

# S.O.S. EN ESPACE

Auteur: Tom Schoeps  
Illustrateur: Gediminas Akelaitis

Pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 6 ans  
Durée du jeu: 20 min.

- Contenu:**
- 1 plateau de jeu
  - 7 silhouettes alien
  - 7 socles transparents
  - 1 dé
  - 21 cartes mission
  - 1 trou noir
  - 5 comètes
  - règles de jeu

Dans le jeu S.O.S. EN ESPACE des aliens sont en route pour une réunion intergalactique importante lorsque tout à coup leur vaisseau spatial tombe en panne. Ils le quittent rapidement, confus et impuissants. Ils doivent rencontrer les autres extraterrestres dès que possible. Mais comment? S.O.S.!

S.O.S. (SAUVEZ NOS ÂMES) est un signal de détresse international utilisé depuis 1906 comme code Morse ou comme chaîne écrite de lettres pour demander de l'aide en cas d'urgence. Dans ce dernier cas, les lettres sont écrites en majuscules, p. ex. dans le sable ou la neige, dans l'espoir que l'équipage d'un avion les verront et enverront de l'aide. De plus, les téléphones d'urgence sont signalés par les lettres "SOS".



## BUT DU JEU

Les joueurs doivent essayer de réunir les deux extraterrestres représentés sur leur carte mission sur le plateau de jeu, aussi rapidement que possible. Lorsque cela est réalisé (voir exemple A), ils peuvent retourner cette carte mission face cachée et piocher une nouvelle. Ceci est répété jusqu'à la fin du jeu.



Exemple A: Carte mission à accomplir

## MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Les 5 comètes sont placées sur les lignes pointillées rouges.

Les 7 aliens et le trou noir sont placés aléatoirement les uns après les autres sur n'importe quelle case libre du bord. Deux cases du bord et les quatre cases du milieu restent libres (voir exemple B).

Les cartes mission sont mélangées et disposées comme pioche face cachée ensemble avec le dé à portée de tous les joueurs. Chaque joueur pioche 1 carte mission qu'il place face visible devant lui. Le joueur le plus jeune est le premier joueur.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif lance le dé et effectue les actions du dé. Ce faisant, il doit essayer de réunir le plus rapidement possible les deux aliens représentés sur sa carte mission sur une case, la mission est accomplie et la carte mission est placée face cachée sur une pile de missions personnelle. Ensuite, le joueur prend une nouvelle carte mission de la pioche et la place face visible devant lui. Son tour se termine quand il n'a plus d'action/mouvement(s).

## FIN DU JEU

Le premier joueur à accomplir 5 cartes mission gagne et termine la partie.



Exemple B: Mise en place pour 4 joueurs

## ACTIONS DU DÉ :



**Trou noir / 1 point:** Déplacez le trou noir vers n'importe quelle autre case vide sur le plateau de jeu et déplacez n'importe quel alien d'un espace. Vous choisissez librement l'ordre dans lequel vous effectuez ces étapes.



**Comète / 1 point:** Déplacez n'importe quelle comète vers n'importe quelle autre ligne pointillée libre (rouge ou jaune) sur le plateau de jeu et déplacez n'importe quel alien d'une case. Vous choisissez librement l'ordre dans lequel vous effectuez ces étapes.



**2 points:** Déplacez n'importe quel alien sur le plateau de jeu de 2 cases, ou déplacez 2 aliens d'une case chacun.



**Trou noir / 2 points:** Déplacez le trou noir vers n'importe quelle autre case libre sur le plateau de jeu et déplacez n'importe quel alien de 2 cases, ou déplacez 2 aliens d'une case chacun. Vous choisissez librement l'ordre dans lequel vous effectuez ces étapes.



**Comète / 2 points:** Déplacez n'importe quelle comète vers n'importe quelle autre ligne pointillée libre (rouge ou jaune) sur le plateau de jeu et déplacez n'importe quel alien de 2 cases, ou déplacez 2 aliens d'une case chacun. Vous choisissez librement l'ordre dans lequel vous effectuez ces étapes.

**IMPORTANT:** Vous ne pouvez jamais disposer les comètes de manière à ce qu'un (ou plusieurs) alien(s) ne peut (peuvent) plus bouger.



**Exemple C:** 1re carte mission accomplie



**Exemple D:** 2e carte mission accomplie

Si un joueur précédent le joueur actif a réuni les extraterrestres du joueur actif sur une case, parce qu'il n'y prêtait pas attention ou ne pouvait pas faire autrement, la carte mission du joueur actif est néanmoins remplie. Le joueur actif retourne cette carte mission face cachée (gratuitement), en pioche une nouvelle, puis commence son tour.

Si le joueur actif remplit une carte mission (voir exemple C) il en pioche immédiatement une nouvelle. S'il lui reste encore un mouvement il peut de suite l'effectuer afin de remplir cette nouvelle carte mission (voir exemple D). Remplir 2 cartes mission est également réalisable en déplaçant 2 aliens différents (non illustré dans l'exemple).

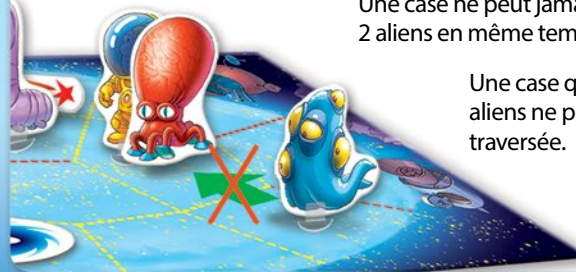
Si le joueur actif ne peut pas remplir une carte mission pendant son tour, il peut utiliser son action/mouvement(s) pour mettre n'importe quel alien en bonne position pour son prochain tour. Bien sûr il n'y a aucune garantie que cet alien sera toujours au même endroit quand ce sera à nouveau son tour, car un autre joueur peut l'avoir déplacé ailleurs entre-temps.

## MOUVEMENT DES ALIENS:

Un alien ne peut être déplacé que vers une case immédiatement adjacente.



Une case ne peut jamais héberger plus que 2 aliens en même temps.



Une case qui héberge déjà 2 aliens ne peut être ni pénétrée, ni traversée.

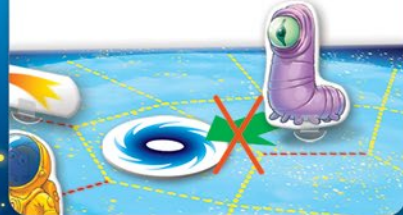
### IMPORTANT :

Il est absolument possible de remplir plusieurs cartes missions en un tour. Cependant, une carte mission ne peut pas être remplie pendant le tour d'un autre joueur!

Un alien ne peut pas traverser en diagonale les coins d'une case.



La case avec le trou noir ne peut jamais être pénétrée ou traversée.



Une comète ne peut jamais être surpassée.



**LOGIS**