre de son choix, chercher et embarquer un savant, chercher et charger un objet
- 4 - se rendre sur une planète et y déposer l'objet
- 5 - rentrer sur la Terre

CARTE-MISSION :

Chaque joueur reçoit (explications plus loin) des cartes-missions qui lui précisent les détails de sa mission : **couleur** de la navette qu'il doit chercher, **spécialité** du savant qu'il doit embarquer, **nature** de l'objet qu'il doit charger, **nom** de la planète où il doit déposer l'objet.

Il n'y a pas de carte spécifique pour le pilote.

Pour chercher pilote, navette, savant et objet, chaque joueur va parcourir le Cosmos. Il trouvera le pilote sous un jeton bleu, la navette sous un jeton orange, le savant sous un jeton vert, l'objet sous un jeton violet. Tous ces jetons de couleur vont être posés par les joueurs sur le plateau de jeu qui, ainsi garni, va devenir le Cosmos.

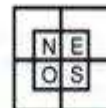
LE COSMOS

Un joueur est nommé Directeur du Centre Spatial. C'est lui qui va distribuer les diverses pièces du jeu. Pour éviter les erreurs, il est important de respecter scrupuleusement l'ordre des phases suivantes :

I - LE PLATEAU DE JEU

Il se compose de quatre plaques quadrillées et identiques, appelées "SECTEURS".

En début de partie, les secteurs doivent être disposés comme sur le croquis ci-contre.



II - ORGANISATION DU COSMOS

Les jetons de couleur : Le Directeur du Centre Spatial répartit entre les joueurs, tous les jetons de couleur : bleus, orange, verts et violets jusqu'à épuisement. Il est sans importance que tous les joueurs n'aient pas exactement le même nombre de jetons.

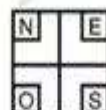
Cette distribution achevée, le Directeur du Centre Spatial pose le premier un jeton de couleur sur une case du plateau de jeu, puis le joueur placé à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à épuisement des jetons. Les jetons doivent être répartis sur tous les secteurs. Il est sans importance qu'il n'y en ait pas le même nombre sur chaque secteur.

En posant les jetons, les faire adhérer au plateau par une légère pression du doigt.

Règles impératives :

- Tous les jetons se posent à l'envers (face illustrée cachée). Avant de poser un jeton, chaque joueur peut prendre connaissance de ce qu'il représente.
- Les quatre cases d'angle **DE CHAQUE SECTEUR** ne doivent pas être garnies de jetons de couleurs.
- Entre deux jetons, il doit toujours y avoir une case vide même en diagonale.

Quand tous les jetons de couleur sont posés, on modifie le Cosmos en faisant pivoter chaque secteur sur lui-même pour obtenir l'organisation ci-contre.



Les planètes : Tous les jetons étant disposés, le Directeur distribue toutes les planètes, une par une ; le joueur ayant reçu la Terre la pose sur une case du plateau de jeu, puis c'est au joueur placé à sa gauche de poser à son tour une planète, et ainsi de suite jusqu'à épuisement.

Règles impératives :

- La Terre doit être la seule planète dans son secteur et trois cases au moins doivent la séparer des bords de ce secteur.
- Les autres planètes sont réparties sur les trois autres secteurs. Il doit y avoir au moins deux planètes par secteur.
- Chaque planète doit être séparée d'une autre planète ou d'un jeton de couleur par une case vide, même en diagonale.
- Il ne doit pas y avoir de planète dans les cases **qui bordent chaque secteur.**

PRÉPARATION DE LA MISSION

1 - Chaque joueur reçoit du Centre Spatial 4 cartes-missions :



une carte-navette (orange)	une carte-objet (violette)
une carte-savant (verte)	une carte-planète (jaune)

Le Directeur du Centre Spatial distribue ces cartes, une par une, catégorie par catégorie, chaque joueur les gardant secrètes car elles lui précisent les détails de sa mission : **couleur** de la navette, **spécialité** du savant, **nature** de l'objet, **nom** de la planète.

Le reste des cartes est conservé par le Centre Spatial.

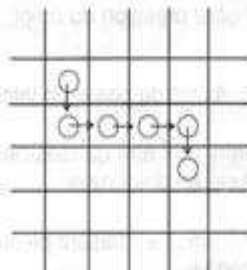
2 - Pour accomplir sa mission, chaque joueur reçoit :

JETONS BLANCS	15	
JETONS ROUGES	6	s'il y a 2 joueurs
	5	s'il y a 3 ou 4 joueurs
	4	s'il y a 5 ou 6 joueurs
CARTES "BING BANG"	6	s'il y a 2 joueurs
	5	s'il y a 3 joueurs
	4	s'il y a 4 joueurs
	3	s'il y a 5 ou 6 joueurs
PION	1	pour se déplacer dans le Cosmos
LIVRET DE BORD	1	

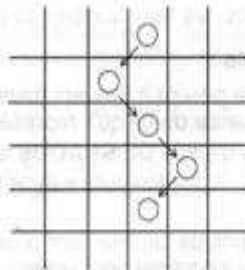
3 - Les cartes  et  sont placées en 2 piles retournées de chaque coté du plateau de jeu.

COMMENT SE DÉPLACER DANS LE COSMOS

Principe : Dans le Cosmos, il n'y a pas de chemins tout faits. Chaque joueur détermine librement son itinéraire en choisissant les cases sur lesquelles il veut déplacer son pion, ces cases devant être **obligatoirement garnies au préalable** de jetons blancs. Pour avancer son pion, il le déplace d'une case à l'autre par le côté des cases, jamais en diagonale.



BON



INTERDIT

Déplacement : A son tour de jouer, chaque joueur réalise successivement diverses opérations : **poser** des jetons blancs, **déplacer** son pion, **reprendre** des jetons blancs.

En procédant à ces opérations, il les compte à **HAUTE VOIX** : le total ne doit jamais dépasser **15**.

Exemple : un joueur veut avancer son pion de 6 cases.

- Il pose successivement 6 jetons blancs sur les cases de l'itinéraire qu'il a déterminé en comptant : 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- Puis il déplace son pion sur les 6 cases ainsi recouvertes de jetons blancs en comptant 7, 8, 9, 10, 11, 12.
- Enfin, il reprend les 3 jetons blancs, l'un après l'autre en comptant 13, 14, 15.

Dans cet exemple, pour respecter le total de 15, le joueur a dû laisser des jetons blancs sur le plateau.

Chaque fois qu'un joueur joue (ou rejoue), il compte de cette façon toutes les opérations ; il n'est pas toujours nécessaire de compter jusqu'à 15.

Voir autres exemples de déplacements dans les livrets de bord

Remarques :

- Pour avancer son pion, un joueur peut le déplacer sur des jetons blancs qu'il a posés et sur des jetons blancs laissés par d'autres joueurs.
- Un joueur peut reprendre n'importe quels jetons blancs où qu'ils soient sur le plateau : jetons blancs posés par lui-même ou jetons blancs laissés par d'autres joueurs.
- Les jetons blancs peuvent se poser sur **toutes** les cases inoccupées.
- Plusieurs joueurs peuvent stationner sur un même jeton blanc.
- Le joueur qui, faute de jetons blancs, ne peut pas avancer son pion trois tours de suite, est éliminé. Il est donc prudent de conserver une réserve de jetons blancs, car il n'y en a pas toujours à prélever sur le plateau.

SENS DE ROTATION

Dès qu'un joueur a terminé ses opérations, le joueur placé à sa gauche procède aux siennes, et ainsi de suite.

DÉPART

Le premier joueur à prendre le départ est celui qui a reçu la planète Terre en début de partie.

Il place son pion sur la Terre, puis il part dans le Cosmos pour accomplir sa mission : il cherche à découvrir sous les jetons de couleurs :

- d'abord un pilote (jeton bleu), puis la navette (jeton orange), enfin dans l'ordre de son choix, le savant (jeton vert) et l'objet (jeton violet) avant de se rendre sur la planète qui lui est désignée.

COMMENT DÉCOUVRIR LA FACE CACHÉE D'UN JETON DE COULEUR

Le joueur qui veut découvrir la face cachée d'un jeton de couleur doit le **survoler** et poser son pion dans la case suivante, case qui aura été garnie d'un jeton blanc.



Le joueur qui survole un jeton de couleur ne le couvre pas d'un jeton blanc, mais en passant dessus avec son pion, il compte **un**.

Tout jeton survolé doit être retourné et vu de tous. Ensuite, il est remis dans la position d'origine.

Voir dans les livrets de bord exemple de déplacement pour retourner un jeton de couleur

ATTENTION : Après avoir retourné un jeton de couleur, le joueur doit se conformer à la consigne inscrite sous le jeton retourné, et pour ce tour de jeu, il ne peut plus poser de jetons blancs, ni déplacer son pion, ni reprendre de jetons blancs.

Si le jeton retourné est un imprévu

Le joueur prend la carte "imprévu" du dessus de la pile  ou de la pile .

Il exécute les consignes de la carte et on passe au joueur suivant.

Si le jeton retourné est un incident

Le joueur exécute la consigne. (**Voir signification des symboles sur les livrets de bord.**) Et on passe au joueur suivant.

Si le jeton retourné ne correspond pas à la recherche du joueur

Exemple : un joueur retourne un laser alors qu'il recherche un drapeau, dans ce cas on passe tout de suite au joueur suivant.

Si le jeton retourné correspond à la recherche du joueur

- S'il s'agit d'un pilote, le Centre Spatial lui remet un "bâtonnet-pilote" bleu.
- S'il s'agit d'une navette, d'un savant ou d'un objet, le joueur rend sa carte-mission au Centre Spatial.

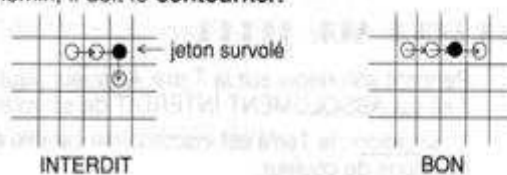
Après avoir vérifié que les figurines de la carte-mission et du jeton retourné sont identiques, le Centre Spatial remet au joueur soit une navette, soit un "bâtonnet-savant" vert, soit un "bâtonnet-objet" violet.

Puis ce joueur rejoue immédiatement : pour cela, il peut de nouveau compter jusqu'à 15.

Dans tous les cas, le jeton de couleur doit être remis à l'envers avant de passer au joueur suivant.

Remarques :

- Si un joueur réussit trois fois de suite à retourner un jeton correspondant à sa recherche, il reçoit son dû à chaque fois mais après la 3^e réussite consécutive, il ne rejoue pas, et on passe au joueur suivant.
- Il est interdit de s'arrêter sur un jeton de couleur, ou de le survoler sans le retourner. Si un joueur ne veut pas retourner un jeton de couleur placé sur son chemin, il doit le **contourner**.
- En survolant un jeton de couleur, on doit s'arrêter obligatoirement sur la case suivante, en gardant la même direction.



JETONS ROUGES : OBSTACLES

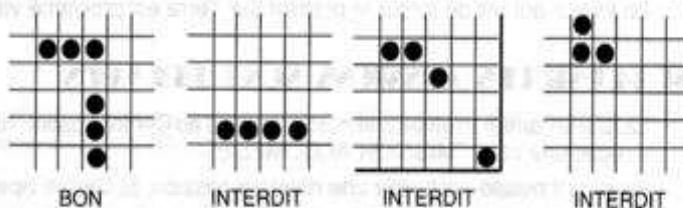
Ce sont des obstacles infranchissables qu'il faut obligatoirement contourner.

Règles pour poser des jetons rouges :

- A son tour de jouer, chaque joueur peut poser des jetons rouges : 3 maximum. Il doit les poser avant toute opération.
- Deux jetons rouges peuvent être voisins par les côtés des cases, mais jamais par les angles des cases.
- Il est interdit d'aligner plus de trois jetons rouges.
- Il est interdit de poser des jetons rouges sur les cases d'angles des secteurs.

Remarque :

Chaque jeton rouge peut voisiner, par les angles ou les côtés des cases, avec tous les autres jetons, y compris avec les jetons blancs occupés ou non par le pion d'un joueur, et avec les planètes.



- Quand un joueur pose un jeton rouge sur le plateau, il compte 3.
- Le joueur qui vient de poser un ou plusieurs jetons rouges ne peut pas faire "BING BANG" dans ce même tour de jeu.

BING BANG

Faire "BING BANG", c'est déclencher un cataclysme qui bouleverse l'organisation du Cosmos.

Le joueur qui décide de faire "BING BANG" procède comme suit :

- à son tour de jouer, et avant toute autre opération, il pose sur le plateau une des cartes "BING BANG" qu'il possède, en disant "BING BANG" (voir explications des symboles des cartes sur les livrets de bord).

Quand un joueur fait "BING BANG" : il compte 9.

Après avoir exécuté les consignes de la carte "BING BANG", le joueur la rend au Centre Spatial. Ensuite, il peut se déplacer en comptant jusqu'à 6. Mais pour ce tour de jeu, il ne peut pas poser de jetons rouges.

Remarque :

Un "BING BANG" peut provoquer des anomalies en bordure de secteur ; c'est le résultat normal de la folie des "BING BANG".

S'ARRÊTER SUR UNE PLANÈTE

S'arrêter sur une planète peut parfois être plus intéressant que de la contourner.

Pour s'arrêter sur une planète, le joueur y pose son pion en comptant **un**. Il y attend le tour suivant pour en repartir, même si pour y arriver il n'a pas compté **15**.

Il est inutile de couvrir la planète d'un jeton blanc pour y poser son pion.

DÉPOSER UN OBJET SUR UNE PLANÈTE

Après avoir trouvé pilote, navette, savant et objet, chaque joueur doit se rendre sur la planète désignée par sa mission pour y déposer l'objet.

Pour cela, il s'arrête sur la planète, et il prouve à tous sa réussite en montrant sa carte-mission-planète.

Le Centre Spatial vérifie que la navette est complète avec pilote, savant et objet.

Le joueur rend au Centre Spatial le "bâtonnet-objet" (violet) et la carte-mission-planète ; il reçoit un "bâtonnet-témoin" (grand bâtonnet blanc). Il attend le tour suivant pour repartir en direction de la Terre.

RETOUR SUR TERRE

Pendant son retour sur la Terre, le joueur peut s'arrêter sur n'importe quelle planète occupée ou non, mais il lui est **ABSOLUMENT INTERDIT** de survoler des jetons de couleur, sauf dans deux situations.

1^{re} situation : la Terre est inaccessible car elle est complètement cernée par une chaîne de jetons rouges et de jetons de couleur.

2^e situation : son pion est complètement cerné par une chaîne de jetons rouges et de jetons de couleur.

Si un joueur se trouve dans l'une de ces situations et que les autres joueurs ont vérifié qu'il ne peut pas briser cette chaîne de jetons en déclenchant un "BING BANG", il est alors autorisé à survoler un jeton de couleur pour accéder à la Terre ou se dégager, mais il devra se conformer à la consigne du jeton s'il retourne un imprévu ou un incident.

MISSION ACCOMPLIE

Un joueur a accompli une mission lorsqu'il a posé son pion sur la Terre, et qu'il a devant lui une navette ayant à son bord un pilote, un savant et un témoin.

Le joueur qui est de retour le premier sur Terre est proclamé vainqueur. La partie s'arrête.

SI PLUSIEURS MISSIONS SONT PRÉVUES

Quand un joueur a rempli une mission, il rend au Centre Spatial : navette, pilote, savant et témoin ; en échange il reçoit une carte "MISSION ACCOMPLIE".

Pour qu'il puisse accomplir une nouvelle mission, le Centre Spatial lui remet :

- de nouvelles cartes-missions : 1 carte-navette, 1 carte-savant, 1 carte-objet, 1 carte-planète ;
- des cartes "BING BANG", pour qu'il en ait 3 au total (s'il lui en reste 3 ou plus, il n'en reçoit pas) ;
- des jetons rouges, pour qu'il en ait 2 au total (s'il lui en reste 2 ou plus, il n'en reçoit pas).

Il ne reçoit aucun jeton blanc.

Il attend le tour suivant pour commencer sa nouvelle mission.

BON VOYAGE...
QUE LE PLUS ASTUCIEUX GAGNE !

VARIANTE :

PIRATERIE

Pour éviter de chercher sous des jetons de couleur navette, savant ou objet, un joueur peut décider de les dérober aux autres joueurs dans un acte de piraterie. En s'en emparant de cette façon, il ne tiendra compte ni de la couleur de la navette, ni de la spécialité du savant, ni de la nature de l'objet.

Le joueur qui veut engager un acte de piraterie envers un autre joueur **doit avoir trouvé un pilote**.

COMMENT UN JOUEUR PEUT-IL EN PIRATER UN AUTRE ?

En respectant les règles de déplacement, il vient placer son pion sur le jeton blanc où stationne le pion du joueur qu'il veut attaquer, puis, selon ce qu'il cherche, le joueur pirate échange :

- soit sa carte-mission orange contre la navette du joueur attaqué,
- soit sa carte-mission verte contre le "bâtonnet-savant" vert du joueur attaqué,
- soit sa carte-mission violette contre le "bâtonnet-objet" violet du joueur attaqué.

Quant au joueur attaqué et dépouillé, il va devoir acquérir à nouveau la pièce perdue :

soit en retournant un jeton de couleur, soit dans un acte de piraterie.

Attention : *Si le joueur pirate peut dérober n'importe quelle sorte de navette, de savant ou d'objet, il doit respecter l'ordre d'acquisition. Exemple : il ne peut pas dérober un objet s'il n'a pas de navette.*

Particularité : Si la pièce dérobée est une navette, le joueur dépouillé dépose immédiatement sur la planète la plus proche (y compris la Terre) le "bâtonnet-savant", le "bâtonnet-objet" ou le "bâtonnet-témoin" déjà acquis. Il pose son pion sur cette planète. Il conserve le pilote devant lui.

Au tour suivant, il partira à la recherche d'une nouvelle navette et quand il l'aura acquise, il viendra reprendre les pièces déposées sur la planète, en s'y arrêtant de la même façon que s'il venait y déposer un objet.


Il est interdit aux autres joueurs de dérober les pièces entreposées sur une planète, mais ils peuvent s'arrêter sur cette planète.

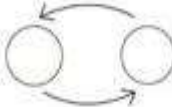
Remarques :


- A son tour de jouer, un joueur ne peut dérober qu'une seule pièce à un même joueur, mais il ne lui est pas interdit d'attaquer successivement plusieurs joueurs différents.
 - Après une attaque, le joueur pirate rejoue. Pour cela, il peut compter jusqu'à **25**. Si en rejouant il retourne un jeton de couleur, il en exécute la consigne.
 - Il est interdit de s'emparer d'un pilote.
 - Il est interdit de dérober un témoin.
 - Pendant son retour sur Terre, un joueur peut être attaqué par un pirate. Il devra rechercher la pièce perdue pour arriver sur Terre au complet. Pendant cette nouvelle recherche, il est autorisé à survoler les jetons de couleur correspondant à sa recherche.
 - Si un joueur a posé son pion sur une planète, y compris la Terre, il est **inattaquable**. Il peut y laisser son pion autant de tours de jeu qu'il le souhaite, mais à chaque fois que revient son tour, s'il ne déplace pas son pion, il doit poser **3** jetons blancs ou **1** jeton rouge sur le plateau, ou faire "BING BANG".
S'il n'a plus que 1, 2 ou 3 jetons blancs et qu'il n'a plus ni jetons rouges, ni cartes "BING BANG", il doit **obligatoirement** déplacer son pion. (Attention : les faux départs avec retour immédiat sur la même planète dans le même tour de jeu sont interdits. En revanche, il est possible de changer de planète dans le même tour de jeu, ou de revenir sur la même planète au tour suivant.)
 - Si pour en pirater un autre, un joueur a survolé un jeton de couleur, il doit d'abord exécuter la consigne du jeton retourné, même si cette consigne l'empêche d'accomplir son acte de piraterie.
 - Si un joueur pose son pion, sans intention pirate, sur un jeton blanc déjà occupé par le pion d'un autre joueur, celui-ci n'a pas le droit de pirater le "visiteur".
-


Les cartes "BING BANG"


Quand un joueur fait "BING BANG", il compte 9


 Changez de place 2, 3 ou 4 secteurs du Cosmos en modifiant ou non leur orientation.


 Permutez 2 planètes de votre choix, qu'elles soient ou non dépositaires de pièces ou de pions.

 Changez la terre de place dans son secteur en respectant les règles de pose.

 Permutez le secteur où est votre pion avec celui de votre choix en les changeant ou non d'orientation.

 Permutez le secteur où est la Terre avec celui de votre choix en les changeant ou non d'orientation.

 Permutez 2 secteurs de votre choix en les changeant ou non d'orientation.

 Changez de place et de secteur autant de planètes que vous voulez, sauf la terre, que ces planètes soient ou non dépositaires de pièces ou de pions.

LIVRET DE BORD

Les jetons du plateau

Imprévis



Imprévu agréable
Tirez une carte



Imprévu désagréable
Tirez une carte

Après utilisation,
remettez ces cartes
sous la pile

Incidents

BIS

Rejouez. Vous pouvez compter jusqu'à 15. Si vous êtes en panne d'ordinateur, vous ne comptez que jusqu'à 9.



Trou Noir : Vous êtes aspiré par la force d'un trou noir. Placez immédiatement votre pion au centre du plateau dans la case d'angle du secteur où vous êtes. N'oubliez pas de poser un jeton blanc dans cette case. Attendez le tour suivant pour rejouer.



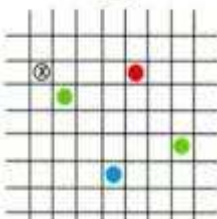
Panne d'ordinateur : Vous passez en pilotage manuel. Vous restez où vous êtes. Au cours de chacun des trois tours suivants, vous ne comptez que 9 pour jouer.



Pluie de Météorites : Votre vaisseau est endommagé. Dès le tour suivant, vous vous rendez en un ou plusieurs tours, sans survoler de jetons, sur la planète la plus proche pour réparer. Vous y attendez un tour sans jouer.

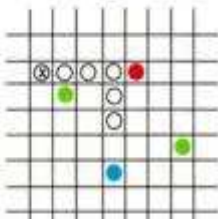
COMMENT SE DÉPLACER DANS LE COSMOS

1



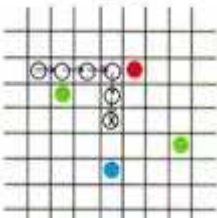
Position de départ
X représente le pion d'un joueur

2



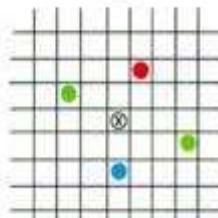
Le joueur pose 5 jetons blancs :
en les posant, il compte 1, 2, 3, 4, 5

3



Le joueur déplace son pion de
5 cases :
en déplaçant son pion,
il compte 6, 7, 8, 9, 10.

4

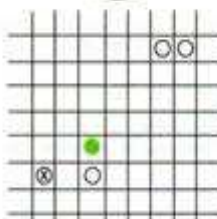


Le joueur reprend 5 jetons blancs :
en les reprenant,
il compte 11, 12, 13, 14, 15

Dans ce tour de jeu, le joueur a compté jusqu'à 15, le maximum.

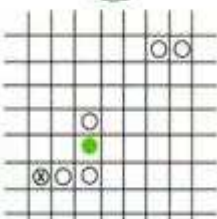
COMMENT DÉCOUVRIR LA FACE CACHÉE D'UN JETON DE COULEUR

1



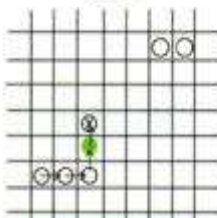
Position de départ
3 jetons blancs ont été laissés par
d'autres joueurs sur le plateau.
X représente le pion d'un joueur

2




Le joueur pose 2 jetons blancs :
en les posant, il compte 1, 2.

3



Le joueur avance son pion de
4 cases :
en déplaçant son pion,
il compte 3, 4, 5, 6.

4



Le joueur reprend 5 jetons blancs :
les 2 qu'il a posés
et les 3 qui étaient restés sur le plateau :
en les reprenant, il compte 7, 8, 9, 10, 11
il peut retourner le jeton de couleur

Dans ce tour de jeu, le joueur n'a pas eu besoin de compter jusqu'à 15.