

SPACE SPLIT

BIENVENUE DANS SPACESPLIT

SYNOPSIS : VOUS ÊTES 4 SURVIVANTS AYANT FUI UNE GUERRE DÉVASTATRICE SUR TERRE EN 2069. VOUS AVEZ REJOINT LA STATION SPATIALE INTERNATIONALE ET CELA FAIT 1 AN QUE VOUS ÊTES DANS CELLE-CI.

A L'ISSUE DE CETTE ANNÉE VOUS ÊTES CONTRAINT DE RETOURNER SUR TERRE AFIN DE RÉCUPÉRER DES PROVISIONS CAR LA STATION SPATIALE ARRIVE À SES LIMITES.

EN RETOURNANT SUR TERRE À L'AIDE DE VOS NAVETTES BIPLACE, UNE PLUIE DE MÉTÉORITE A SÉPARÉ VOTRE GROUPE DE SURVIVANTS : L'UNE A ATTERRI SUR MARS PRÈS D'UNE ANCIENNE COLONIE TERRIENNE ET L'AUTRE SUR TERRE PROCHE DE L'ANCIEN SIÈGE DE LA NASA.

VOS NAVETTES SONT INUTILISABLES, IL VA FALLOIR EN RECONSTRUIRE D'AUTRE À L'AIDE DES COMPOSANTS À VOTRE DISPOSITION. CEPENDANT DÉPÊCHEZ-VOUS CAR SUR MARS L'OXYGÈNE SE FAIT RARE. ET SUR TERRE UNE CATASTROPHE NATURELLE SE PRÉPARE.

VOTRE MISSION SERA DE CONSTRUIRE UNE FUSÉE AVEC LE MATÉRIEL TROUVÉ SUR PLACE, ET DE RAMENER LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE LES PROVISIONS À LA STATION SPATIALE.

REGLES DU JEU

SPACESPLIT EST UN JEU DE CARTES POUR 4 JOUEURS SE DÉROULANT DANS L'ESPACE. VOUS INCARNEZ LE RÔLE DE 4 SURVIVANTS.

CE JEU UTILISE LA CO-OP 2VS2 OU VOUS ALLEZ DEVOIR CONSTRUIRE VOTRE PROPRE FUSÉE POUR REJOINDRE LA STATION SPATIALE À L'AIDE D'OBJETS QUE VOUS DEVREZ RÉCUPÉRER SUR TERRE OU SUR MARS.



PLATEAU

RÈGLES :

RÈGLES GÉNÉRALES :

1- CHAQUE JOUEUR PREND UN PION AU HASARD

2- LE PLUS JEUNE COMMENCE PUIS DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE

3- UN DÉ PAR ÉQUIPE

4- LE JOUEUR LANCE LE DÉ ET AVANCE SUR LE PLATEAU EN FONCTION DU CHIFFRE DU DÉ

5- SI VOUS ARRIVEZ À LA CASE 20 SANS AVOIR CONSTRUIT ENTièrement LA FUSÉE VOUS DEVREZ REFAIRE UN TOUR ET REVENIR À LA CASE 1.

6- UNE FOIS LA FUSÉE ENTièrement CONSTRUITE TOUTE L'ÉQUIPE DOIT ÊTRE À LA CASE 20 POUR POUVOIR DÉCOLLER ET REMPORTER LA PARTIE

7- CATASTROPHE : LE SCÉNARIO CATASTROPHE FONCTIONNE AVEC UN JETON ET DES CASES SITUÉ SUR LE PLATEAU, À CHAQUE TOUR (AVANT QUE LE PREMIER JOUEUR REJOUÉ) LE JETON AVANCE D'UNE CASE CE QUI SIGNIFIE QU'AU BOUT DE 20 TOURS LA PARTIE S'ARRÊTE.

TERRE :

1- SI VOUS TOMBEZ SUR UNE CASE "PIOCHE" VOUS PRENEZ UNE CARTE "PIOCHE" ET VOUS ATTENDEZ LE TOUR SUIVANT AVANT DE POUVOIR ÉCHANGER ENTRE CETTE CARTE ET UNE CARTE "KÉROSÈNE"

2- SI VOUS TOMBEZ SUR UNE CASE "CORDE" VOUS PRENEZ UNE CARTE "CORDE" ET VOUS ATTENDEZ LE TOUR SUIVANT

AVANT DE POUVOIR ÉCHANGER ENTRE CETTE CARTE ET DEUX CARTES "MÉTAL"

MARS :

1- IL N'Y A PAS DE CARTE "PIOCHE" DONC PRENEZ DIRECTEMENT UNE CARTE "KÉROSÈNE"

CARTES :

CETTE CARTE EST UNE CARTE D'AIDE À LA CONSTRUCTION (PAR EXEMPLE SUR CETTE CARTE ON PEUT VOIR QU'UNE CARTE "PIOCHE" NOUS DONNE AU BOUT D'UN TOUR UNE CARTE "KÉROSÈNE")



CASES :

CASE ÉCHANGE : PERMET D'ÉCHANGER UNE CARTE DE SA MAIN QU'AVEC UNE CARTE DE LA LISTE D'OBJET DE NOTRE PLANÈTE

CASE 20 : CETTE CASE EST LA CASE DE DÉPART DE LA FUSÉE DONC QUAND UNE ÉQUIPE A FINI DE CONSTRUIRE LA FUSÉE ILS DOIVENT OBLIGATOIREMENT ÊTRE TOUS LES DEUX SUR CETTE CASE POUR DÉCOLLER

CONDITION DE VICTOIRE : L'ÉQUIPE GAGNE AU MOMENT OÙ LES DEUX COÉQUIPIERS SONT SUR LA CASE 20 ET QUE TOUS LES COMPOSANTS DE LA FUSÉE SONT RÉUNIS.

CONDITION DE DÉFAITES :

- TERRE : LES DEUX ÉQUIPES ONT PERDU LA PARTIE À PARTIR DU MOMENT OÙ LA CATASTROPHE NATURELLE FRAPPE LA TERRE EN FONCTION DE LA POSITION DU JETON.

- MARS : LES DEUX ÉQUIPES ONT PERDU LA PARTIE À PARTIR DU MOMENT OÙ L'OXYGÈNE VIENT À MANQUER EN FONCTION DE LA POSITION DU JETON.

- SI L'ÉQUIPE D'EN FACE PARVIENS À RÉUNIR TOUS LES COMPOSANTS DE LEUR FUSÉE ET DÉCOLLE,

LA PARTIE SE TERMINE ET L'AUTRE ÉQUIPE ET DÉCLARER PERDANTE.

CE QU'IL SE PASSE EN UN TOUR :

LES JOUEURS ONT JOUÉ À TOUR DE RÔLES. LE JETON À AVANCER D'UNE CASE. LES JOUEURS ONT RÉCOLTÉ DES COMPOSANTS.



UN PEU DE CONTEXTE

CE JEU DE PLATEAU A ÉTÉ CRÉÉ POUR UN PROJET DE
GROUPE EN PREMIÈRE ANNÉE DE FORMATION À L'IIM
- DIGITAL SCHOOL, NANTERRE



CRÉDIT

CORENTIN BATON - GAME DESIGNER
FAZIL MOUSSAOUI - GAME DESIGNER

RAPHAËL CHICHE - GRAPHISTE
ERWAN ROUX - GRAPHISTE