

Contenu

76 cartes au total dont :

- 15 cartes « Satellite »
- 15 cartes « Planète »
- 15 cartes « Étoile »
- 15 cartes « Univers proche »
- 15 cartes « Univers lointain »
- 1 carte « Terre »
- 1 Notice

Règles du jeu

Nombre de joueurs : de 1 à 6

Âge : à partir de 7 ans

Consignes

Distribuez 4 cartes à chaque joueur. Placez la carte Terre au centre de la table. Celui ou celle qui a observé le ciel le plus récemment commence. La rotation se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant tente de placer une de ses cartes sur la table. S'il estime que son objet céleste est plus loin de la Terre que l'objet posé sur la table, il pose sa carte à droite, sinon, il pose sa carte à gauche de la première. S'il se trompe, la carte est mise à la bonne place, et il pioche une nouvelle carte. S'il a raison, le tour passe au joueur suivant. Le premier ayant épuisé ses cartes remporte la partie.

Carte recto

Nom de
l'objet
céleste

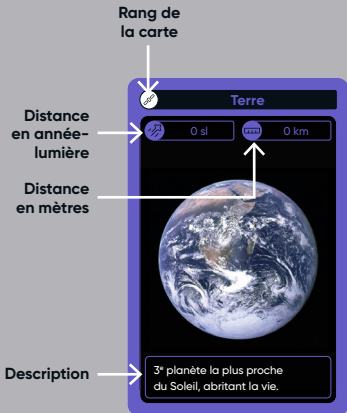


Terre

Image
de l'objet
céleste



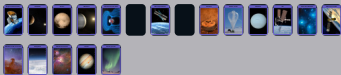
Cartes verso



Mise en place



Si la ligne devient trop longue, les cartes peuvent être réarrangées en plusieurs lignes pour gagner de l'espace.



Variantes

Les parties peuvent être simplifiées grâce aux rangs des cartes (voir partie suivante « Rangs des cartes »).

Comment procéder

Triez les cartes par rang, puis retirez un certain nombre de cartes de chaque rang en fonction du niveau de difficulté souhaité.

Rangs des cartes

Les rangs des cartes permettent de trier les cartes pour ajuster la difficulté des parties.



Groupe « satellite »



Groupe « planète »



Groupe « étoile »



Groupe « univers proche »



Groupe « univers lointain »

Abréviations

sl : seconde-lumière

ml : minute-lumière

hl : heure-lumière

al : année-lumière

Mal : millions d'années-lumière

Gal : milliard d'années-lumière

Distances dans l'Univers

Unités de distances

1 kilomètre (km) = 1 000 mètres

1 Unité Astronomique (UA) = 1 distance Terre-Soleil = 150 millions de km.

1 Année-lumière (al) = la distance que la lumière parcourt en une année = environ 9 461 milliards de km.

1 Parsec (pc) = 3,26 années-lumière.

Vitesses

Vitesse de la lumière = 300 000 km par seconde.

Vitesse du son dans l'air = 340 mètres par seconde.

Compléments des crédits

Couverture : NASA

Arrokoth : NASA/ Johns Hopkins University
Applied Physics Laboratory/Southwest
Research Institute/Roman Tkachenko

Lutetia : ESA 2010 MPS for OSIRIS Team MPS/
UPD/LAM/IAA/RSSD/INTA/UPM/DASP/IDA

Tchouri : ESA / Rosetta / MPS for OSIRIS Team
(MPS / UPD / LAM / IAA / SSO / INTA / UPM /
DASP / IDA) / Justin Cowart

Nébuleuse Orion : NASA, ESA, M. Robberto
(Space Telescope Science Institute/ESA) and
the Hubble Space Telescope Orion Treasury
Project Team

Nébuleuse tête de cheval : ESA/Euclid/Euclid
Consortium/NASA image processing by J.-C.
Cuillandre (CEA Paris-Saclay) G. Anselmi

Pulsar du crabe : NASA/HST/ASU/ J. Hester et al.
X-Ray/NASA/CXC/ASU/ J. Hester et al.

Sirius : NASA, ESA, H. Bond (STScI), and M.
Barstow (University of Leicester)

NGC 3109 : Dark Energy Survey/DOE/FNAL/
DECam/CTIO/NOIRLab/NSF/AURA2

Amas abell : NASA, N. Benitez (JHU), T. Broadhurst (Racah Institute of Physics/The Hebrew University), H. Ford (JHU), M. Clampin (STScI), G. Hartig (STScI), G. Illingworth (UCO/Lick Observatory), the ACS Science Team and ESA
Galaxie du compas : NASA, Andrew S. Wilson (University of Maryland); Patrick L. Shopbell (Caltech); Chris Simpson (Subaru Telescope); Thaisa Storchi-Bergmann and F. K. B. Barbosa (UFRGS, Brazil); and Martin J. Ward (University of Leicester, U.K.)

M74 : NASA, ESA, and the Hubble Heritage (STScI/AURA)-ESA/Hubble Collaboration.


Acknowledgment- R. Chandar (University of Toledo) and J. Miller (University of Michigan)

MACS J0717 : NASA, ESA, CXO, C. Ma, H. Ebeling and E. Barrett (University of Hawaii/IfA), et al. and STScI

J033245.11-274724.0 : Hammer, F., Flores, H., Yang, Y. B., Athanassoula, E., Puech, M. Rodrigues, M. Peirani, S.

Concepteurs

Alain Doressoundiram (Observatoire de Paris-PSL), Marine Vallier (Université de Lorraine, Conception de Dispositifs Ludiques), et Elise Pasquinelli (stagiaire de Master à l'Observatoire de Paris).

Un jeu inspiré de  Timeline



cosmomètre