

COSMIC ATTACK

UN JEU DE ROBERTO FRAGA ILLUSTRÉ PAR SOFI

De 3 à 6 joueurs - 7 ans et plus

Vous êtes un Extra-terrestre de la planète KRAKTON et débarquez sur Terre car vous adorez la planète Bleue et ses habitants. Au programme de ce voyage unique : Une chasse d'objets souvenirs et surtout plein d'aventures palpitantes qui mettront à contribution vos jambes, vos mains, votre souffle ou même encore votre voix...

Matériel :

3 cartes "règle du jeu" • 1 carte "soucoupe volante" • 6 cartes "index"
6 cartes "cosmik protect" avec un aide-mémoire au verso
6 cartes "objet" • 26 cartes "action" (verso avec fonds spatial)

But du jeu :

Avoir le maximum d'étoiles à la fin de la partie.

Les étoiles figurent sur des cartes "action" qui correspondent à des défis très variés.

Préparation du jeu :

Séparez les cartes "action" (verso fonds spatial) des autres cartes et mélangez la pile ainsi formée, puis posez-la face cachée sur la table.

1

Prenez les cartes restantes et distribuez à tous les joueurs :

- 1 carte "index" qu'ils posent devant eux face visible ;
- 1 carte "cosmik protect" (représentant un kraktonien avec 9 bras) qu'ils posent au-dessus de la carte "index" pour cacher cette dernière.

Les cartes "index" et "cosmik protect" non utilisées sont écartées du jeu.

Prenez les 6 cartes "objet" et disposez-les faces cachées dans différents endroits de la pièce de jeu en annonçant à chaque fois à voix haute l'objet représenté sur la carte. Chaque joueur doit se rappeler de l'endroit où la carte a été posée et de l'objet correspondant.

Placez la carte "soucoupe volante" au centre de la table.

À 4, 5 ou 6 joueurs : Tirez les 4 premières cartes du paquet de cartes "action" et disposez-les faces visibles autour des 4 bords de la carte "soucoupe volante". Les cartes restantes forment la pioche.

À 3 joueurs : Procédez de manière identique mais en n'utilisant que 3 cartes "action".

Le jeu :

Chaque joueur prend en main sa carte "index" et sa carte "action" puis choisit secrètement l'action qu'il veut faire :

- D'abord en orientant sa carte "index" soit vers la gauche, la droite, en haut ou en bas ;
- Puis en cachant avec la carte "cosmik protect" qui vient la recouvrir.

Il repose ensuite ses deux cartes sur la table.

Pour chaque joueur, les 4 directions possibles sont les suivantes :

- L'index pointe à gauche : la carte "action" concernée est celle qui est pour lui à gauche de la soucoupe
- L'index pointe à droite : la carte "action" concernée est celle qui est pour lui à droite de la soucoupe
- L'index pointe vers lui : la carte "action" concernée est celle qui pour lui est en bas de la soucoupe
- L'index pointe vers le joueur en face de lui : la carte "action" concernée est celle qui est pour lui en haut de la soucoupe.

2

Quand tous les joueurs sont prêts, l'un des joueurs compte jusqu'à 3. Dès que ce chiffre est atteint, tout le monde fait glisser sa carte "cosmik protect" sur le côté pour dévoiler simultanément sa carte "index". Chacun doit alors regarder très vite les cartes "action" choisies par les autres joueurs.



Il y a alors 2 possibilités :

- Un joueur est seul à avoir choisi une action. Il prend tout simplement la carte "action" et la pose à côté de lui face visible ;



- Deux joueurs ou plus ont choisi la même action. Ils doivent alors réaliser l'épreuve correspondante.

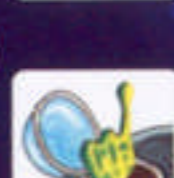


Dans l'exemple à 4 joueurs ci-contre :

Les Kraktoniens bleus et violets prennent chacun leurs cartes "action" respectives (car ils sont les seuls à avoir choisi leur carte) et les mettent à côté d'eux face visible :



Le kraktonien bleu prend la carte "Cosmogloglou".



Le kraktonien violet prend la carte "Cosmobouse".



Les Kraktoniens gris et vert réalisent simultanément l'action imposée par la carte "Cosmoscan" qu'ils ont choisie tous les deux.

3

LES DIFFÉRENTES CARTES "ACTION" :



CARTES "COSMOSCAN"

Le kraktonien veut ramener des objets-souvenirs de la planète Terre.

Le premier des joueurs qui récupère la carte "objet" correspondant à l'objet représenté sur l'écran crie par exemple "J'ai trouvé la glace" et gagne la carte "cosmoscan".

La carte "objet" retrouvée est mise de côté car elle ne servira pas pour le décompte des étoiles en fin de partie.



CARTES "COSMOCRANIO"

Il fait chaud sur Terre. Pour se protéger du soleil, le kraktonien court avec une carte sur le front.

Le premier des joueurs à être revenu à sa place, après avoir fait le tour de la table en courant avec sa carte "cosmik protect" sur son front, gagne la carte "cosmocranio". Si

la carte "cosmik protect" tombe, il faut la ramasser et continuer. Tout le monde doit tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.



CARTES "COSMOBACK"

Un canard enragé court après le kraktonien qui, déboussolé, s'enfuit en

Le premier joueur à être revenu à sa place, après avoir fait le tour de la table à reculons, gagne cette carte. Tout le monde doit tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.



CARTES "COSMOBOUSE"

Le Kraktonien adore cette substance terrestre qui sent si bon, et ne peut résister à l'envie de s'éclabousser avec.

Le premier des joueurs qui tape sur cette carte la gagne.

4



CARTES "COSMOGLOGLOU"

Le Kraktonien adore les volailles et il prend plaisir à les imiter.

Le joueur concerné par ce défi se lève, pose sa carte "cosmik protect" en équilibre sur l'un de ses coudes, puis s'approche de son ou ses adversaires en battant de l'aile dans le but de faire tomber les autres cartes.

Pendant cette action, son autre coude reste dans le dos. Le ou les premiers kraktoniens dont la carte "cosmik protect" touche le sol perd/perdent ce défi. La carte "Cosmogloglou" est gagnée par le joueur qui a :

Soit maintenu sa carte en équilibre sur son coude ;

Soit l'a faite tomber le dernier.

sa carte "cosmik protect" en soufflant dessus jusqu'à ce qu'elle touche la carte "soucoupe volante" gagne la carte "cosmoventilo". Avant de démarrer le défi, les joueurs concernés s'assurent que leurs cartes sont à la même distance de la carte "soucoupe volante".



CARTES "COSMOBOBO"

Le kraktonien a marché par mégarde sur un hérisson et s'est fait un Cosmo Bobo !

Le premier joueur qui lève sa jambe droite (au-dessus de la table) en montrant son pied et en criant "GLAGLA GLOGLO" (J'ai mal en Kraktonien) gagne cette carte.

ATTENTION!!!!

Si l'un des joueurs commence un défi (se lève, bouge la main, crie...) alors qu'il est le seul sur une épreuve, celui-ci est pénalisé et ne prend pas la carte "action" qu'il aurait dû normalement gagner.

La couleur des étoiles donne des indications sur le type de défis :

5



CARTES "COSMOVENTILO"

Le kraktonien veut amener sans le toucher un humanoïde à sa soucoupe volante

pour l'examiner de plus près. Le premier joueur qui fait avancer

Étoile bleue > COSMOCOOL
Des petites actions tranquilles sans trop bouger.

Étoile rouge > COSMOSTRESS
Des actions qui vont réveiller les plus endormis.

Nouveau tour de jeu

De nouvelles cartes "action" prises dans la pioche viennent remplacer celles qui ont été gagnées par les joueurs.

Une nouvelle manche peut démarrer.

Fin du jeu :
Le jeu s'arrête quand toutes les cartes "action" ont été prises.

On passe alors à la phase du décompte des étoiles gagnées avec les cartes "action".

Le gagnant :

Le joueur qui a le plus d'étoiles gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur parlant le mieux le kraktonien qui gagne.

Merci aux élèves de la classe de Cycle 3 de l'école Federico Garcia Lorca de Vaulx en Velin et à leur professeur, Monsieur Bruce Demangé-Bost, pour leur très sympathique contribution sur ce jeu.

Vous avez apprécié COSMIC ATTACK... Vous adorerez également les 16 autres jeux de la gamme Jeu de Poche : Anagramme, Babylone, Brouhaha, Elefantissimo, Finis ton assiette, In Extremis, La Grande Parade, Laoupala, Marabout, Panicozoo, Rapidcroco, Sky my husband, Sudokarré, Syllabus, Tchou Tchou et Versailles!!!



Plus d'infos sur le site de l'éditeur : www.cocktailgames.com

6