



Son principe : lancer sa fusée afin de participer à l'installation de l'ISS, la Station spatiale internationale, pour gagner ensuite le plus grand nombre de planètes du système solaire, tout en dialoguant avec les scientifiques de l'Espace à travers le **COSMOquizz**, en évitant les dangers extrêmes...

Entrons dans le jeu

Après sa mise en forme (voir le Plan de vol), on installe « l'espace » sur l'ISS, la Station spatiale internationale, en introduisant les pattes dans les encoches. Puis on place dessus, face étoilée apparente, les 36 "cartes spatiales" rondes, après les avoir mélangées.

!!! "l'espace" est surélevé pour y placer dessous les cartes spatiales éliminées lors de la 2^{ème} phase de jeu (Cosmos).

Chacun dispose pour jouer

- d'une fusée, qu'il installe sur sa plate-forme de tir,
- d'un module de l'ISS à ses couleurs, qu'il place dans son logement - en fin d'orbite - retourné, face étoilée apparente.

!!! pour le bon déroulement d'une partie à 4, on fait appel à un 5^e partenaire pour arbitrer la partie.

La poche de l'inattendu et l'un des 6 livrets du **COSMOquizz** sont à proximité du jeu.

!!! le livret COSMOquizz est changé à chaque partie.


l'inattendu : tous les spatonautes sont préparés à lui faire face !... que nous réserve-t-il ici ?



Station spatiale

1 lancer les fusées vers la Station spatiale internationale...

Chaque joueur va lancer sa fusée :

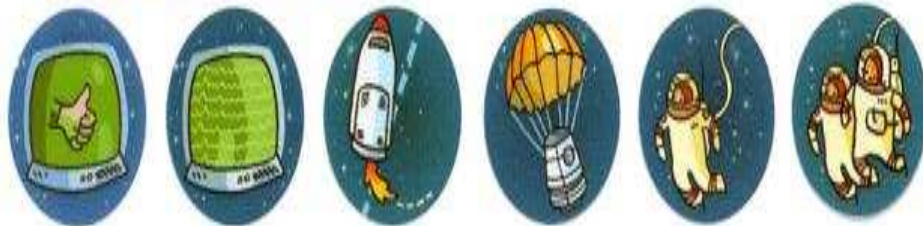
- pour la placer sur son orbite, on doit tirer dans la poche de l'inattendu le jeton 

Le tirage de ce jeton obtenu, le lancement a lieu et la fusée placée sur la première case de l'orbite. Le jeton remis dans la poche, le jeu passe au suivant etc...

Progression sur l'orbite :

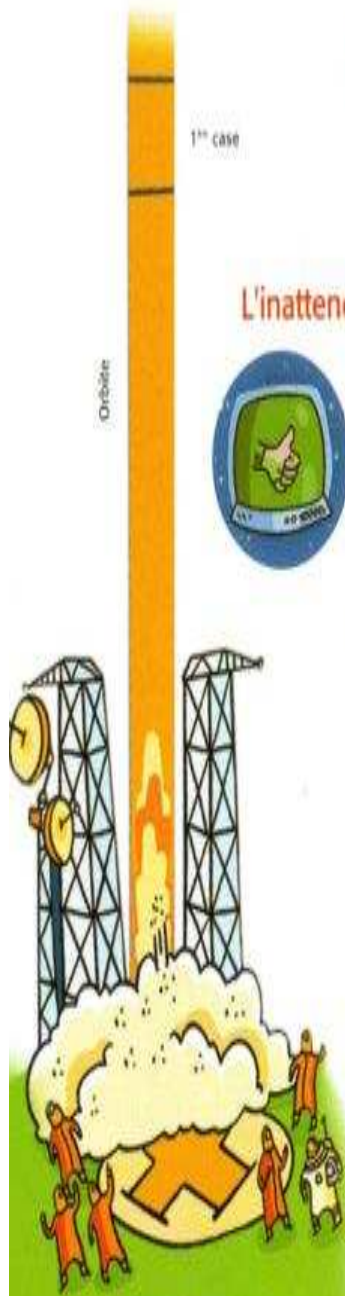
- c'est le tirage de ce jeton qui permettra ensuite de faire avancer la fusée (+ 2 cases)
mais l'inattendu est là et des incidents peuvent survenir...

L'inattendu (voir le plan de vol)



Selon le jeton tiré, remis aussitôt dans la poche - sauf sanction pendant laquelle on expose le jeton jusqu'à la fin de celle-ci, - le joueur progresse, attend, recule, relance une nouvelle fusée ou dialogue avec les cosmonautes à travers le COSMOquizz dont seuls les jetons gagnés sont conservés. La dernière case de l'orbite à atteindre étant le rond du module ISS que l'on retourne enfin pour l'installer, accédant ainsi au Cosmos !

!!! à 2 cases de la fin de son orbite il y a lieu d'éviter le COSMOquizz pour ne pas dépasser son module... Si cela était, on revient sur terre pour un nouveau lancement !
- on peut par tactique (COSMOquizz, Trous noirs) à tout moment passer son tour



2 ...et gagner le Cosmos !

!!! phase de jeu à laquelle ne peuvent participer que les cosmonautes ayant installé leur module ISS, les autres continuant leur progression.

Le but ici : atteindre le Cosmos en gagnant le maximum d'“Objets” stellaires représentés par les “cartes spatiales” au centre du jeu.

L'inattendu toujours présent, le joueur sur son module de l'ISS, station spatiale internationale, doit obtenir là aussi, l'accord de la Direction des vols avant de pouvoir tirer chaque “carte spatiale”



Ce jeton obtenu, il peut tirer la carte spatiale qui se présente et jouer selon ce qu'elle représente : voir indications sur le plan de vol.

- s'il tire un autre jeton de l'inattendu, il y fait face comme précédemment

Les cartes spatiales
(voir le plan de vol)



3 le gagnant

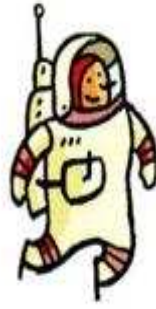
Toutes les cartes ayant été tirées, chacun additionne les points de celles-ci en retenant le nombre indiqué sur chaque carte, en y ajoutant les points du COSMOquizz (+ 10 points par “spationaute” gagné)

Celui ou celle qui a le plus de points a gagné ...

...toutefois les cartes comportant un point d'interrogation peuvent modifier ce résultat :

- Si l'on possède l'une de ces cartes et un Eclair de génie bien sûr... on gagne 50 points de plus !

BONNE CHANCE A TOUS !



*à Marie, Thomas et Léo, Paul et Mathilde,
et à tous les enfants qui regardent les étoiles.*

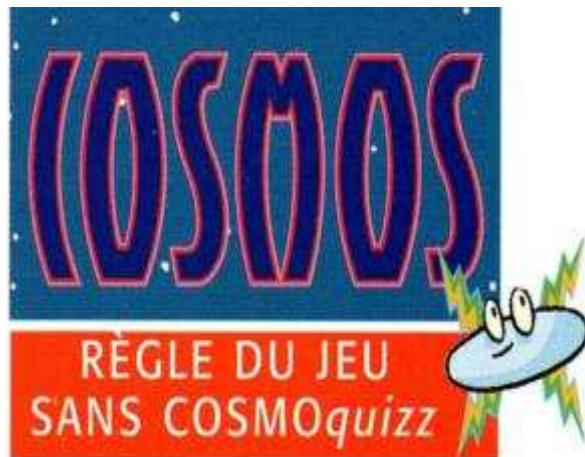
AC. Domenech tient à remercier :

pour leur collaboration et l'intérêt porté à ce jeu :

- *Jean-Noël Sarrail, enseignant chargé de mission,
Marilyne Corre-Desjours, responsable du Service éducatif de la Cité de l'espace
de Toulouse, ainsi qu'Emmanuelle Tirat*
- *Anne Serfass-Denis et Sébastien Rouquette du département éducation-jeunesse
du CNES*
L'équipe de l'association Pastel sciences-techniques jeunesse de Toulouse
- *Le Service Production iconographique et multimédia de l'ESA.*

conception A.C. Domenech
rédaction Pierre-François Mouriaux, Musée de l'Air et de l'Espace - Le Bourget
illustrations Laurent Audoin et François Place
studio Bernard Pecquet
pré-Pressé Passion Graphic
crédits photographiques
ESA : la Terre, l'ensemble des planètes, Hubble, la comète de Halley
ESA / EIT : le Soleil, vu par Soho ;
ESA / NASA : décollage de la Navette ;
NASA: premiers pas sur la Lune, le MMU, la nébuleuse Papillon ;
Ciel et Espace: la Voie lactée, le VLT/Mont Paranal, Spoutnik
Studio JC.Ponchel : le jeu..





**Le principe de la règle de base est conservé,
seuls changent les points suivants :**

1/ pour l'ensemble de la partie

Chaque "spationaute" tiré est conservé par le joueur ;
- celui-ci est placé devant lui : face spationaute apparente, chiffres cachés.

2/ Le tirage du jeton "fin de mission",

qui impose le retour sur Terre impose aussi le "retour" de tous les spationautes gagnés.
- ces jetons sont remis dans la poche de "l'inattendu"

3/ pour la phase Cosmos

Les "trous noirs" absorbent cartes spatiales et spationautes, à savoir : 1 équipage par carte absorbée (1 équipage = 2 jetons simples ou 1 double)
- les cartes absorbées sont placées sous "l'espace" et les jetons remis dans la poche de "l'inattendu"
- si les spationautes sont seuls, le trou noir est conservé qui annulera le prochain objet, à moins qu'un éclair de génie ne se présente...

Qui a le plus de points est le gagnant.

Pour qu'une carte spatiale soit comptée, elle doit être accompagnée d'un équipage = 2 jetons ou 1 double, qui seront placés au hasard sur chacune ; ils sont alors retournés et les nombres indiqués sur chacun d'eux additionnés ; le total arrondi à la dizaine supérieure (7=10, 13=20 etc) est ajouté à celui de la carte.

Sans spationaute, une carte ne peut être comptée que si on peut l'accompagner d'un éclair de génie.

Pour les cartes à point d'interrogation, seuls les points des équipages comptent.
