



8 - 99 jaar



2 tot 4 spelers



20 min

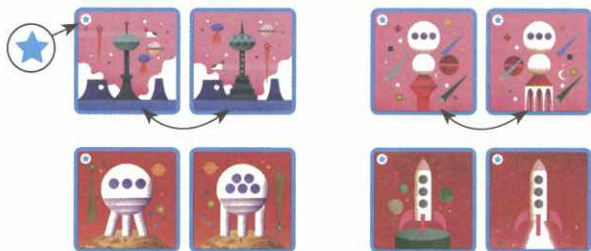
**Ruimtebouwers:** bouw je ruimtestad volgens de aanwijzingen op het plan:  
Gebruik de juiste gebouwen en draai ze zo snel mogelijk in de goede richting!

**Inhoud:** 4 bordes, 4 sets van 8 'gebouwkaarten' (beide kaartzijden), 20 'plankaarten'.

**Doel van het spel:** Als eerste een ruimtestad maken volgens de aanwijzingen op het plan.

**Vorbereiding van het spel:** Schud de 'plankaarten', maak een stapel met de afbeelding naar beneden en leg deze midden op tafel.

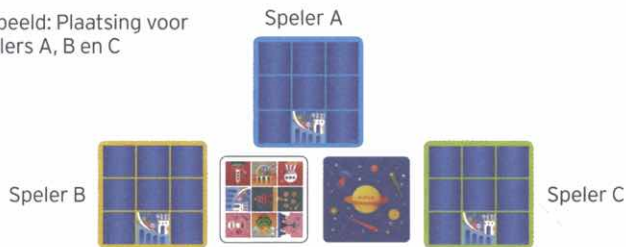
Elke speler neemt een set van 8 'gebouwkaarten' in een kleur (rand van de kaarten). De speler neemt de onderstaande kaarten in de hand (kaarten met logo ★). De andere kaarten worden voorlopig geblokkeerd.



Hij pakt een bord en legt dit voor zich neer.

**Alle spelers leggen hun bord voor zich neer, in dezelfde richting.**

Voorbeeld: Plaatsing voor 3 spelers A, B en C



**Verloop van het spel:** het spel bestaat uit meerdere rondes.

In iedere ronde:

1/ Wordt een plankaart omgedraaid met de afbeelding naar boven, zodat deze voor alle spelers goed zichtbaar is.

**Let op: De 'plankaart' mag niet van richting worden veranderd.**

2/ Alle spelers spelen tegelijk en bouwen hun ruimtestad op hun bord met gebruik van de beschikbare kaarten en volgens de aanwijzingen op het plan.

3/ Wanneer een speler klaar is met bouwen, tikt hij op de stapel 'plankaarten'. De andere spelers mogen doorgaan met bouwen. Zodra de voorlaatste speler klaar is, eindigt de ronde en moet de laatste speler stoppen met bouwen.

4/ De constructies worden gecontroleerd om de rondewinnaar vast te stellen.

**Constructiefouten worden geteld:**

De constructies worden per speler gecontroleerd, in volgorde van snelheid:

- 1 niet gebouwd gebouw = **1 fout** (geldt voor de laatste speler)
- 1 gebouw op de verkeerde plek = **2 fouten**
- 1 gebouw in verkeerde richting of verkeerde kaartzijde = **2 fouten**

**NB1:** Meerdere fouten voor één kaart worden niet bij elkaar opgeteld.

De speler met de minste constructiefouten wint de ronde. Bij gelijkspel wint de speler die zijn constructie het eerst af had de ronde.

De winnaar van de ronde deblokkeert een 'gebouwkaart' (naar keus) in zijn set en voegt deze toe aan de andere kaarten in zijn hand. Dit houdt dus in dat hij in de volgende ronde een gebouw meer moet maken.

Voorbeeld:



'Plankaart'



Speler B



Speler C



Speler A

Speler B heeft als eerste zijn ruimtestad gebouwd.

Speler C is tweede.

Speler A stopt met spelen, hij mag zijn kaarten niet meer neerleggen.

Speler B heeft 2 fouten want hij heeft een gebouw niet in de goede richting gezet.

Speler C heeft 2 fouten want hij heeft een verkeerde kaartzijde gebruikt.

Speler A wint de ronde want zijn stad heeft maar 1 fout (gebouw niet gebouwd).

Hij deblokkeert een nieuw gebouw.

Iedere speler neemt zijn 'gebouwkaarten' weer in de hand voor een nieuwe ronde.


**Einde van het spel:** Het spel eindigt zodra een speler een ronde wint met al zijn 'gebouwkaarten', dus in totaal 8 kaarten. Deze speler is de winnaar!

Een spel van Jonathan Favre-Godal

## F Règles du jeu

# SPACE BUILDER

 8 à 99 ans


 2 à 4 joueurs

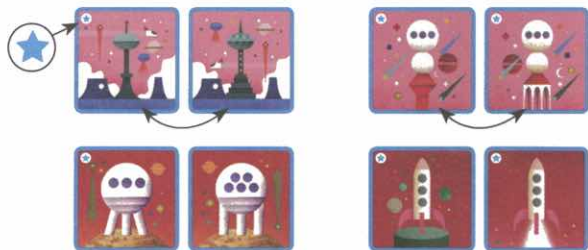
 20 min

**Architectes de l'espace :** vous devez construire votre ville spatiale en suivant les instructions du plan.

**Contenu :** 4 plateaux, 4 sets de 8 cartes "bâtiment" (recto-verso), 20 cartes "plan".

**But du jeu :** Être le premier à construire sa ville spatiale en suivant les instructions du plan.

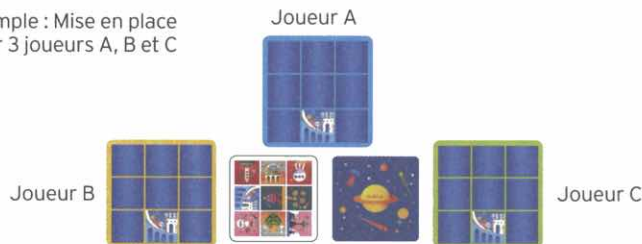
**Préparation du jeu :** Les cartes "plan" sont mélangées et posées en pile, faces cachées, au centre de la table. Chaque joueur prend un set de 8 cartes "bâtiment" d'une couleur (contour des cartes). Il prend en main les cartes ci-dessous (cartes avec logo ). Les autres cartes sont bloquées pour l'instant.



Le joueur prend un plateau et le pose devant lui.

**Tous les joueurs posent leur plateau devant eux et dans le même sens.**

Exemple : Mise en place pour 3 joueurs A, B et C



**Déroulement du jeu :** La partie se joue en plusieurs manches. À chaque manche :

1/ Une carte "plan" est retournée, face visible, devant les joueurs, de manière à ce qu'ils puissent tous la voir correctement.

**Attention : Il est interdit de réorienter la carte "plan".**

2/ Les joueurs jouent en même temps et construisent leur ville spatiale sur leur plateau en utilisant leurs cartes disponibles et en suivant les instructions du plan.

3/ Quand un joueur a fini sa construction, il tape sur la pile des cartes "plan", les autres joueurs peuvent continuer à construire. Dès que l'avant-dernier joueur a terminé, la manche s'arrête et le dernier joueur doit stopper sa construction.

4/ On vérifie les constructions pour savoir qui remporte la manche.

### Décompte des défauts de construction :

On vérifie les constructions, joueur après joueur, selon l'ordre de rapidité :

- 1 bâtiment non construit = **1 défaut** (valable pour le dernier joueur)
- 1 bâtiment au mauvais emplacement = **2 défauts**
- 1 bâtiment mal orienté ou dans le mauvais recto-verso = **2 défauts**

**N.B. :** On n'additionne pas plusieurs défauts pour une même carte.

Le joueur qui a le moins de défauts dans sa construction remporte la manche. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui a été le plus rapide à terminer sa construction remporte la manche.

Le gagnant de la manche débloque une carte "bâtiment" de son set (celle de son choix) et la rajoute à sa main. Lors de la manche suivante, il devra donc construire un bâtiment supplémentaire.

Exemple :



Carte "plan"



Joueur B



Joueur C



Joueur A

Le joueur B a fini sa ville spatiale en premier.

Le joueur C a fini en deuxième.

Le joueur A s'arrête de jouer, il ne peut pas continuer à poser ses cartes.

Le joueur B a 2 défauts car il a mal orienté un bâtiment.

Le joueur C a 2 défauts car il s'est trompé de face.

Le joueur A remporte la manche car sa ville n'a qu'1 défaut (bâtiment pas construit). Il débloque un nouveau bâtiment.

Chaque joueur reprend en main ses cartes "bâtiment" et une nouvelle manche démarre.

**Fin de la partie :** La partie se termine dès qu'un joueur gagne une manche avec l'ensemble de ses cartes "bâtiment", soit 8 cartes au total.

Ce joueur est déclaré vainqueur !

Un jeu de Jonathan Favre-Godal