

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Mindclash
Play



RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL



5x plateaux Joueur



5x feutres



1x disque élémentaire pour 2-3 joueurs
(recto/verso)



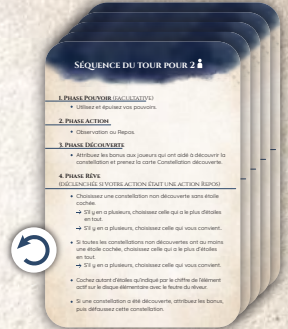
1x disque élémentaire pour 4-5 joueurs
(recto/verso)



48x cartes Constellation



6x cartes Décompte final



5x aides de jeu



1x carte Fin de partie



20x jetons Télescope



1x pion Élément



60x poussières d'étoile



1x tuile Premier joueur

NOTE : les poussières d'étoile et les télescopes sont illimités. S'ils viennent à manquer, utilisez des équivalents. Les éléments du jeu peuvent différer légèrement des visuels du livret.

APERÇU DU JEU

Les dieux de l'Antiquité, des héros légendaires et de formidables créatures mythiques parcourent les cieux étoilés d'**Astra**, sous forme de constellations. Vous et vos adversaires incarnez des astronomes, scrutant la voûte céleste.

À votre tour, vous collectez et dépensez des poussières d'étoile pour cocher avec votre feutre les étoiles que vous repérez et découvrez, vous répertoriez des constellations et vous récupérez divers bonus et pouvoirs grâce à elles. Vous gagnez également des points de renommée au fil de vos explorations : le joueur qui possède le plus de points de renommée à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

CONSTELLATIONS

Astra vous présente les 48 constellations décrites par le célèbre astronome grec Ptolémée dans son livre L'Almageste. Chaque constellation dispose de sa propre carte et de ses attributs :

1 Élément : Terre

2 Nombre d'étoiles : 10

3 Renommée : 2

4 Étoiles : 3

5 Nom : TAUREAU

6 À ce tour : si vous avez coché uniquement des étoiles communes sans découvrir de constellation, regagnez les poussières dépensées.

7 Bonus : 4

8 Pouvoir : 1

1 **Élément** : cette icône indique l'élément associé à cette constellation. Combiner différents éléments permet d'obtenir des points de renommée supplémentaires à la fin de la partie. Il existe 4 éléments :



Feu



Eau



Air



Terre

2 **Nombre d'étoiles** : le nombre d'étoiles de la constellation (donc le nombre d'étoiles à cocher et de poussières d'étoile à dépenser pour découvrir la constellation).

3 **Renommée** : nombre de points que rapporte la constellation si elle est active lors du décompte final.

4 **Étoiles** : les constellations sont formées d'étoiles reliées entre elles par une ou plusieurs lignes selon un schéma unique. Il existe 3 types d'étoiles :



Étoile de départ : il s'agit de la première étoile que vous devez cocher pour commencer à découvrir cette constellation.



Grande étoile : ces étoiles spéciales vous permettent d'acquérir de la sagesse lorsque vous les cochez.



Étoile commune : une étoile de base, sans pouvoir spécifique.

5 **Nom** : nom de la constellation.

6 **Pouvoir** : description du pouvoir de la constellation. Toute constellation découverte offre un pouvoir à son propriétaire.

7 **Bonus** : récompenses immédiates obtenues lorsque vous aidez un autre joueur à découvrir une constellation. Chaque carte Constellation en propose 4 : chacune d'entre elles indique le type et le montant de la récompense ainsi obtenue.

- 8 **Repère de placement** : lorsque vous placez cette carte autour du disque élémentaire, faites coïncider ce triangle avec un triangle du disque de sorte à former un losange.

Les cartes Constellation peuvent être *découvertes* ou *non découvertes*.

Les cartes qui se trouvent autour du disque élémentaire sont les constellations *non découvertes* : il reste au moins une étoile non cochée dans ces constellations.

Une constellation est **découverte** lorsque **toutes** ses étoiles sont cochées. Sauf exception, lors de la phase Découverte, une telle constellation sera récupérée par un joueur. Les constellations découvertes peuvent être actives ou épuisées, selon l'état de leur pouvoir (prêt à être utilisé ou non).

Bien que les cartes Constellations aient été dessinées pour correspondre au mieux à leurs équivalents du monde réel, certaines ont subi de légères modifications par rapport à *l'Almageste* pour améliorer l'expérience de jeu.

PLATEAUX JOUEUR

Votre plateau Joueur vous permet de mesurer votre progression au fil de votre voyage céleste (capacité de sacoches, sagesse et renommée) et de stocker vos ressources (poussières d'étoile et jetons Télescope).



- 1 **Piste de renommée** : indiquez ici les points de renommée gagnés.
- 2 **Capacité de sacoches** : définit le maximum de poussières d'étoiles que vous pouvez atteindre lorsque vous faites une action Repos.
- 3 **Piste de sagesse** : progresser sur cette piste augmente le nombre de cartes Constellation que vous pouvez découvrir.

- 4 **Télescopes** : stockez ici vos jetons Télescope.
- 5 **Sacoches** : stockez ici vos poussières d'étoile.

Au fil du jeu, il vous sera demandé de **cocher** les pistes de votre plateau Joueur. Les pistes doivent toujours être cochées de gauche à droite.

DISQUE ÉLÉMENTAIRE

Chaque constellation est associée à un élément du disque élémentaire. Lorsque vous faites une action *Repos*, vous pouvez réactiver toute constellation en votre possession marquée du symbole de l'élément actif, identifié par le pion Élément sur le disque. Cela vous permettra de réutiliser le pouvoir de ces constellations. L'élément actif change au fil du déplacement du pion.



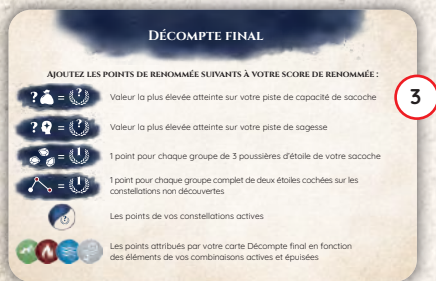
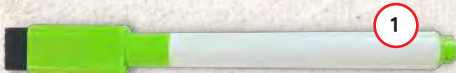
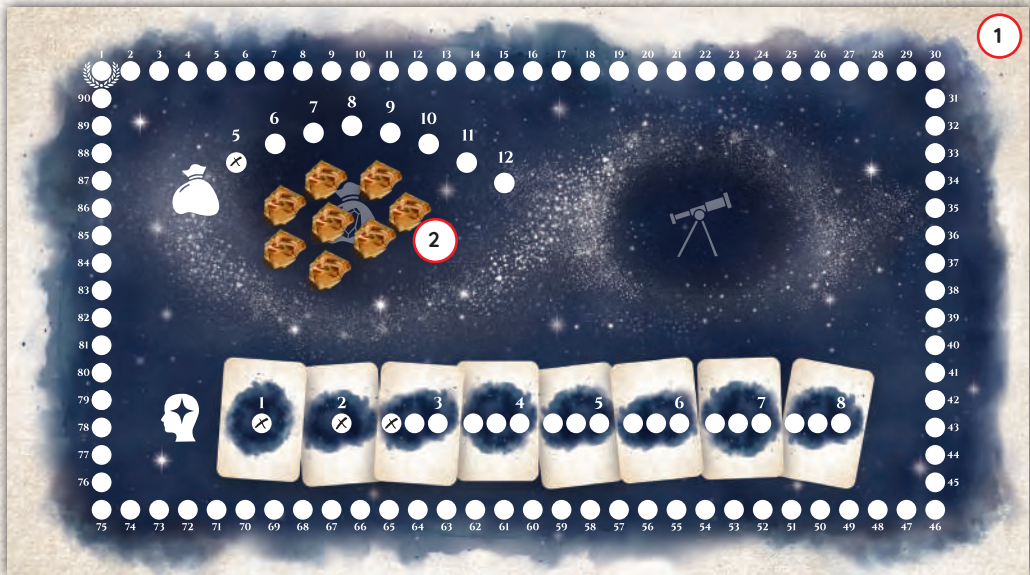
- 1 **Éléments** : il y a quatre éléments sur le disque élémentaire. Ils sont identifiés par les symboles que vous pouvez retrouver en haut à gauche sur les cartes Constellation.
- 2 **Nombre de joueurs** : détermine le disque que vous devez utiliser, et son côté, en fonction du nombre de joueurs.
- 3 **Sens de rotation** : le pion Élément se déplace toujours dans le sens horaire.
- 4 **Repère de placement** : dépend du nombre de joueurs. Indique où vous devez placer les cartes Constellation autour du disque élémentaire.
- 5 **Icône de défaisse** : si le pion Élément passe au-dessus de cette icône, défaissez la carte du sommet de la pile des cartes Constellation.

Le disque élémentaire pour 2 joueurs indique des chiffres, qui ne sont utiles que pour une partie à 2 joueurs (voir p.20).



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DES JOUEURS



- 1 Chaque joueur reçoit un feutre et un plateau Joueur.
 - Dans une partie à 2 joueurs, placez un troisième feutre à portée de main des joueurs.
- 2 Chaque joueur commence la partie avec 8 poussières d'étoile dans sa sacoche.

- 3 Mélangez les cartes Décompte final et donnez-en une à chaque joueur. Chaque joueur peut secrètement regarder sa propre carte Décompte final à tout moment. Rangez les cartes non distribuées dans la boîte (voir p.19 pour un exemple du fonctionnement de ces cartes).
- 4 Le dernier joueur à avoir vu une étoile filante commence. Il prend la tuile Premier joueur et la conserve pour toute la durée de la partie.

MISE EN PLACE DU JEU

1 Prenez le disque élémentaire correspondant au nombre de joueurs (indiqué au milieu) et posez-le sur le côté approprié au centre de la table.

2 Créez la pile de cartes Constellation.

2/A Mélangez les 48 cartes Constellation et piochez le nombre de cartes indiqué ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs :

- 29 cartes à 2 joueurs
- 25 cartes à 3 joueurs
- 18 cartes à 4 joueurs
- 11 cartes à 5 joueurs

Formez une pile face cachée avec les cartes piochées et placez-la à proximité du disque élémentaire.

2/B Placez la carte Fin de partie sur la pile. Orientez-la de manière à ce qu'elle dépasse de la pile afin de pouvoir la repérer plus facilement.

2/C Placez les cartes restantes (voir ci-dessous) face cachée sur la carte Fin de partie, sans les regarder.

- 19 cartes à 2 joueurs
- 23 cartes à 3 joueurs
- 30 cartes à 4 joueurs
- 37 cartes à 5 joueurs

3 Piochez une carte au sommet de la pile des cartes Constellation et défaussez-la immédiatement. Vous venez de créer le début de la pile de défausse.

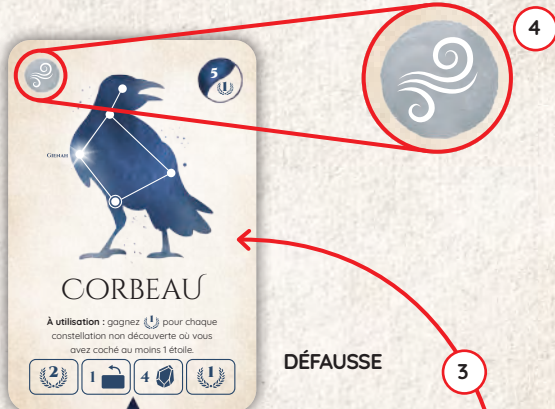




4 Repérez l'élément qui apparaît sur la carte Constellation défaussée et placez le pion Élément sur l'élément correspondant du disque élémentaire. Il s'agit de l'élément actif au début de la partie.

5 Piochez autant de cartes Constellation de la pile que le nombre de joueurs +1 et placez-les autour du disque élémentaire en alignant les repères de placement du disque avec ceux des cartes.

6 Formez une réserve commune de poussières d'étoile et de jetons Télescope.



2

2/A

2/B

2/C



PILE
CONSTELLATION



6

DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chacun joue son tour.

À votre tour, résolvez les phases suivantes, dans l'ordre :

Phases du tour

1. Phase Pouvoir (facultative)
2. Phase Action (Observation ou Repos)
3. Phase Découverte (si déclenchée par une des phases précédentes).

I. PHASE POUVOIR

Au début de votre tour, vous pouvez choisir une ou plusieurs constellations découvertes actives en votre possession et utiliser leurs pouvoirs dans n'importe quel ordre.

Si un pouvoir commence par "À utilisation :", résolvez son effet dès que vous l'utilisez. Vous devez complètement résoudre ce pouvoir avant d'en utiliser un autre.

Si un pouvoir commence par "À ce tour :", résolvez son effet lors de votre tour ou à la fin de votre tour, selon ce qui est indiqué sur la carte. Vous pouvez exercer plusieurs pouvoirs en même temps lors de votre tour.

Utiliser un pouvoir est facultatif. Vous pouvez choisir de ne rien utiliser, ou d'utiliser un seul pouvoir, plusieurs, ou tous.

ÉPUISER UNE CONSTELLATION

Une fois que vous avez utilisé un pouvoir, **épuisez** la carte Constellation en la faisant pivoter de 90° pour la mettre à l'horizontale.

Le pouvoir d'une constellation épuisée **ne peut plus être utilisé**, à moins de réactiver la carte. Dit autrement, vous pouvez uniquement utiliser les pouvoirs des constellations actives (à la verticale). Vous ne pouvez **jamais** utiliser le pouvoir d'une constellation épuisée.



ASTUCE : les cartes Constellation épuisées peuvent être réactivées via l'action Repos ou en touchant le Bonus Réactivation de certaines cartes.

2. PHASE ACTION

Lors de cette phase, choisissez une action parmi :

- Observation
- Repos



OBSERVATION

Si vous voulez cocher des étoiles, choisissez l'action Observation. Bien que certains pouvoirs vous permettent de le faire également, l'action Observation est la manière la plus directe pour cocher des étoiles et découvrir des constellations.

Pour **cocher une étoile**, marquez-la du feutre de votre couleur sur la carte. Vous ne pouvez jamais cocher une étoile déjà cochée, même si c'est vous qui l'aviez cochée.

Chaque étoile que vous cochez vous coûte 1 poussière d'étoile de votre sacoché.

Pour faire l'action Observation, vous devez donc avoir **au moins 1 poussière d'étoile** dans votre sacoché. Lorsque vous faites l'action Observation, vous devez **cocher au moins 1 étoile** sur une constellation. Pour cocher une étoile, choisissez une constellation non découverte autour du disque élémentaire et suivez les règles données ci-contre.

Une étoile est **adjacente** lorsqu'elle est **directement reliée à une autre étoile** par une ligne blanche. Deux étoiles qui ne sont pas reliées par une ligne blanche, ou qui sont sur la même ligne blanche mais séparées par une autre étoile au milieu, ne sont pas adjacentes.

COCHER DES ÉTOILES (RÈGLE CLASSIQUE)

- Lorsque vous cochez des étoiles, déterminez d'abord la première étoile à cocher.
 - » S'il n'y a aucune étoile cochée sur la constellation choisie, vous devez commencer par l'étoile de départ.
 - » Si des étoiles ont déjà été cochées sur la constellation choisie, vous devez commencer par une étoile non cochée adjacente à une étoile déjà cochée.
- Après avoir coché la première étoile, vous pouvez cocher une autre étoile non cochée adjacente à celle que vous venez de marquer, et ainsi de suite.
- Vous pouvez continuer de marquer des étoiles adjacentes en observant ces règles tant que vous avez suffisamment de poussière d'étoile pour le faire.

Votre action Observation se termine si :

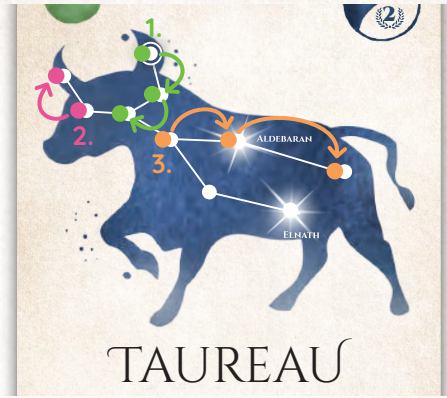
- vous ne souhaitez plus cocher d'étoiles,
- vous n'avez plus de poussière d'étoile,
- il ne reste aucune étoile non cochée adjacente à celle que vous venez de cocher (même s'il vous reste de la poussière d'étoile).



Exemple

Amandine (en vert) veut dépenser 3 poussières d'étoile (PE) pour cocher 3 étoiles dans la constellation du Taureau. Aucune étoile n'y a été cochée : elle doit donc commencer par l'étoile de départ, située sur la corne droite. Elle dépense 1 PE pour cette étoile, puis 2 PE pour cocher les deux étoiles suivantes.

Plus tard, à son tour, Antoine (en rose) dépense 2 PE pour cocher 2 étoiles. Il est obligé de partir d'une étoile déjà cochée par Amandine, ce qui ne laisse que deux possibilités : à gauche ou à droite. Antoine décide de cocher les 2 étoiles de la corne gauche du taureau. Notons que même s'il voulait continuer, il ne le pourrait pas, car il n'y a plus d'étoile adjacente dans cette direction.




Enfin, lors de son tour, Élodie (en orange) choisit de dépenser 3 PE pour cocher trois étoiles. Sa première étoile doit être adjacente à une étoile déjà cochée, ce qui ne lui laisse qu'une seule possibilité : celle qui se trouvait à droite de la dernière étoile cochée par Amandine. Elle continue sa route en choisissant la branche du haut pour cocher deux étoiles supplémentaires, et doit elle aussi s'arrêter car il n'y a plus d'étoile adjacente.

Vous ne pouvez jamais dépasser le maximum de "8" sur la piste. Tout gain de sagesse qui vous amènerait au-delà est ignoré.



ASTUCE : il est tout à fait possible que vous vous retrouviez bloqué à cause d'une étoile déjà cochée qui vous empêche de continuer votre chemin. Empêcher les autres de cocher trop d'étoiles en un seul tour est une des clés de la victoire.

COCHER UNE GRANDE ÉTOILE

Les grandes étoiles sont les étoiles les plus brillantes de leur constellation. Dans **Astra**, elles sont identifiées par le symbole , et un nom propre.

Lorsque vous cochez une grande étoile, vous gagnez immédiatement 1 point de sagesse. Lorsque vous gagnez 1 point de sagesse, cochez la case libre la plus à gauche de la piste de sagesse de votre plateau Joueur. Si vous gagnez plus de sagesse qu'il n'y a de place sur votre piste de sagesse, l'excédent est perdu.

ACTIONS OBSERVATION SUPPLÉMENTAIRES

Votre phase Action ne se termine pas automatiquement à la fin de votre action Observation. Vous pouvez faire autant d'actions Observation supplémentaires que vous le désirez dans le même tour, **à condition de dépenser 1 jeton Télescope pour chacune.**

Si vous n'avez pas de jetons Télescope à dépenser, vous ne pouvez pas faire d'action Observation supplémentaire lors de ce tour. Faire une action Observation supplémentaire peut vous permettre de continuer à cocher des étoiles sur la même constellation, ou sur une autre constellation si vous le souhaitez.

IMPORTANT : les actions Observation supplémentaires sont soumises aux mêmes règles que l'action Observation classique.

ASTUCE : vous pouvez gagner des jetons Télescope en utilisant certains pouvoirs, ou en touchant le bonus Observation de certaines cartes Constellation.



ACTION REPOS

L'action Repos vous permet de réactiver les pouvoirs de vos constellations et de remplir votre sacoche de poussière d'étoile - si vous n'avez pas de poussière d'étoile au début de votre tour, c'est aussi la seule action possible. Lorsque vous faites cette action, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

Étapes de l'action Repos

- 1 Remplissez votre sacoche,
- 2 Réactivez vos constellations,
- 3 Déplacez le pion Élément.

Vous ne pouvez faire qu'une seule action Repos à votre tour. Contrairement à l'action Observation, il n'est pas possible d'en faire plusieurs en dépensant des jetons Télescope.

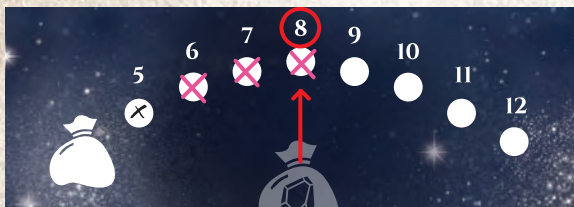
IMPORTANT : vous ne pouvez pas utiliser des jetons Télescope (donc ne pouvez pas faire des actions Observation supplémentaires) si l'action que vous avez faite à ce tour est une action Repos.



1 Remplissez votre sacoch

Certains pouvoirs ou bonus vous rapportent de la poussière d'étoile, mais l'action Repos est la manière la plus directe d'en obtenir.

Lorsque vous remplissez votre sacoch, vérifiez sa capacité sur votre plateau Joueur (donnée par la dernière case cochée dans la section appropriée).



Ensuite, remplissez votre sacoch à hauteur de la capacité indiquée. À l'issue de l'action, vous devez posséder autant de poussière d'étoile que cette capacité.

Vous ne pouvez pas posséder plus de poussière d'étoile que la capacité de votre sacoch après une action Repos. Si vous avez déjà autant de poussière d'étoile que la capacité de votre sacoch, voire davantage, vous ne recevez rien lorsque vous faites cette action.

Toutefois, vous avez le droit d'excéder la capacité de votre sacoch lorsque vous gagnez de la poussière d'étoile grâce à un pouvoir ou un bonus.

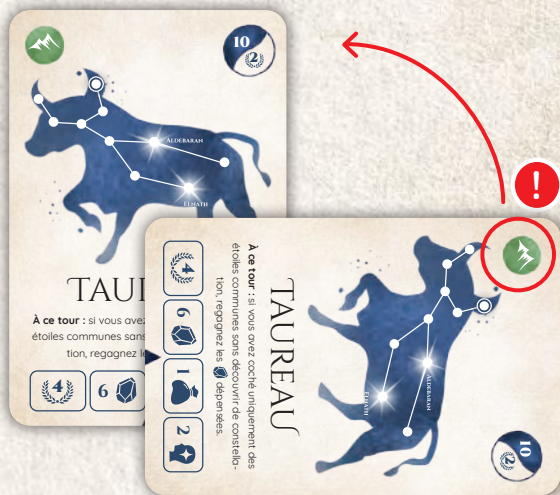
Vous commencez la partie avec une capacité de 5. Lorsque vous gagnez en capacité, cochez la case libre la plus à gauche de la piste. Si vous gagnez plus de capacité que vous ne pouvez cocher de cases, l'excédent est ignoré (vous ne pouvez pas dépasser une capacité de 12).

ASTUCE : vous pouvez augmenter la capacité de votre sacoch en utilisant certains pouvoirs, ou en touchant le bonus Amélioration de certaines cartes Constellation.

2 Réactivez vos constellations

La deuxième étape de votre action Repos vous permet de réactiver des cartes Constellation épuisées sous certaines conditions :

- D'abord, repérez l'élément actif sur le disque élémentaire (c'est l'endroit où se trouve le pion Élément au début de votre action Repos).
- Ensuite, réactivez toutes vos cartes Constellation épuisées de ce même élément. Remettez-les en position verticale, en les faisant pivoter de 90°.



IMPORTANT : l'action Repos ne vous permet pas de réactiver des cartes Constellation d'un autre élément que l'élément actif, tel qu'indiqué par la position du pion Élément.

3. PHASE DÉCOUVERTE


ASTUCE : récupérer un bonus Réactivation pendant la phase Découverte d'un autre joueur vous permet de réactiver les cartes Constellation de l'élément de votre choix, quel que soit l'élément actif.


Si vous n'avez aucune carte Constellation épuisée correspondante à l'élément actif, vous pouvez ignorer cette étape et passer à l'étape suivante

3 Déplacez le pion Élément

Déplacez le pion Élément d'un cran dans le sens horaire.



Si le pion Élément franchit l'icône , **défaussez la première carte de la pile Constellation.**

ASTUCE : si vous faites fréquemment l'action Repos, vous accélérez la fin de partie. Lorsqu'il franchit l'icône , le pion Élément peut déclencher la fin du jeu (voir p.18).

Après avoir terminé votre phase Action, vérifiez les cartes Constellation qui sont autour du disque élémentaire. Si **toutes les étoiles d'une constellation ont été cochées** (que cela soit survenu pendant votre phase Pouvoir ou votre phase Action), alors cette constellation est **découverte**. S'il n'y a que des constellations non découvertes (avec au moins une étoile non cochée) autour du disque élémentaire, ignorez cette phase et mettez un terme à votre tour.

Toute constellation découverte lors de **vos** tour vous appartient. Puisque vous avez coché la dernière étoile, **vous** êtes officiellement celui qui l'a découverte. Cependant, avant de récupérer la carte, les joueurs qui vous ont aidé ont le droit de choisir un des bonus de la carte, en récompense de leurs efforts.

TOUCHER UN BONUS

Vérifiez d'abord si **d'autres** joueurs ont coché une ou des étoiles sur la constellation découverte. Si oui, on considère que ces joueurs vous ont aidé à découvrir la constellation. Dans ce cas, comptez le nombre d'étoiles que chacun d'entre eux a cochées et déterminez qui a la majorité. Classez les joueurs en fonction du nombre d'étoiles cochées.

Le joueur qui a la **majorité** choisit son bonus en premier, puis le reste de la carte. Les autres joueurs qui ont aidé ne pourront pas choisir ce bonus.

Puis le joueur en deuxième position choisit à son tour un bonus parmi ceux restants, et le raye à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs qui vous ont aidé aient reçu leur bonus.

En cas d'égalité, les joueurs à égalité peuvent choisir en même temps, et recevoir le même bonus (ou un bonus différent). Dans tous les cas, rayez le ou les bonus choisis.

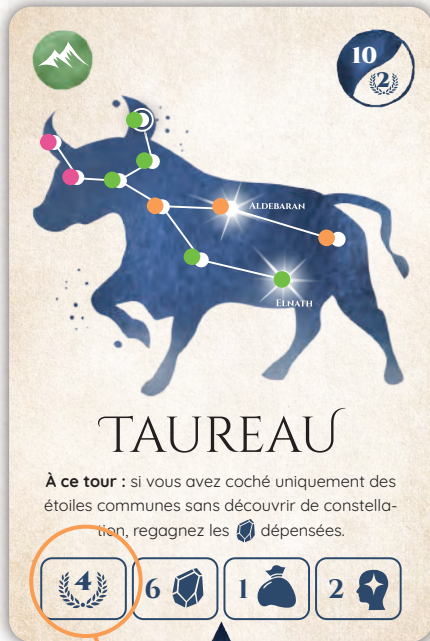
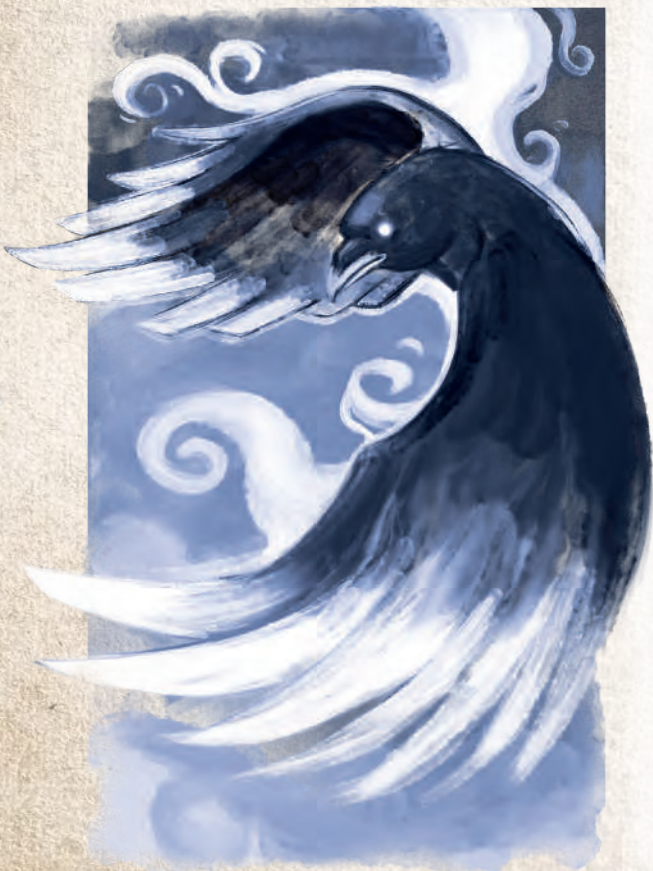
IMPORTANT : seuls les joueurs qui vous ont aidé touchent un bonus. Le joueur qui a découvert la constellation (le joueur actif) ne peut jamais choisir un bonus ; il ne touche que la carte et le pouvoir qu'elle offre.

Exemple

À l'issue de sa phase Action, Amandine regarde s'il y a des constellations découvertes (dont toutes les étoiles ont été cochées) autour du disque élémentaire. Puisqu'elle a coché les deux dernières étoiles de la constellation du Taureau lors de sa phase Action, elle résout sa phase Découverte.

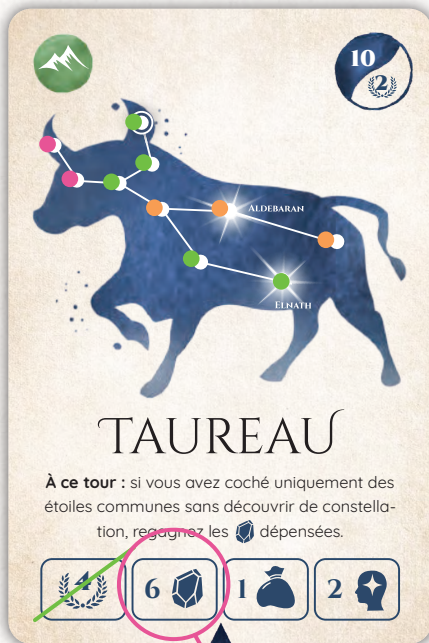
En plus d'Amandine (en vert), Antoine (en rose) et Élodie (en orange) ont coché des étoiles de cette constellation. Avant qu'Amandine ne récupère la carte, Antoine et Élodie ont le droit de choisir un bonus, car ils l'ont aidée à la découvrir. Amandine, elle, ne récupère aucun bonus.

Antoine a coché 2 étoiles (en rose) et Élodie 3 étoiles (en orange). Élodie se sert donc la première et choisit le bonus Renommée pour toucher immédiatement 4 points de renommée, qu'elle note sur son plateau Joueur.



GAGNER DES CARTES CONSTELLATION

Le premier bonus est donc rayé et Antoine ne pourra pas le choisir. Parmi les trois restants, Antoine choisit le bonus Poussière d'étoile : il prend 6 PE dans la réserve et les place sur son plateau Joueur. À ce stade, la capacité de sa sacoche n'a aucune importance, car il est autorisé à la dépasser avec les récompenses des bonus.



Une fois que les bonus ont été attribués aux joueurs qui vous ont aidé, récupérez la carte Constellation et placez-la devant vous. **Les constellations sont toujours actives lorsque vous les récupérez.** Vous pourrez utiliser leur pouvoir dès la phase Pouvoir de votre prochain tour.

Une fois que vous avez gagné une carte Constellation, vérifiez s'il reste d'autres constellations découvertes autour du disque élémentaire. S'il y en a, répétez le processus donné ci-dessus, jusqu'à ce qu'il ne reste que des constellations non découvertes.

Ensuite, vérifiez **votre limite de cartes** : il s'agit du chiffre inscrit au-dessus de la dernière section **complète** de votre piste de sagesse.



Si vous possédez plus de cartes Constellation que vous n'avez le droit d'en conserver, **défaussez** les cartes excédentaires de votre choix jusqu'à revenir à la limite maximum. Vous pouvez défausser les cartes que vous venez de découvrir, d'autres cartes Constellation plus anciennes, voire les deux si nécessaire.

Exemple

Une fois qu'Élodie et Antoine ont touché leur bonus, Amandine récupère la constellation du Taureau. Elle vérifie la limite de cartes définie par sa piste de sagesse : la dernière section complètement cochée lui indique "3", et pour le moment elle n'a que deux constellations, plus celle du Taureau. Ça passe encore, mais si elle venait à récupérer une quatrième constellation sans avoir fait augmenter sa piste de sagesse, elle serait forcée d'en défausser une pour revenir à 3.

Amandine place la constellation du Taureau verticalement pour indiquer qu'elle est active et pourra utiliser son pouvoir dès son prochain tour.

Vous commencez avec une limite de 2 cartes. Vous pouvez augmenter cette limite en gagnant de la sagesse. Pour rappel, vous pouvez gagner de la sagesse en cochant des grandes étoiles, en choisissant le bonus Sagesse, ou via certains pouvoirs. Lorsque vous gagnez de la sagesse, remplissez toujours les cases de votre piste de gauche à droite.

Enfin, une fois que vous avez vérifié que vous ne dépassiez pas votre limite de cartes, **piochez une carte dans la pile Constellation pour chaque constellation découverte ce tour**, et placez-la à la place que l'ancienne occupait autour du disque élémentaire, en alignant les repères de placement.



FIN DE LA PARTIE

Lorsque la carte Fin de partie apparaît au sommet de la pile Constellation, la fin de partie est déclenchée.

- Si la fin de partie se déclenche pendant le tour du premier joueur, les autres joueurs jouent un dernier tour et on passe au décompte final.
- Si la fin de partie se déclenche pendant le tour d'un autre joueur, on joue jusqu'à ce que ce soit de nouveau le tour du premier joueur. Puis chaque joueur joue un dernier tour.

Ensuite, défaussez la carte Fin de partie.

Si vous découvrez des constellations après que la fin de partie a été déclenchée, remplacez-les tout de même par de nouvelles constellations comme d'habitude.

ASTUCE : vous avez le droit de compter combien de cartes Constellation il reste dans la pile avant la carte Fin de partie. En revanche, vous ne devez ni dévoiler, ni modifier l'ordre de ces cartes.

Une fois que chaque joueur a joué son dernier tour, passez au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

Vous pouvez marquer des points de renommée de plusieurs façons pendant le jeu et à la fin de la partie. Comptez les points fournis par chacun des éléments ci-dessous et reportez-les sur la piste de renommée de votre plateau Joueur. Si vous marquez plus de 90 points de renommée, repartez du début et cochez les cases d'une autre manière (par exemple en les entourant) afin de continuer de marquer vos points.

- **Taille de sacoche** : marquez la valeur la plus élevée atteinte sur votre piste de capacité de sacoche.
- **Sagesse** : marquez la valeur la plus élevée atteinte sur votre piste de sagesse.
- **Poussière d'étoile restante** : marquez 1 point de renommée pour chaque groupe complet de 3 poussières d'étoile de votre sacoche.

- **Étoiles cochées** : marquez 1 point pour chaque groupe complet de deux étoiles cochées sur les constellations non découvertes du disque élémentaire.
- **Constellations actives** : marquez les points de renommée indiqués sur chacune de vos constellations découvertes actives.
- **Éléments** : reportez les éléments qui apparaissent sur vos cartes Constellation sur votre carte Décompte final, en remplissant les lignes de gauche à droite. Pour chaque ligne, marquez la valeur cochée la plus à droite. Marquez 6 points par colonne intégralement cochée, ou 3 points s'il y manque une coche.

Exemple de carte Décompte final

La carte Décompte final d'Antoine a une coche dans la ligne Air et une autre dans la ligne Feu. Au fil du jeu, Antoine a collecté 8 cartes Constellation, dont 3 Air, 2 Terre et 3 Eau. Antoine coche les cases correspondantes (de gauche à droite) dans le tableau.

Ensuite, il fait la somme de ses points, en commençant par les lignes : 11 points de renommée pour l'Air, 2 pour la Terre, aucun pour le Feu et 6 pour l'Eau.

Il passe ensuite aux colonnes : la première est intégralement cochée et lui rapporte 6 points, la deuxième 3 points, et les deux autres aucun point.



		2	6	11	
→		✗	✗	✗	11
→		✗	✗		2
		✗			0
→		✗	✗	✗	6
		6	3	0	0
		=			28

Antoine marque donc $11+2+6+6+3=28$ points de renommée avec cette carte.

Le joueur avec le plus de points de renommée gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR 2 JOUEURS

Ajoutez les règles suivantes à vos parties d'**Astra** lorsque vous jouez à 2 joueurs.

Lors de la mise en place, mettez de côté un feutre inutilisé. C'est le **feutre du rêveur**.

LE DISQUE ÉLÉMENTAIRE

Le disque élémentaire pour 2 joueurs fonctionne de la même façon que les autres (il dispose de 4 éléments et de repères de placement). En revanche, chaque élément est identifié par un numéro. Référez-vous à ces numéros lors de la phase Découverte et de la phase Rêve, propre à ce mode de jeu

DÉROULEMENT DU JEU

Dans une partie à 2 joueurs, votre tour se divise en quatre phases au lieu de trois. La phase Pouvoir et la phase Action se déroulent comme d'habitude, mais quelques règles viennent s'ajouter à la phase Découverte. De plus, une nouvelle phase, la phase Rêve, survient à la fin de chaque tour.

Phases du tour dans une partie à 2 joueurs

1. Phase Pouvoir (facultative)
2. Phase Action (Observation ou Repos)
3. Phase Découverte (si déclenchée par une des phases précédentes).
4. Phase Rêve (déclenchée par l'action Repos)

PHASE DÉCOUVERTE

La phase Découverte se joue comme d'habitude, mais vous pouvez maintenant découvrir une constellation avec des étoiles cochées par le feutre du rêveur. Lorsque cela se produit, comptez les étoiles cochées par le rêveur et les étoiles cochées par l'autre joueur, s'il vous a aidé.

Si le nombre d'étoiles cochées par le feutre du rêveur est plus élevé que le nombre d'étoiles cochées par le joueur qui vous a aidé, rayez les deux bonus de gauche de la carte. Le joueur qui vous a aidé peut uniquement choisir parmi les bonus de droite.

Si le nombre d'étoiles cochées par le feutre du rêveur est inférieur ou égal au nombre d'étoiles cochées par le joueur qui vous a aidé, ce joueur peut choisir n'importe quel bonus de la carte.

PHASE RÊVE

Cette phase se déclenche si vous avez fait une action Repos lors de ce tour. Si c'est le cas, résolvez les trois étapes de votre action Repos comme d'habitude, puis résolvez la phase Découverte (si déclenchée) et terminez par la phase Rêve.

Lors de votre phase Rêve, vous devez cocher des étoiles dans une constellation non découverte avec le feutre du rêveur. Pour cela, commencez par consulter les cartes Constellations non découvertes du disque élémentaire, puis identifiez la carte que vous devez cocher en vous appuyant sur les règles de rêve.

RÈGLES DE RÊVE

- Si une constellation n'a encore aucune étoile cochée, choisissez cette constellation.
 - » S'il y a au moins deux constellations concernées, choisissez celle qui a le plus d'étoiles en tout.
 - » Si toutes ont le même nombre d'étoiles, choisissez celle qui vous convient.
- Si toutes les constellations non découvertes ont au moins une étoile cochée, choisissez celle qui a le plus d'étoiles en tout.
 - » Si toutes ont le même nombre d'étoiles, choisissez celle qui vous convient.
- Consultez le chiffre indiqué par le pion Élément sur le disque élémentaire. Cochez autant d'étoiles qu'indiqué par ce chiffre, en suivant les règles données p.11 (*Cocher des étoiles*).

IMPORTANT : à vous de choisir les étoiles à cocher dans la constellation choisie, en respectant néanmoins les règles données dans *Cocher des étoiles*. Vous pouvez cocher moins d'étoiles que le chiffre indiqué par le disque élémentaire s'il n'y a plus assez d'étoiles adjacentes à cocher. Dans ce cas, cochez autant d'étoiles que vous le pouvez et ignorez le reste. Vous n'êtes pas tenu de choisir le chemin le plus efficace si cela ne vous arrange pas : à vous de prendre la décision !

RÊVE DE DÉCOUVERTE

Si vous cochez la dernière étoile non cochée d'une constellation avec le feutre du rêveur lors de votre phase Rêve, résolvez la découverte de la constellation comme si elle avait lieu pendant votre phase Découverte (voir p.15), à ceci près qu'aucun joueur ne récupère la carte Constellation.

Lorsqu'une constellation est découverte pendant une phase Rêve, vérifiez si des joueurs ont aidé à la découverte. Si oui, comme d'habitude, le joueur majoritaire choisit son bonus le premier. Ensuite, défaussez la carte Constellation ainsi découverte.



APPENDICE

IMPORTANT : les effets de bonus et de pouvoir ont priorité sur les règles écrites dans ce livret.

BONUS



Bonus Renommée

Gagnez autant de points de renommée qu'indiqué.



Bonus Amélioration

Augmentez la capacité de votre sacoche d'autant de crans qu'indiqué. Cochez les cases de gauche à droite sur votre plateau. Si vous avez déjà coché toutes les cases, ce bonus n'a aucun effet.



Bonus Poussière d'étoiles

Gagnez autant de poussières d'étoile de la réserve qu'indiqué (vous pouvez excéder la capacité de votre sacoche).



Bonus Sagesse

Cochez autant de cases de votre piste de sagesse qu'indiqué, en partant de la gauche. Si vous avez déjà coché toutes les cases, ce bonus n'a aucun effet.



Bonus Observation

Gagnez autant de jetons Télescope de la réserve qu'indiqué.



Bonus Réactivation

Réactivez autant de cartes Constellation épuisées qu'indiqué, quels que soient leur élément et l'élément actif. Si toutes vos cartes Constellation sont déjà actives, ce bonus n'a aucun effet.

NOTE :

- La “règle classique” pour cocher les étoiles est indiquée p.11.
- Lorsqu’une règle vous permet de cocher “gratuitement” une étoile, cela signifie que vous n’avez pas à dépenser de poussière d’étoile.



Aigle

Gagnez 4 poussières d’étoile de la réserve et placez-les sur votre plateau Joueur, quelle que soit la capacité de votre sacoche.



Andromède

Cochez *gratuitement* n’importe quelle étoile d’une constellation non découverte, en ignorant la règle classique. Ensuite, cochez *gratuitement* toutes les étoiles adjacentes à celle-ci, quel que soit le type de ces étoiles. Si vous cochez une grande étoile de cette façon, gagnez de la sagesse comme d’habitude. Vous passez complètement votre phase Action lors de ce tour, mais vous pouvez utiliser d’autres pouvoirs de constellations lors de la même phase Pouvoir.



Autel

Vous pouvez dépenser 3 poussières d’étoile pour gagner 1 jeton Télescope de la réserve et le placer sur votre plateau Joueur, et ce autant de fois que vous le souhaitez.



Balance

Gagnez 1 point de renommée pour chaque constellation en votre possession qui correspond à l’élément actif.



Baleine

Cochez *gratuitement* n’importe quelle étoile d’une constellation non découverte, en ignorant la règle classique.



Bélier

Gagnez 3 poussières d'étoile de la réserve et placez-les sur votre plateau Joueur, quelle que soit la capacité de votre sacoche.



Bouvier

Vous pouvez cocher n'importe quelle étoile commune d'une constellation non découverte en guise de première étoile de votre action Observation, en ignorant la règle classique. Si aucune étoile n'a été cochée dans cette constellation, vous pouvez ignorer l'étoile de départ. Vous pouvez ensuite continuer de cocher des étoiles selon la règle classique. Cet effet s'applique à toutes vos actions Observation à ce tour.



Cancer

Gagnez 1 point de renommée pour chaque grande étoile que vous cochez à ce tour, même si vous les cochez grâce à un autre pouvoir ou à une action Observation supplémentaire.



Capricorne

À la fin du tour, si vous avez coché une grande étoile lors de toute action Observation, la réserve vous rembourse les poussières d'étoile dépensées pour l'étoile de départ et les étoiles communes que vous avez cochées à ce tour pour l'atteindre. La réserve ne vous rembourse cependant pas le coût de la grande étoile, ni des éventuelles étoiles cochées ensuite. Si vous n'atteignez pas de grande étoile lors de votre action Observation, la réserve ne vous rembourse pas.



Cassiopée

Gagnez 1 point de renommée pour chaque constellation non découverte du disque élémentaire sur laquelle vous avez coché au moins une étoile.



Centaure

Cochez *gratuitement* n'importe quelle étoile d'une constellation non découverte, en ignorant la règle classique.



Céphée

Gagnez 1 jeton Télescope de la réserve et placez-le sur votre plateau Joueur.



Cheval

Gagnez 2 poussières d'étoile de la réserve et placez-les sur votre plateau Joueur, quelle que soit la capacité de votre sacoche.



Cocher

Vous pouvez dépenser 3 poussières d'étoile pour gagner 1 jeton Télescope de la réserve et le placer sur votre plateau Joueur, et ce autant de fois que vous le souhaitez.



Corbeau

Gagnez 1 point de renommée pour chaque constellation non découverte du disque élémentaire sur laquelle vous avez coché au moins une étoile.



Coupe

Cochez la prochaine case de votre piste de capacité de sacoche.



Couronne Australe

Gagnez 1 point de renommée pour chaque grande étoile que vous cochez à ce tour, même si vous les cochez grâce à un autre pouvoir ou à une action Observation supplémentaire.



Couronne Boréale

Gagnez 1 jeton Télescope de la réserve et placez-le sur votre plateau Joueur.



Cygne

Si votre action de ce tour est une action Repos, gagnez autant de poussières d'étoile que la capacité de votre sacoche. Ceci peut naturellement vous faire excéder la capacité de votre sacoche.



Dauphin

Gagnez 3 poussières d'étoile de la réserve et placez-les sur votre plateau Joueur, quelle que soit la capacité de votre sacoche.



Dragon

Choisissez trois constellations non découvertes différentes et cochez *gratuitement* une étoile dans chacune d'entre elles en respectant la règle classique.



Éridan

Cochez *gratuitement* n'importe quelle étoile d'une constellation non découverte, en ignorant la règle classique. Ensuite, cochez *gratuitement* toutes les étoiles adjacentes à celle-ci, quel que soit le type de ces étoiles. Si vous cochez une grande étoile de cette façon, gagnez de la sagesse comme d'habitude. Vous passez complètement votre phase Action lors de ce tour, mais vous pouvez utiliser d'autres pouvoirs de constellations lors de la même phase Pouvoir.



Flèche

Cochez la prochaine case de votre piste de sagesse.



Gémeaux

Cochez la prochaine case de votre piste de capacité de sacoche.



Grand Chien

Vous pouvez cocher n'importe quelle étoile commune d'une constellation non découverte en guise de première étoile de votre action Observation, en ignorant la règle classique. Si aucune étoile n'a été cochée dans cette constellation, vous pouvez ignorer l'étoile de départ. Vous pouvez ensuite continuer de cocher des étoiles selon la règle classique. Cet effet s'applique à toutes vos actions Observation à ce tour.



Grande Ourse

Vous pouvez dépenser 3 poussières d'étoile pour gagner 1 jeton Télescope de la réserve et le placer sur votre plateau Joueur, et ce autant de fois que vous le souhaitez.



Hercule

Cochez *gratuitement* deux étoiles, en appliquant la règle classique. Ces deux étoiles peuvent faire partie de la même constellation ou de deux constellations non découvertes différentes.



Hydre

À la fin du tour, si vous avez coché une grande étoile lors de toute action Observation, la réserve vous rembourse les poussières d'étoile dépensées pour l'étoile de départ et les étoiles communes que vous avez cochées à ce tour pour l'atteindre. La réserve ne vous rembourse cependant pas le coût de la grande étoile, ni des éventuelles étoiles cochées ensuite. Si vous n'atteignez pas de grande étoile lors de votre action Observation, la réserve ne vous rembourse pas.



Lièvre

Choisissez trois constellations non découvertes différentes et cochez *gratuitement* une étoile dans chacune d'entre elles en respectant la règle classique.



Lion

Gagnez 4 poussières d'étoile de la réserve et placez-les sur votre plateau Joueur, quelle que soit la capacité de votre sacoche.



Loup

Si votre action de ce tour est une action Repos, gagnez autant de poussières d'étoile que la capacité de votre sacoché. Ceci peut naturellement vous faire excéder la capacité de votre sacoché.



Lyre

Gagnez 1 point de renommée pour chaque constellation non découverte du disque élémentaire sur laquelle vous avez coché au moins une étoile.



Navire Argo

Choisissez trois constellations non découvertes différentes et cochez gratuitement une étoile dans chacune d'entre elles en respectant la règle classique.



Orion

Gagnez 1 point de renommée pour chaque grande étoile que vous cochez ce tour, même si vous les cochez grâce à un autre pouvoir ou à une action Observation supplémentaire.



Pégase

À la fin du tour, si vous n'avez coché que des étoiles communes sans déclencher la phase Découverte (c.à.d. sans cocher la dernière étoile d'une constellation), la réserve vous rembourse les poussières d'étoile dépensées.



Persée

Gagnez 1 point de renommée pour chaque constellation en votre possession qui correspond à l'élément actif.



Petit Chien

Cochez la prochaine case de votre piste de sagesse.



Petite Ourse

Gagnez 1 jeton Télescope de la réserve et placez-le sur votre plateau Joueur.



Poisson austral

À la fin du tour, si vous n'avez coché que des étoiles communes sans déclencher la phase Découverte (c.à.d. sans cocher la dernière étoile d'une constellation), la réserve vous rembourse les poussières d'étoile dépensées.



Poissons

Cochez *gratuitement* deux étoiles, en appliquant la règle classique. Ces deux étoiles peuvent faire partie de la même constellation ou de deux constellations non découvertes différentes.



Sagittaire

Si votre action de ce tour est une action Repos, gagnez autant de poussières d'étoile que la capacité de votre sacoché. Ceci peut naturellement vous faire excéder la capacité de votre sacoché.



Scorpion

Vous pouvez cocher n'importe quelle étoile commune d'une constellation non découverte en guise de première étoile de votre action Observation, en ignorant la règle classique. Si aucune étoile n'a été cochée dans cette constellation, vous pouvez ignorer l'étoile de départ. Vous pouvez ensuite continuer de cocher des étoiles selon la règle classique. Cet effet s'applique à toutes vos actions Observation à ce tour.



Serpent

Cochez *gratuitement* n'importe quelle étoile d'une constellation non découverte, en ignorant la règle classique.



Serpente

Cochez *gratuitement* deux étoiles, en appliquant la règle classique. Ces deux étoiles peuvent faire partie de la même constellation ou de deux constellations non découvertes différentes.



Taureau

À la fin du tour, si vous n'avez coché que des étoiles communes sans déclencher la phase Découverte (c.à.d. sans cocher la dernière étoile d'une constellation), la réserve vous rembourse les poussières d'étoile dépensées.



Triangle

Gagnez 2 poussières d'étoile de la réserve et placez-les sur votre plateau Joueur, quelle que soit la capacité de votre sacoché



Verseau

À la fin du tour, si vous avez coché une grande étoile lors de toute action Observation, la réserve vous rembourse les poussières d'étoile dépensées pour l'étoile de départ et les étoiles communes que vous avez cochées à ce tour pour l'atteindre. La réserve ne vous rembourse cependant pas le coût de la grande étoile, ni des éventuelles étoiles cochées ensuite. Si vous n'atteignez pas de grande étoile lors de votre action Observation, la réserve ne vous rembourse pas.



Vierge

Cochez *gratuitement* n'importe quelle étoile d'une constellation non découverte, en ignorant la règle classique. Ensuite, cochez *gratuitement* toutes les étoiles adjacentes à celle-ci, quel que soit le type de ces étoiles. Si vous cochez une grande étoile de cette façon, gagnez de la sagesse comme d'habitude. Vous passez complètement votre phase Action lors de ce tour, mais vous pouvez utiliser d'autres pouvoirs de constellations lors de la même phase Pouvoir.



CRÉDITS

AUTEURS

Patrik Porkoláb & Frigyes Schöberl
avec Eszter Krisztina Sas

DÉVELOPPEMENT

Frigyes Schöberl, Mihály Vincze, Robin Hegedűs, Viktor Péter

ILLUSTRATIONS

Csilla Fekete

LIVRET DE RÈGLES

RÉDACTION

Frigyes Schöberl

MAQUETTE

Ágnes Kismárton

RELECTURE ET CORRECTIONS

Emanuela Pratt, Robert Pratt, Mihály Vincze

ILLUSTRATIONS

Bálint Cservenyi

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION

Antoine Prono - Transludis

MISE EN PAGE

Christopher Matt

LOCALISATION

Super Meeple

TESTEURS


Tünde Máté, Soma Gál, Balázs Horváth, Gergő Bárány, Kata Nagy, Péter Kalmár, Dorka Schöberl-Szoboszlai, Viktória Takács-Fulai, Tamás Takács, Brigitta Fenyvesi, Szilárd Imrei, Zoltán Győri, Réka Győri-Nádai, Nikolett Tímea Szűcs, Melinda Korom, Tamás Kulcsár, Barbara Jenes, Tibor Seprenyi, Dávid Sum, Kriszta Sum-Vézi, Anna Péter-Kokaveczi, Gábor Weszprémy, Anna Eszter Weszprémy-Tóth, Márton Veres, Balázs Szihalmi, Adrienn Makk, Endre Lutián, Milán Marosi, János Sztari, László Porkoláb


*Rendez-vous sur mindclashgames.com pour télécharger **Myths of the Night Sky**,
un livret d'accompagnement pour Astra, avec l'histoire et les légendes
propres à chaque constellation.*


*©Copyright, 2022, Mindclash Games GmbH et associés.
Tous droits réservés pour leurs propriétaires respectifs.*

www.mindclashgames.com

www.supermeeple.com

 /SuperMeeple

 /SuperMeeple

 /Super.Meeple



Mindclash
Play



RÈGLES DU MODE SOLO

Dans ces règles, le joueur humain est désigné par le terme « vous ». Vous affrontez le redoutable Ptolémée, un adversaire artificiel.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

Munissez-vous d'un dé à 6 faces classique (non fourni).

MISE EN PLACE

NOTE : le mode Solo n'est pas compatible avec le *pack promotionnel Astra*.

- 1 Placez le disque élémentaire sur le côté 2 joueurs au milieu de la table.
- 2 Préparez la pile de cartes Constellation comme suit :
 - 2/A Mélangez les 48 cartes Constellation et piochez 3 cartes sans les regarder. Formez une pile face cachée avec ces 3 cartes et placez-la à côté du disque élémentaire.
 - 2/B Placez la carte Fin de partie sur cette pile et orientez-la de manière à la faire dépasser.
 - 2/C Piochez 17 cartes sans les regarder et placez-les sur la carte Fin de partie.
- 3 Reprenez les étapes 3 à 6 de la mise en place du jeu de base. Mettez de côté le feutre du rêveur (voir règles pour 2 joueurs).
- 4 Effectuez votre propre mise en place comme indiqué dans les règles de base.

5 Parmi les 28 cartes Constellation restantes, isolez celles qui ont 7 étoiles ou moins. Classez-les par élément et retirez au hasard une carte de chaque élément, sauf **Eau**. Mélangez les 25 cartes restantes et placez-les à proximité de votre zone de jeu : c'est la **pioche de Ptolémée**. Rangez les cartes retirées.

6 Révélez les deux premières cartes de la pioche de Ptolémée et placez-les côte à côte à gauche de cette pioche. La pioche et ces deux cartes forment la **bibliothèque de Ptolémée**.

NOTE : les cartes de la bibliothèque de Ptolémée ne sont plus des constellations – elles servent uniquement à déterminer les actions de Ptolémée.

- 7 Placez un plateau Joueur à côté de la bibliothèque de Ptolémée. Ptolémée commence la partie avec 12 points de renommée : utilisez son feutre pour les marquer sur son plateau et en tenir le compte au fur et à mesure du jeu. (Si vous préférez, vous pouvez aussi noter les points de renommée de Ptolémée dans la moitié inférieure des cases de la piste renommée de **votre** plateau ; toutefois, faites attention de bien séparer sa renommée de la vôtre avec les bonnes couleurs de feutre.)
- 8 Ptolémée commence avec 5 poussières d'étoile. Stockez-les de manière à ne pas les confondre avec vos propres poussières d'étoile.
- 9 Prenez la tuile Premier joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

NOTE : Ptolémée ne dépense ni ne gagne de poussières d'étoile, sauf dans les cas décrits ci-après. De même, il ne gagne pas de sagesse et n'augmente pas la taille de sa sacoche.

1. PHASE POUVOIR

Jouez la phase Pouvoir selon les règles standard.

Ptolémée ignore cette phase.

2. PHASE ACTION

Jouez la phase Action selon les règles standard.

Ptolémée joue comme suit :

- S'il n'a plus de poussières d'étoile, il fait une action Repos.
- Sinon, il fait une action Observation.



ACTION OBSERVATION

DÉTERMINER LA PRIORITÉ

Si la pioche de Ptolémée est **vide** au début de son action Observation (donc s'il ne reste que les deux cartes face visible de sa bibliothèque), alors **vous perdez la partie**.

Sinon :

- Lancez le dé pour savoir quelle carte sélectionner dans sa bibliothèque.
 - » Sur 1 ou 2, prenez la carte de gauche (face visible).
 - » Sur 3 ou 4, prenez la carte de droite (face visible).
 - » Sur 5 ou 6, révélez la première carte de la pioche.
- L'élément qui se trouve sur la carte sélectionnée est la **priorité de Ptolémée**. Ptolémée coche maintenant des étoiles sur l'une des constellations
 - » Si la priorité est la Terre, le Feu ou l'Air, Ptolémée coche la constellation **la plus proche physiquement** de l'élément correspondant sur le disque élémentaire, quel que soit l'élément actif et les éléments imprimés sur les cartes Constellation.
 - » Si la priorité est l'Eau, Ptolémée coche la constellation où il reste le moins d'étoiles non cochées. En cas d'égalité, désignez une constellation au hasard.

Exemple : vous avez obtenu 4 et sélectionnez donc la carte de droite de Ptolémée. L'élément de cette carte est le Feu. Ptolémée coche donc ses étoiles sur la constellation la plus proche du feu sur le disque, à savoir la Baleine.



COCHER DES ÉTOILES

- Utilisez le feutre de Ptolémée pour cocher X étoiles sur la constellation indiquée (selon la règle classique), X étant la valeur du **premier bonus** (tout à gauche) de la carte sélectionnée dans la bibliothèque de Ptolémée.
- » Si aucune étoile n'a été cochée sur cette constellation, Ptolémée coche l'étoile de départ et avance vers la grande étoile la plus proche (même s'il ne peut pas l'atteindre).
- » Si certaines étoiles ont déjà été cochées et qu'il existe plusieurs étoiles non cochées adjacentes à des étoiles cochées, Ptolémée commence par l'étoile non cochée la plus proche de l'étoile de départ, puis avance vers la grande étoile la plus proche.
- » Si Ptolémée peut cocher une ou des grandes étoiles, il leur donne la priorité (même si cela lui demande de cocher moins d'étoiles en tout).

» Il peut arriver que Ptolémée coche moins d'étoiles que **X**. S'il reste plusieurs options à sa disposition après application des trois conditions précédentes, Ptolémée choisit l'option qui lui fait cocher le plus d'étoiles.

» Si toutes les options se valent à ce stade, déterminez-en une au hasard.

- Si la constellation a **X** étoiles non cochées (ou moins) mais qu'il est nécessaire de dépenser plus d'une action Observation pour la découvrir intégralement, alors Ptolémée dépense autant de jetons Télescope qu'il le faut pour cocher les cases qu'il lui reste à cocher. Il fait cela uniquement si cela lui permet de découvrir cette constellation.


NOTE : Ptolémée ne peut pas cocher les étoiles de plusieurs constellations lors d'un même tour, même s'il dispose de jetons Télescope.

ENTRETIEN

- Placez la carte utilisée pour déterminer l'action de Ptolémée dans la **défausse de Ptolémée**.
- Défaussez **1 poussière d'étoile** du plateau Joueur de Ptolémée.
- Si la carte utilisée était une des cartes face visible, remplacez-la par la carte du sommet de la pioche de Ptolémée.



ACTION REPOS

Lorsque Ptolémée se repose, il gagne 5 poussières d'étoile puis déplace le pion Élément d'un cran dans le sens horaire. Si le pion Élément franchit l'icône , défaussez la première carte de la pile Constellation.

3. PHASE DÉCOUVERTE

Ptolémée stocke les constellations qu'il a découvertes dans une pile de cartes face visible à part (ne les remettez pas dans sa bibliothèque !). Si **vous** avez coché au moins une étoile dans une constellation découverte par Ptolémée, vous pouvez choisir un bonus. Comme à 2 joueurs, si vous avez coché moins d'étoiles que le feutre du rêveur, vous ne pouvez pas choisir parmi les 2 bonus de gauche.

Si Ptolémée a coché au moins une étoile dans une constellation que vous avez découverte, il choisit toujours le (meilleur) bonus de renommée, quel que soit le nombre d'étoiles coché par le feutre du rêveur. Si Ptolémée marque 2 ou 3 points de renommée de cette façon, il gagne **aussi** un jeton Télescope.

4. PHASE RÊVE

Cette phase se déclenche de la même manière qu'à 2 joueurs, lorsque vous-même ou Ptolémée faites une action Repos, comme indiqué dans le livret de règles de base. Si Ptolémée doit choisir parmi plusieurs étoiles à cocher avec le feutre du rêveur, utilisez la liste des priorités qu'il doit normalement appliquer lors de sa propre phase Action. Si une constellation est découverte lors d'une phase Rêve, résolvez la découverte de la constellation comme décrit dans la section précédente.

FIN DE LA PARTIE & DÉCOMPTE FINAL

Le décompte final survient si la carte Fin de partie apparaît au sommet de la pile Constellation **avant** que la condition de défaite liée à la pioche de Ptolémée ne se produise. Si la fin de partie est déclenchée à votre tour, Ptolémée jouera tout de même son tour après vous.

Le décompte final est le même que celui des règles standard.

- Ptolémée marque les points de renommée (1 ou 2) de toutes les constellations qu'il a collectées (elles sont toutes considérées comme actives).
- Comme vous, Ptolémée marque 1 point pour chaque groupe complet de deux étoiles cochées sur les constellations non découvertes du disque élémentaire.
- Ptolémée marque 2 points par jeton Télescope encore en sa possession.
- Ptolémée marque des points pour les éléments de ses constellations, mais comme il n'a pas de carte Décompte final, procédez comme suit :
 - » Pour chaque type d'élément, s'il possède 1/2/3/4+ constellations, il marque 2/3/7/13 points.
 - » S'il possède 1/2/3/4+ groupes de quatre types d'éléments différents, il marque 8/17/27/38 points.

Si vous avez plus de renommée que Ptolémée, vous gagnez la partie. Si vous êtes à égalité, avez moins de points que lui, ou avez déclenché la condition de défaite liée à sa pioche, alors vous perdez la partie.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez choisir ces modificateurs ou les déterminer au hasard (en lançant un dé par exemple).

POUR UNE PARTIE PLUS FACILE :

- 1 Lors de l'étape 5 de la mise en place Solo, au lieu de retirer 3 cartes avec 7 étoiles ou moins, retirez 3 cartes Eau avec exactement 14 étoiles.
- 2 Ptolémée commence avec 0 point de renommée.
- 3 Ptolémée ne collecte jamais de jetons Télescope.
- 4 La carte du sommet de la pioche de Ptolémée reste face visible.
- 5 Lorsque la pioche de Ptolémée s'épuise, remélangez sa défausse pour créer une nouvelle pioche (ceci annule la condition de défaite automatique).
- 6 Vous commencez avec 10 poussières d'étoile au lieu de 8.

POUR UNE PARTIE PLUS DIFFICILE :

- 1 Ptolémée commence avec 20 points de renommée.
- 2 Ptolémée collecte un jeton Télescope à chaque fois que vous découvrez une constellation.
- 3 Ptolémée reçoit une carte Décompte final lors de la mise en place. Lors du décompte final, ajoutez les éléments cochés à ceux de ses constellations.
- 4 Ptolémée commence la partie avec 6 poussières d'étoile et reçoit 6 poussières d'étoile à chaque fois qu'il fait une action Repos (au lieu de 5).
- 5 La carte de droite de la bibliothèque de Ptolémée reste face cachée.
- 6 Lors de l'étape 5 de la mise en place Solo, retirez une carte supplémentaire avec 7 étoiles ou moins, pour chaque élément.

CRÉDITS

AUTEURS :

Patrik Porkoláb & Frigyes Schöberl
avec Eszter Krisztina Sas

DÉVELOPPEMENT DU MODE SOLO :

John Albertson et Dávid Turczy

TESTS SUPPLÉMENTAIRES DU MODE SOLO :

Nir Szilágyi, Chuck Case

TRADUCTION :

Antoine Prono (Transludis)

ÉDITION FRANÇAISE :

Super Meeple

www.supermeeple.com



©Copyright, 2022, Mindclash Games GmbH et associés.
Tous droits réservés pour leurs propriétaires respectifs.

www.mindclashgames.com