



# GRAVITY superstar

Aan de rand van de gekende ruimte botsen enkele van de bekendste avonturiers op een kleine, rare planeet. Deze planeet is de enige die door zijn **chaotische zwaartekracht sterrenstof** kan aantrekken. De avonturiers zijn ter plekke om zo veel mogelijk van deze zeldzame grondstof te verzamelen of te stelen van hun concurrenten.



Jij bent één van deze supersterren op zoek naar rijkdom, rekening houdend met de zwaartekracht-uitdagingen die je te wachten staan!

## SPELONDERDELEN

- ➔ 30 actiekaarten (6 x 5 verschillende kaarten).
- ➔ 6 karakterkaarten.
- ➔ 1 startspelerkaart.
- ➔ 6 supersterpionnen, gewoon "pion" genoemd in deze spelregels.
- ➔ 1 open-deurpion.
- ➔ 6 dubbelzijdige planeettegels.
- ➔ 78 plastieke sterren (13 elk in de 6 verschillende kleuren).
- ➔ 1 zakje.
- ➔ 18 herspeelfiches.

# SIT DOWN!

**DE ONTWERPER:** Opgroeïend met Valley of the Mammoths en Hero-Quest werd hij enkele jaren terug in de bordspelwereld gezogen dankzij Caylus, dat hem inspireerde om spelauteur te worden. Vandaag de dag is hij animator, spel "apotheker", spelontwerper zo vaak hij kan en spel "evangelist" bij gelegenheid. Hij jongleert tussen deze verschillende functies om zijn kennis van spellen en spelers te verdiepen. Hij is de ontwerper van Titan Race (2015) en Check-List (2018). • De ontwerper wenst te bedanken: alle speeltesters zonder wie het spel het daglicht nooit zou gezien hebben, en dan vooral de geduldige Solal Allain en de onvervangbare "Rennes Game Designers" groep.

ONTWERPER  
**Julian ALLAIN**

ARTIEST  
**GYOM**

GRAFISCH ONTWERPER  
**Marie OOMS**

PROJECT MANAGER  
**Didier DELHEZ**

VERTALER  
**N. DELOBELLE  
A. DE CNODDER**

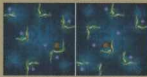
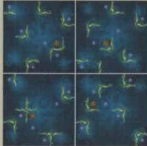
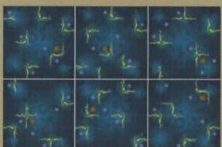
Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, België  
[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com) [www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

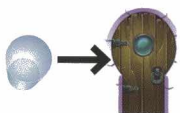
Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. © Megalopole (2018). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. • **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.



## VOORBEREIDING

Selecteer **willekeurig** het aangegeven aantal planeettegels volgens het aantal spelers. Plaats ze, met eender welke zijde zichtbaar, zoals hieronder aangegeven in het midden van de tafel ❶. De oriëntatie is willekeurig.

Aantal spelers	Aantal tegels	Plaatsing van de tegels
2	2	
3 - 4	4	
5 - 6	6	



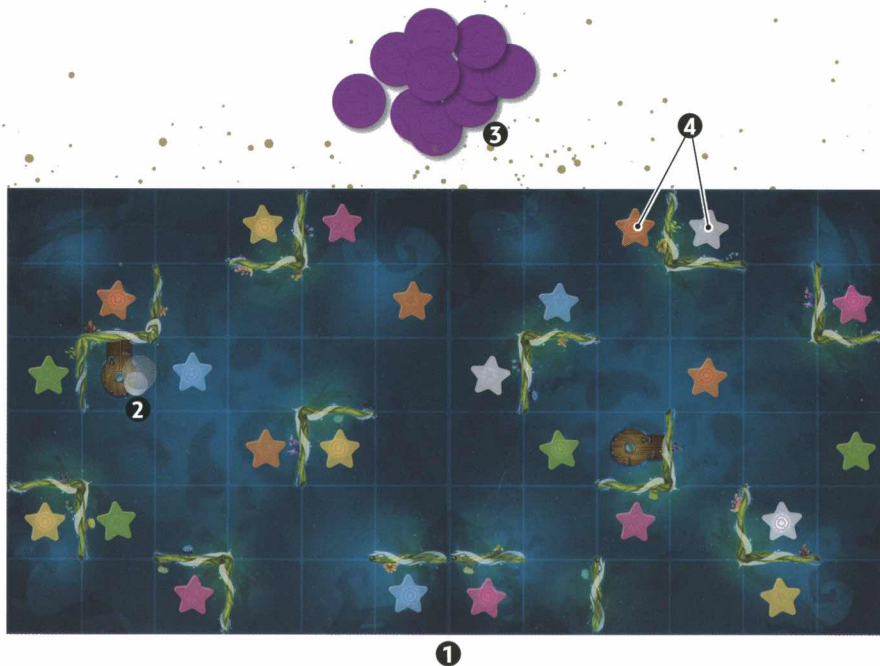
Plaats de open-deur-pion op een deurvak naar keuze ❷. Deze pion behoort geen enkele speler toe.

Plaats de herspeel fiches naast het bord ❸; ze vertegenwoordigen een gelimiteerde, algemene voorraad.

Stop alle sterren in het zakje. Trek daarna zoveel sterren uit de zak als het totaal aantal zichtbare ❹ en ❺ op het bord en plaats ze willekeurig op deze symbolen ❻. Bewaar de zak met de resterende sterren in de doos.

Elke speler neemt 5 verschillende actiekaarten op handen ❽ en plaatst zijn karakterkaart ❾ en supersterpion ❿ voor zich in zijn persoonlijke voorraad ❶. De inhoud van je persoonlijke voorraad moet altijd zichtbaar zijn.

Kies een willekeurige startspeler. Deze speler neemt de startspelerkaart ❶.



Voorbeeld van de voorbereiding van een 2-spelerspel.





Tijdens je beurt voer je één actie uit. Nadien spendeer je eventueel een herspeelfiche om een tweede actie uit te voeren. Daarna is het de beurt aan je linkerbuur, die hetzelfde doet, enzovoort tot het spel ten einde is. Een speelbeurt ziet er dus als volgt uit:

1. Plaats jouw supersterpion in het spel (verplicht).
2. Voer een actie uit (verplicht).
3. Spendeer een herspeelfiche (optioneel).

## Boven, onder, links, rechts

In deze spelregels zijn de begrippen boven, onder, links en rechts gerelateerd aan de oriëntatie van de pion in kwestie vooraleer hij aan z'n beweging begint.

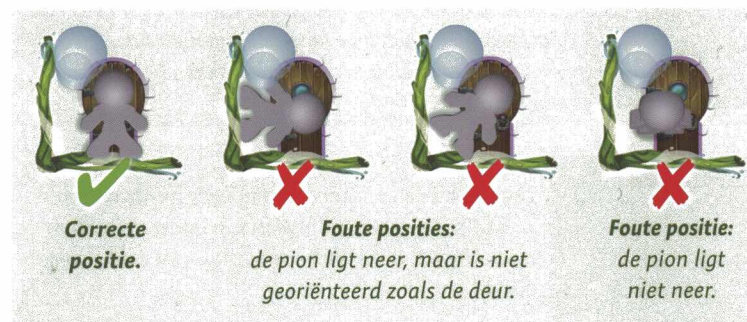


1

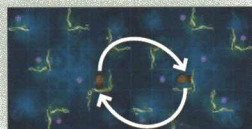
## Plaats jouw supersterpion in het spel verplicht

Indien je pion al in het spel is, neger je deze stap.

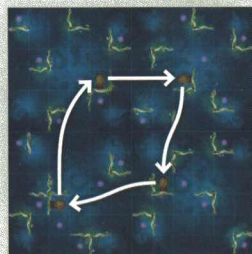
Indien je pion niet in het spel is, leg je deze op het deurvak waar op dit ogenblik de open-deurfiche ligt. Oriënteer je pion zoals de deur zelf.



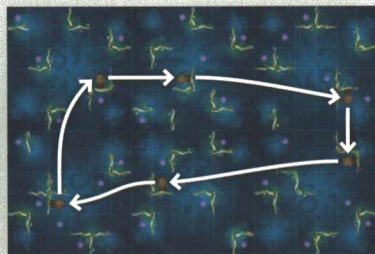
Verplaats de open-deurpion klokgewijs naar het volgende vrije deurvak.



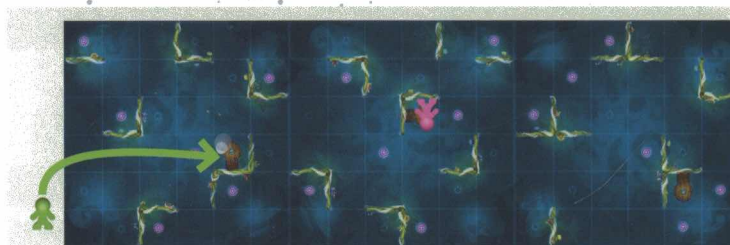
Voorbeeld van een open-deurpioncyclus in een 2-spelerspel.



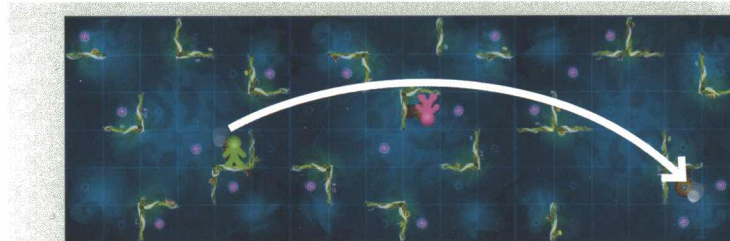
Voorbeeld van een open-deurpioncyclus in een 3 of 4-spelerspel.



Voorbeeld van een open-deurpioncyclus in een 5 of 6-spelerspel.



De groene supersterpion moet in het spel worden gebracht waar de open-deurpion staat, die nadien wordt verplaatst.



Omdat het volgende deurvak (klokgewijs) bezet is door de roze pion, moet de open-deurpion dit vak overslaan en verplaatsen naar het volgende.

### Speciaal geval: geen vrije deurvakken!

In het uitzonderlijke geval dat alle deurvakken bezet zijn door supersterpionen, wordt de open-deurpion niet verplaatst; laat hem staan op het vak waar net een supersterpion in het spel gekomen is.





Er zijn drie beschikbare acties:

- ➔ Vervolledig je hand.
- ➔ Speel een standaardbeweging.
- ➔ Speel een speciale beweging.

Plaats de kaarten open voor je neer in je persoonlijke voorraad zodat iedereen ze kan zien.

### Vervolledig je hand

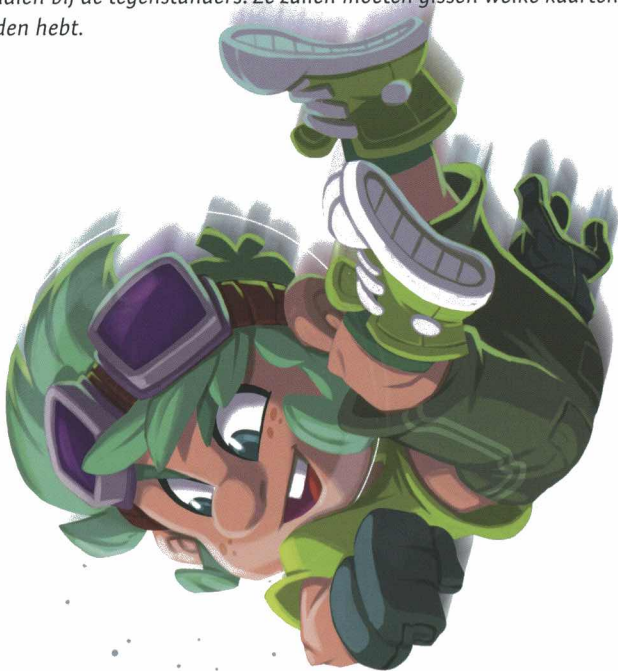
Neem al je kaarten terug op handen.

### Speel een standaardbeweging

Kies een kaart uit je hand en leg deze **gedekt** voor je neer. Beweeg je pion daarna één vak naar links of rechts. Je kan eender welke kaart spelen om een standaardbeweging uit te voeren. De speciale beweging die op de voorkant van de kaart staat wordt genegeerd.



**Opmerking:** de speciale beweging die je "opoffert" blijft geheim, zodat je onzekerheid kan zaaien bij de tegenstanders. Ze zullen moeten gissen welke kaarten je nog op handen hebt.



### Speel een speciale beweging

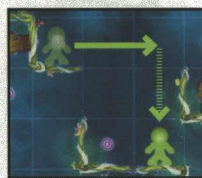
Kies een kaart uit je hand en leg deze **open** voor je neer. Beweeg daarna je pion volgens de regels van de speciale beweging die staat afgebeeld. Er zijn vier verschillende speciale acties:

#### Lange sprong

Beweeg je pion twee plaatsen naar links of rechts. Om deze actie te mogen uitvoeren, moet je pion in staat zijn om de ganse beweging uit te voeren.



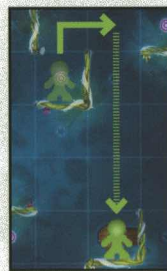
*Deze pion kan geen lange sprong naar rechts maken, omdat hij onmiddellijk geblokkeerd wordt door een platform. Hij kan ook de lange sprong naar links niet uitvoeren, want hij kan geen twee vakken bewegen in die richting.*



*Deze pion kan een lange sprong naar rechts maken en nadien, omdat er geen platform onder z'n voeten is, valt hij tot op het volgend platform en eindigt zijn beweging daar.*

#### Hoge sprong

Beweeg je pion één vak naar boven en nadien één vak naar links of rechts. Om deze actie te mogen uitvoeren, moet je pion in staat zijn om de ganse beweging uit te voeren.



*Deze pion kan geen hoge sprong naar boven en daarna naar links uitvoeren omdat een verticaal platform de beweging naar links blokkeert. Een hoge sprong naar rechts daarentegen is wel mogelijk, nadien valt de pion tot hij op een platform terechtkomt.*



## Val



Beweeg je pion één vak naar beneden, doorheen het platform onder je voeten.

*Deze pion valt doorheen het platform waarop hij staat en stopt op het volgende platform.*



## Rotatie



Pivoteer je pion op z'n huidige plaats, een kwartdraai (90°) of halve draai (180°).

*Deze pion roteert een kwartdraai naar links en valt dan. Hij had ook kloksgewijs een kwartdraai of een halve draai kunnen maken.*



De **joker** kaart stelt je in staat om één van bovenstaande vier speciale acties uit te voeren.



## Belangrijk

Nadat je een actie hebt uitgevoerd en je pion niet op een platform staat, valt deze in een rechte lijn tot hij op een platform terecht komt. Het maakt niet uit hoeveel vakken hij valt.

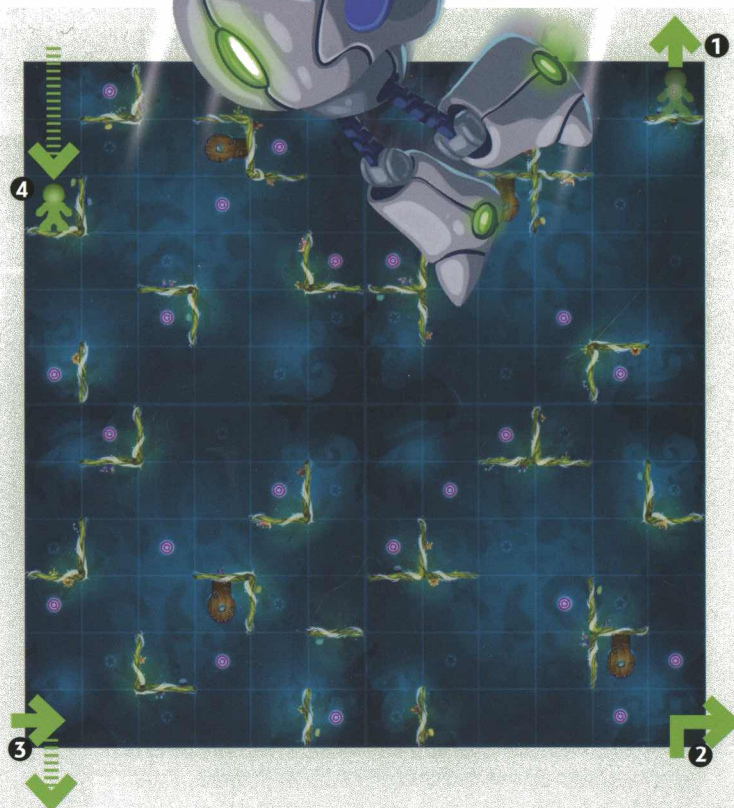
### Opmerking:

- ➔ In deze regels omvat het begrip "bewegen" ook het vallen.
- ➔ In de volgende, geïllustreerde voorbeelden wordt het vallen als een stippellijn voorgesteld.

De zijkanten van het bord "lopen door": een pion die langs de ene kant het bord verlaat, komt onmiddellijk langs de andere kant terug op het bord in dezelfde rij/kolom.



*Na een standaardbeweging naar rechts valt de pion 1, verlaat het speelbord 2 en komt onmiddellijk terug in het spel bovenaan 3 in dezelfde kolom.*



*Deze pion start in de rechterbovenhoek en maakt een hoge sprong naar rechts. De sprong zorgt ervoor dat hij het bord bovenaan verlaat 1 en onmiddellijk verschijnt onderaan in dezelfde kolom 2. Daarna vervolledigt hij zijn actie door naar rechts te bewegen, wederom het bord te verlaten en links in dezelfde rij 3 terug te verschijnen. Tenslotte, omdat er geen platform onder zijn voeten is, verlaat hij het bord een derde maal en verschijnt hij bovenaan het bord, al vallend tot op een platform 4.*



## Belangrijk

Wanneer je jouw 5 kaarten allemaal gebruikt hebt, en ze dus allen voor je liggen, neem je ze **onmiddellijk gratis** terug op handen.



## GEBEURTENISSEN



Tijdens je beweging kan je pion vakken passeren die diverse zaken tonen of bevatten:

- Vakken die een ster bevatten.
- Vakken die het  symbool tonen.
- Leeg vak of vak met het  symbool.
- Vak dat een pion van een tegenspeler bevat.
- Deurvak.

### Vak dat een ster bevat

Telkens wanneer je pion een vak betreedt dat een ster bevat, verzamel en leg je deze in je persoonlijke voorraad. Leg sterren met dezelfde kleur naast de overeenkomstige ster links of rechts afgebeeld op je karakterkaart.



- Je kan meerdere sterren verzamelen met één beweging.
- Elke verzamelde ster onthult een  of  symbool op het vak.
- Er is geen limiet aan het aantal sterren die je in je persoonlijke voorraad kan verzamelen.
- Er is geen overeenkomst tussen de kleuren van de sterren en de supersterpionnen.

### Vak dat het symbool toont

Telkens wanneer je pion een vak betreedt, zonder supersterpion of ster, dat het  symbool toont, neem je een herspeelfiche van de algemene voorraad en leg je deze in je persoonlijke voorraad waar iedereen het kan zien.

- Je kan meerdere herspeelfiches verzamelen met één beweging.
- Er is geen limiet aan het aantal herspeelfiches die je in je persoonlijke voorraad kan verzamelen.
- Indien de algemene voorraad leeg is, verzamel je geen herspeelfiches.

### Leeg vak of vak met het symbool

Er gebeurt niets. Het  symbool wordt enkel gebruikt voor de startopstelling van de sterren.

### Vak dat een pion van een tegenspeler bevat

Telkens wanneer je pion een vak betreedt waarop een pion van een tegenspeler staat (oriëntatie maakt niet uit), duw je deze van het bord.

- Je kan de pionnen van meerdere tegenspelers met één beweging van het bord duwen.
- Weggeduwde pionnen gaan onmiddellijk naar de persoonlijke voorraad van de eigenaars.
- De eigenaars nemen onmiddellijk al hun kaarten terug op handen.
- Je moet een ster naar eigen keuze stelen of een herspeelfiche afnemen van elke speler wiens pion je van het bord hebt geduwd. Indien ze geen van beiden in bezit hebben, steel je niets van deze speler.

### Deurvak

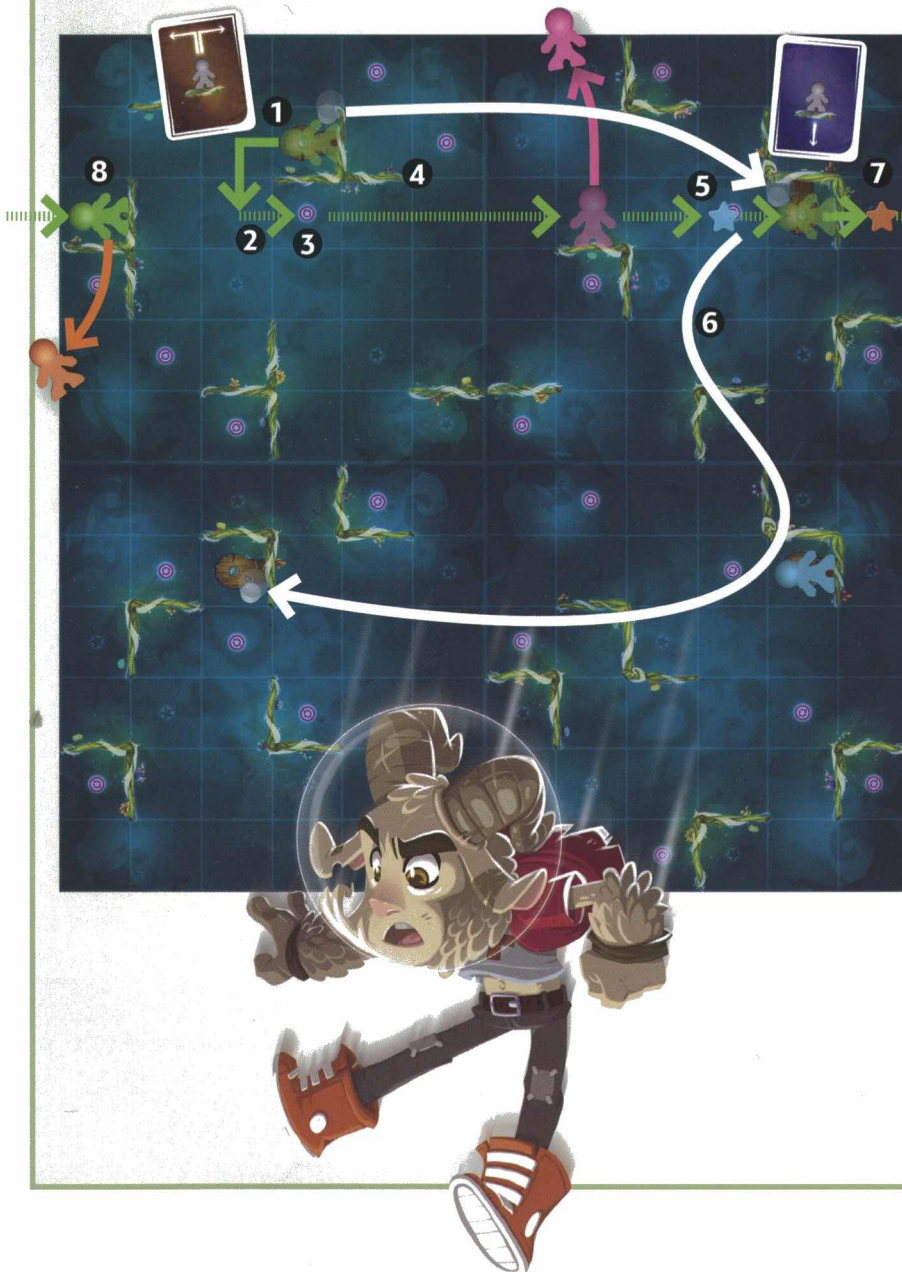
Gedurende je beweging mag je pion een deurvak betreden, net zoals elk ander vak in het spel. Indien de open-deurpion er staat, beweeg je deze net zoals een supersterpion in het spel wordt gebracht. Beweeg de open-deurpion kloksgewijs naar het volgende vrije deurvak.



Indien je er één hebt, mag je ervoor opteren om een herspeelfiche te spenderen. Leg deze terug in de algemene voorraad en voer een extra actie uit. Volg de regels zoals hierboven beschreven bij "2 • Voer een actie uit".

- Je kan slechts één herspeelfiche per beurt gebruiken.
- Je kan een herspeelfiche gebruiken in dezelfde beurt waarin je het verzameld hebt.

### Voorbeeld van een volledige beurt door groen



- 1 Doordat hij eerder van het bord werd geduwd door een tegenspeler, komt de groene supersterpion terug in het spel op het deurvak met de open-deurpion. De open-deurpion beweegt naar het volgende vrije deurvak (eerste witte pijl). Daarna speelt groen de hoge sprong actiekaart en beweegt zijn pion één vak naar boven...
- 2 ...daarna één vak naar links. Er is geen platform onder zijn voeten dus valt hij.
- 3 Tijdens het vallen, verzamelt hij een herspeelfiche van de algemene voorraad.
- 4 Hij blijft vallen en duwt de roze pion van het bord als hij het vak betreedt. Omdat roze geen sterren of herspeelfiches heeft, kan groen niets van hem stelen.
- 5 Verder naar beneden verzamelt groen een blauwe ster.
- 6 Tenslotte stopt de groene pion z'n val op een platform, waar de open-deurpion staat. Hierdoor wordt de open-deurpion naar het volgende vrije deurvak (tweede witte pijl) verplaatst.
- 7 Groen heeft een herspeelfiche en beslist het te gebruiken. Hij onderneemt dus een tweede actie en speelt de valkaart. De pion glijdt doorheen het platform onder zijn voeten en valt. Hij verzamelt een oranje ster en verlaat het bord.
- 8 Hij komt onmiddellijk terug in het spel langs de andere kant van het bord in dezelfde rij en valt verder tot hij landt op het platform waar de oranje pion staat. De oranje pion wordt van het bord geduwd. Groen beslist om een herspeelfiche te stelen van oranje. Maar omdat groen reeds een herspeelfiche heeft gespeeld deze beurt, moet hij wachten tot zijn volgende beurt om deze fiche te gebruiken.



## EINDE VAN HET SPEL & PUNTEN TELLEN

Aan het einde van een ronde, wanneer de speler rechts van de startspeler zijn beurt beëindigt, eindigt het spel indien er slechts enkele sterren op het speelbord achterblijven:

- ➔ 2-spelersspel: 4 sterren of minder.
- ➔ 3- of 4-spelersspel: 8 sterren of minder.
- ➔ 5- of 6-spelersspel: 12 sterren of minder.

Elke speler telt als volgt zijn punten:

- ➔ 1 herspeelfiche = 1 punt.
- ➔ 1 ster = 1 punt.
- ➔ elk paar sterren van dezelfde kleur = +1 bonuspunt.

De speler met de meeste punten wint. In geval van gelijkstand, wint de speler met de **minste** herspeelfiches in z'n persoonlijke voorraad. Indien nog steeds gelijk, dan delen de betrokken spelers de overwinning.

Voorbeeld puntentelling met 4 spelers:

	Blauwe sterren	Gele sterren	Roze sterren	Groene sterren	Oranje sterren	Witte sterren	Bonus voor sterrenparen	Herspeelfiches	TOTAAL
Julian	2	2	2	0	2	4	6	4	22
Gyom	3	1	3	1	0	1	2	0	11
Henri	0	1	0	1	1	1	0	3	7
Emma	3	3	4	2	1	2	6	1	22

Aan het einde van het spel hebben zowel Julian, als Emma 22 punten.  
Emma wint echter want ze heeft **minder** herspeelfiches dan Julian!

### Variant: Einde van het spel in expert modus

Wanneer een speler een vooropgesteld aantal punten bereikt of overschrijdt, eindigt het spel onmiddellijk na de lopende ronde zodat alle spelers even veel beurten hebben gespeeld. Het aantal punten dat bereikt moet worden, hangt af van het aantal spelers:

- ➔ 2-spelersspel: 18 punten.
- ➔ 3-spelersspel: 24 punten.
- ➔ 4-spelersspel: 18 punten.
- ➔ 5-spelersspel: 24 punten.
- ➔ 6-spelersspel: 18 punten.

**Opmerking:** De speler die het einde van het spel triggert, kan nog steeds punten verliezen als iemand sterren of herspeelfiches steelt door het wegduwen van hun pion.

Punten tellen, het spel winnen en tiebreakers blijven hetzelfde.

## HET SPEL IN EEN OOGOPSLAG

1

**Plaats jouw supersterpion in het spel** **verplicht**

2

**Voer een actie uit** **verplicht**

Er zijn drie beschikbare acties:

- ➔ **Vervolledig je hand:** Neem al je kaarten terug op handen.
- ➔ **Speel een standaardbeweging:** Speel een kaart gedekt en beweeg je pion 1 vak naar links of rechts.
- ➔ **Speel een speciale beweging:** Speel een kaart open en beweeg je pion volgens de afgebeelde actie op de kaart:
  - **Lange sprong**  
Beweeg je pion 2 vakken naar links of rechts.
  - **Hoge sprong**  
Beweeg je pion 1 vak naar boven, dan 1 vak naar links of rechts.
  - **Val**  
Je pion valt doorheen het platform onder zijn voeten.
  - **Rotatie**  
Pivoteer je pion een kwartdraai (90°) of halve draai (180°).

3

**Spendeer een herspeelfiche** **optioneel**

Maximaal één keer per beurt.



**Tijdens een beweging kan een pion volgende zaken doen:**

- ➔ Verzamel één of meer sterren.
- ➔ Verzamel één of meer herspeelfiches.
- ➔ Duw de sterspelerpionnen van één of meer tegenspelers van het bord.
- ➔ Verzet de open-deurpion naar het volgende vrije deurvak.
- ➔ Verlaat het bord en kom tevoorschijn aan de andere kant.

**Je neemt al je kaarten terug op handen als:**

- ➔ Je kiest voor de actie "vervolledig je hand".
- ➔ Je supersterpion wordt van het bord geduwd door een tegenspeler.
- ➔ Je speelt de vijfde en laatste kaart uit je hand.

**Het spel eindigt aan het einde van de ronde wanneer het bord:**

- ➔ 4 sterren of minder heeft in een 2-spelersspel.
- ➔ 8 sterren of minder heeft in een 3- of 4-spelersspel.
- ➔ 12 sterren of minder heeft in een 5- of 6-spelersspel.



## GESCHENKE!



Wir haben uns kurzfristig entschieden, dem Spiel drei Bonuskarten beizulegen! Sie sind direkt im Kartendeck des Spiels enthalten. Ihr könnt sie erst einmal weglassen, bis ihr mit dem Grundspiel vertraut seid!

Ihr könnt mit einer, zwei oder allen drei Karten gleichzeitig spielen. Verteilt sie zu Spielbeginn einzeln und zufällig gegen den Uhrzeigersinn beginnend beim letzten Spieler.

Sobald ihr eine Bonuskarte gespielt habt, **gebt ihr sie an den linken Nachbarn weiter**, der sie sofort auf die Hand nimmt. Ihr könnt beliebig viele Bonuskarten auf der Hand haben. Denkt aber daran, dass ihr nur dann alle eure Karten kostenlos aufnehmen könnt, wenn ihr **keine** Karten mehr auf der Hand habt.

## CADEAUTJES!



We hebben last-minute beslist om iedereen blij te maken met drie extra promokaarten! Ze zitten tussen de kaarten in de doos. Let erop dat je ze niet gebruikt tijdens je eerste speelsessies!

Je kan één, twee of alle drie deze kaarten toevoegen aan je spel. Bij aanvang van het spel deel je ze één voor één uit, tegen de wijzers van de klok, beginnende bij de laatste speler.

Als een speler één van deze kaarten speelt, **geeft hij ze aan de linkerbuur** die ze onmiddellijk op handen neemt. Een speler kan één of meer van deze promokaarten op handen hebben. Je mag **geen** handkaarten meer hebben om al de openliggende kaarten voor je gratis terug op handen te nemen.

### Ein Planetenteil drehen

Dreht das Planetenteil, auf dem sich eure Figur befindet, um 90° oder 180° in einer beliebigen Richtung. Achtet darauf, dass die Figuren und Sterne auf dem Teil beim Drehen nicht bewegt werden.

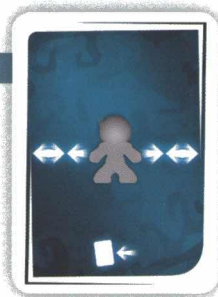


### Roteer een planeetegel

Roteer de planeetegel waarop je supersterpion staat een kwartslag of een halve draai. Let erop dat de speelstukken en sterren op deze tegel niet van plaats veranderen tijdens dit maneuver.

### Doppelsprung

Bewegt eure Figur ein Feld nach links oder rechts (sie fällt natürlich, wenn sie auf keiner Plattform ist). Dann bewegt ihr sie erneut um ein Feld nach links oder rechts (unabhängig von eurer ersten Wahl). Diese Aktion kann nur gespielt werden, wenn die Figur beide Bewegungen machen kann.



### Dubbele sprong

Beweeg je supersterpion één veld naar links of rechts (deze valt indien hij niet op een platform staat), beweeg hem nadien nogmaals één veld naar links of rechts (jouw keuze). Om deze actie te mogen spelen, moet je supersterpion de volledige beweging kunnen uitvoeren.

### Teleport

Bewegt eure Figur sofort auf das Türfeld mit dem Offene-Tür-Stein. Befindet sich dort eine Spielerfigur, werft ihr sie raus (siehe Spezialfall auf Seite 3 der Regeln).



### Teleporteer

Beweeg je supersterpion naar het deurveld waar de open-deurpion is. Je kan een pion, die daar eventueel aanwezig is, van het bord duwen. (zie speciaal geval, einde van pagina 3 van de regels).





## GIFTS!

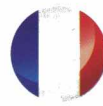


At the last minute, we have decided to make your day by including three Goodie cards in your deck. Be sure to remove them until everyone feels experienced with the game.

When you're ready, you can include one, two, or even all three cards in the same game. At the beginning of the game, deal them out counterclockwise, starting with the last player.

When you play a Goodie card, **give it to your left neighbor**, who takes it into their hand. There is no limit to the number of Goodie cards in your hand; however, remember that your hand must be **empty** in order to pick up all of your cards for free.

## CADEAUX!



Nous avons décidé en dernière minute de faire profiter tout le monde de trois cartes Goodie! Elles sont directement incluses dans le *deck* de cartes de la boîte. Veuillez à ne pas les utiliser lors de vos premières parties!

Vous pouvez jouer avec une seule, deux ou même les trois cartes en même temps. En début de partie, distribuez-les une à la fois, en sens antihoraire et au hasard, en commençant par le dernier joueur.

Une fois qu'un joueur a joué une carte goodie, **il la donne à son voisin de gauche** qui la place immédiatement dans sa main. Un joueur peut avoir une, deux ou trois cartes Goodie dans sa main. Vous devez n'avoir plus **aucune** carte en main pour pouvoir récupérer gratuitement toutes celles posées devant vous.

### Rotate a Planet Tile

Rotate the Planet tile that contains your pawn 180° or 90° in either direction, being careful to keep the pawns and stars where they are as you rotate it.



### Rotation d'une tuile Planète

Faites pivoter la tuile Planète sur laquelle se trouve votre pion, d'un quart ou d'un demi-tour. Veillez à ce que les pions et étoiles présents sur cette tuile ne soient pas accidentellement déplacés pendant la manœuvre.

### Double-Jump

Move your pawn 1 space left or right (as usual, it falls if it is not on a platform). Then move it 1 space left or right (independent of your first choice). To use this action, the pawn must be able to complete both moves.



### Double saut

Déplacez votre pion d'une case vers la gauche ou vers la droite (il chute alors s'il n'est pas posé sur une plate-forme), puis déplacez-le à nouveau d'une case vers la gauche ou vers la droite (au choix). Pour jouer cette action, il faut que le pion soit en mesure de la réaliser entièrement.

### Teleport

Immediately move your pawn to the Door space with the Open Door pawn. If there was a player pawn there, eject it (see Special Case, end of page 3 of the rules).



### Téléportation

Déplacez immédiatement votre pion sur la case Porte où se trouve le pion Porte ouverte. Vous pouvez éjecter un pion qui s'y trouverait (voir Cas particulier, fin de la page 3 des règles).







# GRAVITY superstar

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.

# SIT DOWN!

**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 gang Rennais des Auteurs Ludiques.

AUTEUR  
**Julian ALLAIN**

ILLUSTRATEUR  
**GYOM**

INFOGRAPHISTE  
**Marie OOMS**

GESTIONNAIRE DE PROJET  
**Didier DELHEZ**

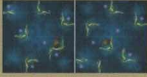
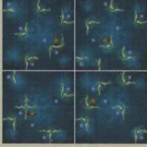
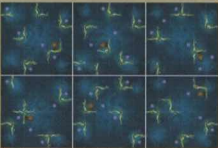
Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique  
[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com) [www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

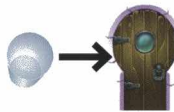
Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2018). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION :** ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • 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.



## MISE EN PLACE



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 **1** 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	



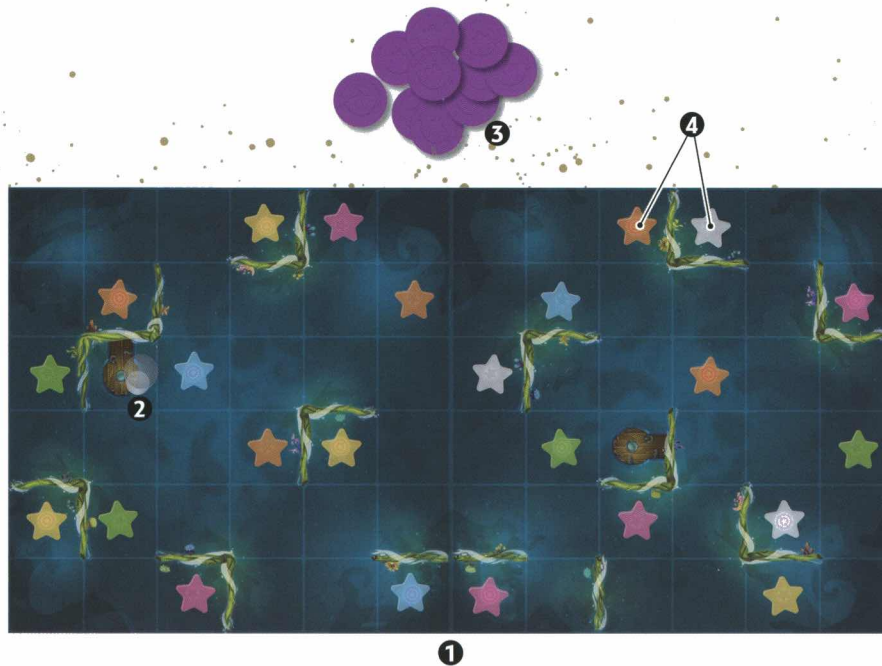
Placez le pion Porte ouverte sur une case Porte au choix **2**. Ce pion n'appartient à aucun joueur.

Placez les jetons Rejouer à côté du plateau **3**; ils constituent une réserve commune limitée.

Mettez toutes les étoiles dans le sac. Ensuite, piochez-en autant que de symboles  et  visibles sur le plateau, et posez-les au hasard sur ces symboles **4**. Rangez dans la boîte le sac contenant les étoiles inutilisées.

Chaque joueur prend 5 cartes Action différentes pour constituer sa main **5** et pose sa carte Personnage **6** et son pion Superstar **7** devant lui, dans sa réserve personnelle **8**. Le contenu de la réserve personnelle doit être visible de tous à tout moment.

Désignez au hasard le premier joueur **9**. Il reçoit la carte Premier joueur **9**.



Exemple de mise en place à 2 joueurs.



# DÉROULEMENT DU JEU

À son tour, chaque joueur joue une action, puis dépense éventuellement un jeton Rejouer pour en jouer une seconde. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche, qui fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que la partie se termine. Le tour de chaque joueur se décompose comme suit :

1. placer son pion Superstar en jeu (obligatoire);
2. jouer une action (obligatoire);
3. dépenser un jeton Rejouer (optionnel).

## Haut, bas, gauche, droite

Dans les règles qui suivent, les notions de haut, bas, gauche et droite font référence à l'orientation du pion concerné avant le début de son déplacement.

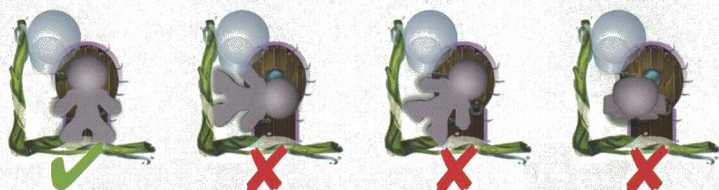


1

## Placer son pion Superstar en jeu obligatoire

Si votre pion est déjà en jeu, ignorez cette étape.

Si votre pion n'est pas en jeu, placez-le couché sur la case Porte sur laquelle se trouve actuellement le pion Porte ouverte et orientez-le dans le sens de la porte.

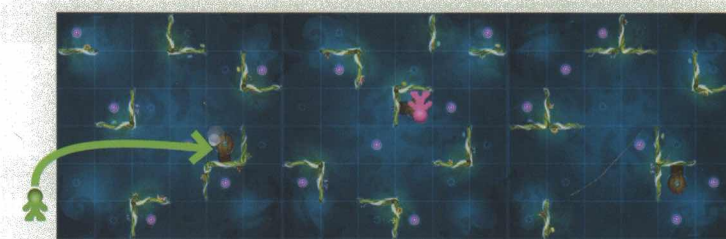


**Position correcte.**

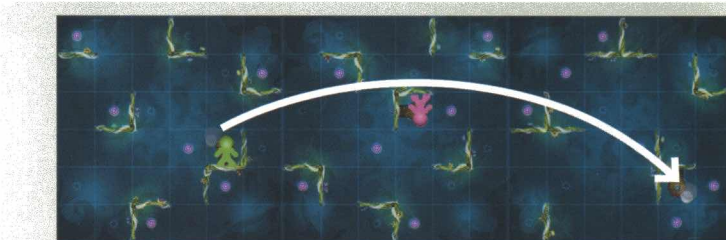
**Positions erronées:**  
le pion est couché, mais n'est pas orienté dans le sens de la porte.

**Position erronée:** le pion n'est pas couché.

Déplacez ensuite le pion Porte ouverte en sens horaire sur la prochaine case Porte libre.



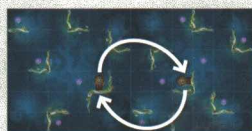
Le pion Superstar vert doit entrer en jeu là où se trouve le pion Porte ouverte, qui va donc être déplacé.



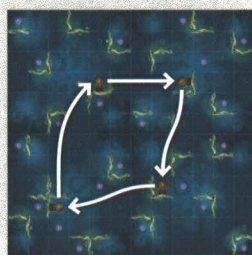
Comme la case Porte suivante en sens horaire est occupée par le pion rose, le pion Porte ouverte est déplacé sur la suivante qui, elle, est libre.

### Cas particulier : aucune case Porte libre!

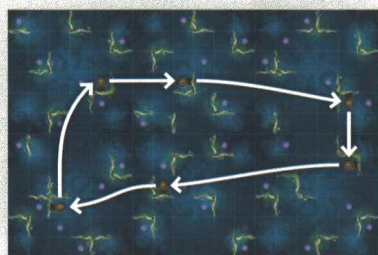
Dans le cas très rare où toutes les cases Porte sont occupées par un pion Superstar, le pion Porte ouverte n'est pas bougé et cohabite avec le pion Superstar arrivé sur la même case.



Exemple de circulation du pion Porte ouverte à 2 joueurs.



Exemple de circulation du pion Porte ouverte à 3 ou 4 joueurs.



Exemple de circulation du pion Porte ouverte à 5 ou 6 joueurs.



3



Il existe trois actions possibles :

- compléter sa main ;
- jouer un déplacement simple ;
- jouer un déplacement spécial.

Les cartes que vous avez jouées sont posées devant vous, dans votre réserve personnelle et restent visibles par tous à tout moment.

### Compléter sa main

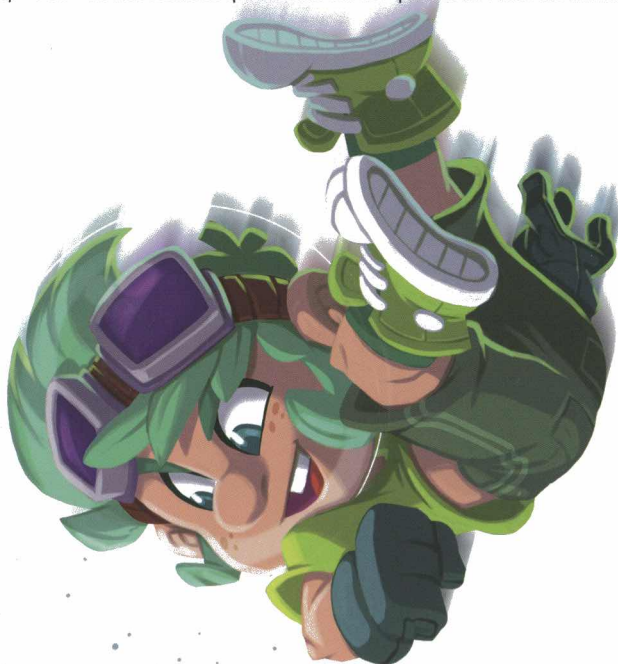
Reprenez en main toutes vos cartes posées devant vous.

### Jouer un déplacement simple

Choisissez une carte dans votre main et posez-la devant vous **face cachée** pour déplacer votre pion d'une case vers la gauche ou vers la droite. N'importe quelle carte permet de jouer ce déplacement simple au lieu du déplacement spécial qu'elle indique.



**Note :** le déplacement spécial ainsi «perdu» reste caché, ce qui peut semer le doute dans l'esprit de vos adversaires quant aux cartes qu'il vous reste en main.

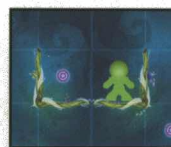


### Jouer un déplacement spécial

Choisissez une carte dans votre main et posez-la devant vous **face visible** pour déplacer votre pion selon les règles de l'action spéciale qu'elle indique. Il en existe quatre différentes :

#### Saut en longueur

Déplacez votre pion de deux cases vers la gauche ou la droite. Pour pouvoir jouer cette action, il faut que le pion soit en mesure de la réaliser entièrement.



*Le pion ne peut pas effectuer un saut en longueur vers la droite, car il est immédiatement bloqué par une plate-forme. Il ne peut pas non plus effectuer un saut en longueur vers la gauche, car il ne dispose pas de deux cases accessibles de ce côté.*



*Le pion peut effectuer un saut en longueur vers la droite, puis, n'ayant pas de plate-forme sous ses pieds, il tombe jusqu'à être arrêté par une plate-forme.*

#### Saut en hauteur

Déplacez votre pion d'une case vers le haut, puis d'une case vers la gauche ou la droite. Pour pouvoir jouer cette action, il faut que le pion soit en mesure de la réaliser entièrement.



*Le pion ne peut pas sauter en hauteur vers le haut puis vers la gauche, car une plate-forme verticale l'empêche de terminer cette action. Par contre, le pion peut effectuer un saut en hauteur vers le haut puis vers la droite, avant de tomber jusqu'à rencontrer une plate-forme.*



## Chute



Déplacez votre pion d'une case vers le bas, en passant à travers la plate-forme sous ses pieds.

Le pion tombe à travers la plate-forme sur laquelle il était posé, mais est arrêté par la prochaine plate-forme rencontrée.



## Rotation



Faites pivoter votre pion sur place, d'un quart ou d'un demi-tour.

Le pion pivote d'un quart de tour vers la droite, puis il tombe. Il aurait tout aussi bien pu pivoter d'un quart de tour vers la gauche ou effectuer un demi-tour.



La carte **Joker** permet d'utiliser n'importe laquelle des quatre actions spéciales ci-dessus.



## Important

Après avoir résolu une action, si votre pion n'a pas les pieds posés sur une plate-forme, **il tombe** en ligne droite jusqu'à être arrêté par une plate-forme. Le nombre de cases parcourues n'a pas d'importance.

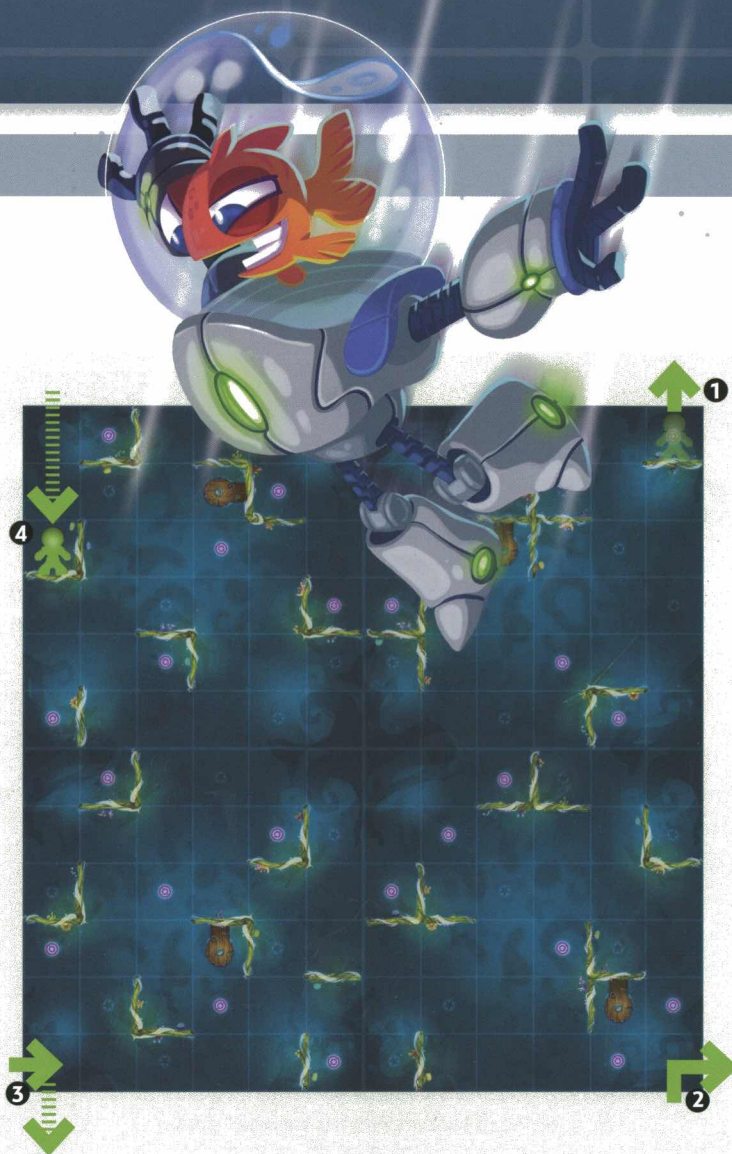
### Remarques :

- dans ces règles, le terme « déplacement » inclut le fait de tomber.
- dans les visuels d'exemple qui suivent, le fait de tomber est représenté par un trait hachuré.

Les bords du plateau communiquent entre eux : un pion qui sort d'un côté rentre immédiatement du côté opposé, dans la même colonne ou la même ligne de cases.



Après un déplacement simple vers la droite, le pion tombe ❶, sort par le bas du plateau ❷ et continue immédiatement son déplacement en haut ❸, dans la même colonne.



Le pion démarre en haut à droite et effectue un saut en hauteur vers la droite. En sautant, il sort du plateau par le haut ❶ et réapparaît immédiatement en bas, dans la même colonne ❷. Puis il termine son action en allant vers la droite et quitte une deuxième fois le plateau pour réapparaître à gauche, dans la même ligne ❸. Enfin, n'ayant pas de plate-forme sous ses pieds, il tombe et quitte une dernière fois le plateau pour réapparaître en haut, jusqu'à être finalement arrêté par une plate-forme ❹.





## Important

Lorsque vous avez utilisé vos 5 cartes, dès lors toutes posées devant vous, reprenez-les **immédiatement** et gratuitement en main.



## ÉVÉNEMENTS



Pendant son déplacement, votre pion peut entrer sur des cases affichant ou contenant divers éléments :

- ➔ case contenant une étoile;
- ➔ case affichant le symbole ;
- ➔ case vide ou affichant le symbole ;
- ➔ case contenant un pion Superstar adverse;
- ➔ case Porte.


### Case contenant une étoile

Lorsque votre pion entre sur une case contenant une étoile, collectez-la et placez-la dans votre réserve personnelle, de manière à aligner toutes les étoiles d'une même couleur sur l'étoile de cette couleur visible sur le bord droit ou gauche de votre carte Personnage.



- ➔ Plusieurs étoiles peuvent être collectées lors d'un même déplacement.
- ➔ Toute étoile collectée révèle un symbole  ou  sur sa case.
- ➔ Il n'y a pas de limite au nombre d'étoiles qu'un joueur peut posséder dans sa réserve personnelle.
- ➔ Il n'y a aucun lien entre la couleur des étoiles et celle des pions Superstar.

### Case affichant le symbole

À chaque fois que votre pion entre sur une case sans pion Superstar ni étoile et affichant le symbole , prenez un jeton Rejouer dans la réserve commune et placez-le de façon visible dans votre réserve personnelle.

- ➔ Plusieurs jetons Rejouer peuvent être collectés lors d'un même déplacement.
- ➔ Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Rejouer qu'un joueur peut posséder dans sa réserve personnelle.
- ➔ Si la réserve commune de jetons Rejouer est vide, vous n'en collectez pas.

### Case vide ou affichant le symbole

Il ne se passe rien. Le symbole  ne sert qu'au placement initial des étoiles.

### Case contenant un pion Superstar adverse

Lorsque votre pion entre sur une case occupée par un pion adverse (peu importe son orientation), ce dernier est éjecté.

- ➔ Plusieurs pions adverses peuvent être éjectés lors d'un même déplacement.
- ➔ Un pion éjecté retourne immédiatement dans la réserve personnelle de son propriétaire.
- ➔ **Son propriétaire reprend immédiatement en main toutes ses cartes.**
- ➔ Vous devez dérober une étoile de votre choix ou un jeton Rejouer au joueur dont vous venez d'éjecter le pion. S'il n'en a pas, vous ne lui dérobez rien.

### Case Porte

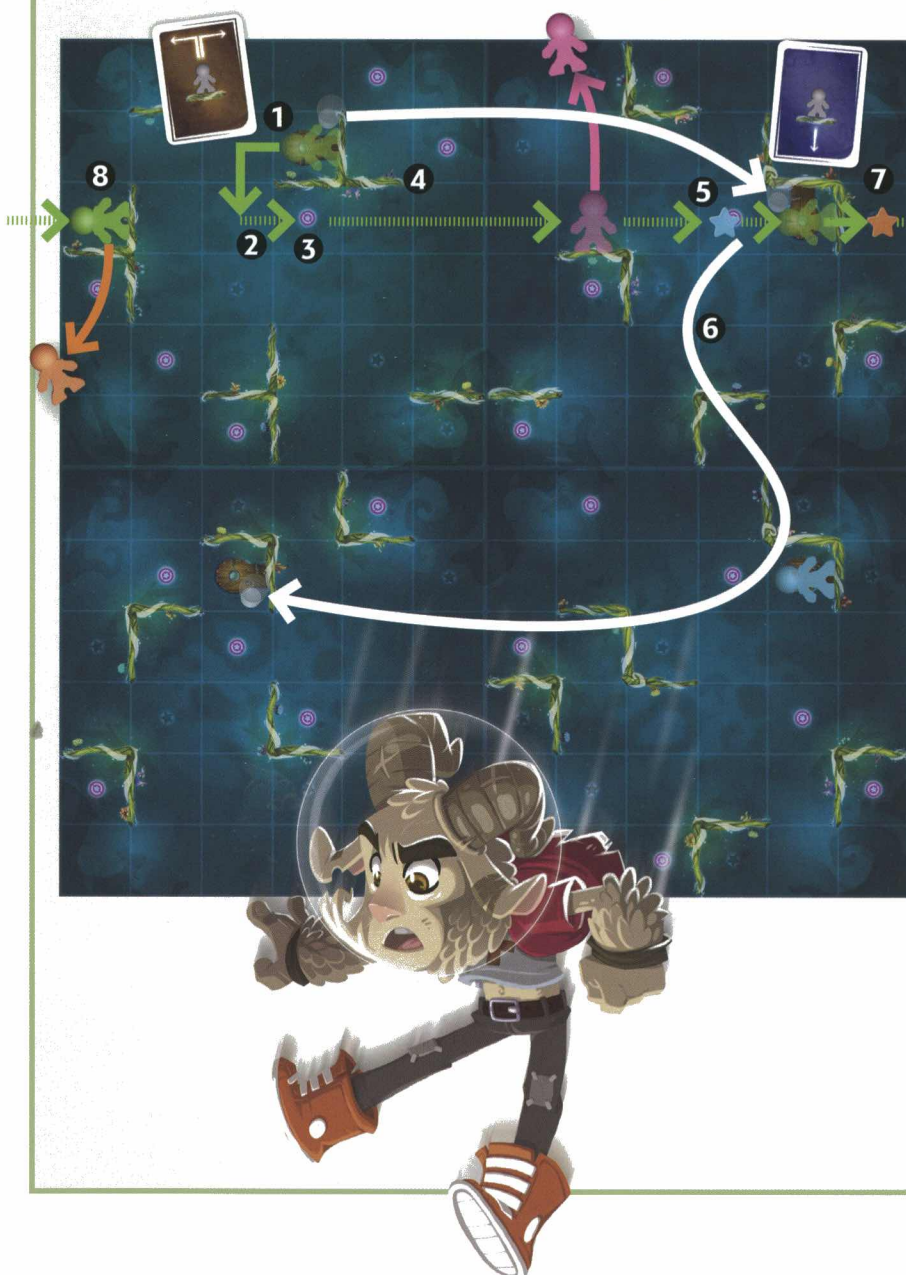
Au cours d'un déplacement, votre pion peut entrer sur une case Porte comme sur toute autre case du plateau. Si le pion Porte ouverte s'y trouve, déplacez-le comme lorsqu'un pion Superstar est placé en jeu : en sens horaire sur la prochaine case Porte libre.



Si vous en possédez, vous pouvez décider de dépenser un jeton Rejouer en le remettant dans la réserve commune. Dépenser un jeton Rejouer vous permet de jouer une nouvelle action. Suivez les règles du point précédent, «2 • Jouer une action».

- Un joueur ne peut dépenser qu'un seul jeton Rejouer par tour de jeu.
- Un jeton Rejouer peut être dépensé lors du tour où il a été collecté.

### Exemple d'un tour complet du joueur vert



- 1 Ayant été préalablement éjecté par un pion adverse, le pion Superstar vert revient en jeu là où se trouve le pion Porte ouverte, qui est alors déplacé en sens horaire sur la prochaine case Porte libre (première flèche blanche). Le joueur vert joue ensuite une carte Action Saut en hauteur et déplace son pion d'une case vers le haut...
- 2 ... puis d'une case vers la gauche. N'ayant plus de plate-forme sous les pieds, il tombe.
- 3 En tombant, il commence par collecter un jeton Rejouer pris dans la réserve commune.
- 4 Le pion vert continue de tomber et éjecte le pion rose en entrant sur sa case. Comme le joueur rose ne possède ni étoile ni jeton Rejouer, le joueur vert ne peut rien lui dérober.
- 5 Plus loin, le pion vert collecte une étoile bleue.
- 6 Enfin, le pion vert cesse de tomber, arrêté par une plate-forme. Le pion Porte ouverte qui s'y trouve est alors envoyé sur la prochaine case Porte libre en sens horaire (seconde flèche blanche).
- 7 Le joueur vert possédant désormais un jeton Rejouer, il décide de le dépenser. Il peut donc réaliser une nouvelle action. Il choisit de jouer une carte Chute. Son pion traverse la plate-forme sous ses pieds et tombe. Il collecte une étoile orange, puis sort du plateau.
- 8 Il rentre immédiatement de l'autre côté du plateau, sur la même ligne, et continue de tomber, mais est arrêté par une plate-forme où se trouve le pion orange. Ce dernier est donc éjecté. Le joueur vert décide de dérober un jeton Rejouer au joueur orange, mais puisqu'il en a déjà dépensé un durant ce tour de jeu, il devra attendre un prochain tour pour le dépenser.



## FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin d'un tour de table, quand le joueur à la droite du joueur ayant la carte Premier joueur termine son tour, la partie prend fin s'il reste un certain nombre d'étoiles sur le plateau :

- 4 étoiles ou moins à 2 joueurs ;
- 8 étoiles ou moins à 3 ou 4 joueurs ;
- 12 étoiles ou moins à 5 ou 6 joueurs.

Chaque joueur compte ses points comme suit :

- 1 jeton Rejouer = 1 point ;
- 1 étoile = 1 point ;
- Bonus pour 2 étoiles de même couleur = +1 point.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant **le moins** de jetons Rejouer dans sa réserve personnelle l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Exemple de décompte des points à 4 joueurs :

	Etoiles bleues	Etoiles jaunes	Etoiles roses	Etoiles vertes	Etoiles oranges	Etoiles blanches	Bonus pour paires d'étoiles	Jetons Rejouer	TOTAL
Julian	2	2	2	0	2	4	6	4	22
Gyom	3	1	3	1	0	1	2	0	11
Henri	0	1	0	1	1	1	0	3	7
Emma	3	3	4	2	1	2	6	1	22

Au terme de la partie, Julian & Emma ont tous deux 22 points, mais Emma l'emporte, car elle possède **moins** de jetons Rejouer que Julian !

### Variante : fin de partie en mode expert

Quand un joueur a atteint ou dépassé un certain nombre de points, il provoque immédiatement la fin de partie qui aura lieu à la fin du tour de table en cours, de manière à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Le nombre de points à atteindre dépend du nombre de joueurs :

- 18 points à 2 joueurs ;
- 24 points à 3 joueurs ;
- 18 points à 4 joueurs ;
- 24 points à 5 joueurs ;
- 18 points à 6 joueurs.

**Remarque :** le joueur qui a provoqué la fin de partie peut encore perdre 1 ou 2 points s'il se fait éjecter son pion et ainsi dérober une étoile ou un jeton Rejouer.

Le comptage des points, la condition de victoire et la façon de départager les égalités restent les mêmes.

## LE JEU EN UN COUP D'ŒIL

### 1 Placer son pion Superstar en jeu **obligatoire**

### 2 Jouer une action **obligatoire**

Il existe trois actions possibles :

- **compléter sa main :** reprenez toutes vos cartes en main ;
- **jouer un déplacement simple :** jouez une carte face cachée et déplacez votre pion de 1 case vers la gauche ou la droite ;
- **jouer un déplacement spécial :** jouez une carte face visible et déplacez votre pion selon l'action indiquée par la carte...
  - **Saut en longueur**  
Déplacez votre pion de 2 cases vers la gauche ou la droite ;
  - **Saut en hauteur**  
Déplacez votre pion de 1 case vers le haut, puis de 1 case vers la gauche ou la droite ;
  - **Chute**  
Votre pion traverse la plate-forme sous ses pieds ;
  - **Rotation**  
Pivotez votre pion d'un quart (90°) ou d'un demi-tour (180°).

### 3 Dépenser un jeton Rejouer **optionnel**

Maximum une fois par tour de jeu.



#### Pendant un déplacement, votre pion peut :

- collecter une ou plusieurs étoiles ;
- collecter un ou plusieurs jetons Rejouer ;
- éjecter un ou plusieurs pions Superstar adverses ;
- forcer le pion Porte ouverte à être déplacé en sens horaire sur la prochaine case Porte libre ;
- sortir du plateau et réapparaître à l'opposé.

#### Vous récupérez toutes vos cartes en main si :

- vous jouez l'action Compléter sa main ;
- votre pion Superstar est éjecté par un adversaire ;
- vous venez de jouer la cinquième et dernière carte de votre main.

#### La partie s'arrête à la fin du tour quand il reste sur le plateau :

- 4 étoiles ou moins à 2 joueurs ;
- 8 étoiles ou moins à 3 et 4 joueurs ;
- 12 étoiles ou moins à 5 et 6 joueurs.