

La Constellation du Joueur

Jeu de réflexion pour 2 à 5 joueurs.

10 à 15 minutes par partie.

A partir de 8 ans.

Avez-vous déjà essayé ce jeu lorsque la lune brille bien haut dans la nuit claire ? Levez tous la tête vers les cieux, le gagnant est le premier qui trouve sa propre Constellation du Joueur. C'est simple, elle traîne toujours quelque part autour de la lune...

Le matériel

- 1 tuile Lune
- 8 tuiles Etoile à 4 branches
- 8 tuiles Etoile à 5 branches
- 8 tuiles Etoile à 6 branches
- 32 Cartes Objectif portant chacune une constellation de 5 cases hexagonales (chaque carte présente une combinaison différente d'assemblage de 5 cases hexagonales).
- 1 pion Nuage par joueur.

Préparation

La tuile Lune est placée au centre de l'aire de jeu.

Les 24 tuiles Etoiles sont placées en 3 tas distincts et constituent la réserve.

Chacun tire au hasard une Carte Objectif et garde son motif sans le révéler à ses adversaires.

Chacun se choisit 1 Nuage et le pose devant soi.

On tire au sort le joueur qui commence.

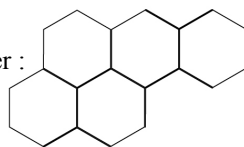
But du jeu

Le vainqueur est celui qui aura reproduit en premier sa Constellation du Joueur sachant que :

- La Constellation doit comprendre la Lune parmi les 5 cases.
- Les 4 cases restantes de la Constellation ne doivent être composées que d'un seul type d'Etoile (ou à 4 branches, ou à 5 branches ou à 6 branches).
- pour être valide, la Constellation représentée sur le plateau doit être strictement identique à celui de la Carte Objectif. Si une Etoile additionnelle de même type touche au motif, on considère que la Constellation est différente de celle demandée sur la carte (voir ex. 3)

Exemples

Motif à réaliser :



1) le joueur a gagné avec les Etoiles à 4 branches.



2) Il n'a pas gagné car la Lune n'est pas comprise dans le motif

3) il n'a pas gagné car une 5ème Etoile à 4 branches touche au motif.



Comment jouer ?

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur a **trois possibilités** de jeu :

- **Choisir une tuile** dans la réserve et la placer à côté d'une autre en jeu;
- ou
- **remplacer une tuile** déjà en jeu par une autre de la réserve;
- ou
- **déplacer la Lune.**

Avant de donner la main à son voisin de gauche, le joueur doit poser son Nuage sur la tuile qu'il ou elle vient de jouer. Le Nuage de chaque joueur doit donc toujours être posé sur la dernière tuile qu'il ou elle a joué.

La tuile jouée doit avoir au moins 1 côté en commun avec une tuile déjà en jeu.

Cependant, en déplaçant la Lune, on peut très bien obtenir deux groupes de tuiles indépendants. Ces 2 groupes pourront être reconnectés plus tard dans la partie, comme le montre l'exemple suivant :

- Situation originale.



- La tuile noire est déplacée.



- Les deux groupes sont reconnectés.



Restrictions

- Les Nuages bloquent les tuiles sur lesquelles ils sont posés. Il est interdit de remplacer ou déplacer une tuile couverte par un Nuage (y-compris son propre Nuage).

- la Lune ne peut pas être remplacée par une autre tuile (elle doit toujours être en jeu).

- si toutes les tuiles sont posées sur le plateau, la partie est terminée et nulle.

Note : Une Etoile bloquée par un nuage compte toujours pour la réalisation des Constellations. Si vous réalisez votre Constellation et qu'une des Etoiles est recouverte d'un Nuage, vous avez quand même gagné.

NB : Dans de rares cas vous pouvez gagner grâce à votre adversaire. Ce dernier joue une tuile et compose votre motif sans s'en rendre compte. Cela compte comme une victoire normale.

Il peut aussi arriver que vous déplaciez la Lune sur un croisement de plusieurs motifs qui se trouvent alors réalisés simultanément. Vous pouvez alors utiliser la variante Changer d'objectif et continuer à jouer, ou décider d'un match nul.

Règles optionnelles

- **Objectifs multiples** : Les joueurs tirent plusieurs Cartes Objectif (à déterminer : de 2 à 5). Le vainqueur est le premier à réaliser un de ses motifs. Cette règle est recommandée pour les parties à 3 joueurs et plus pour diminuer le temps des parties.

- **Changer d'objectif** : Le joueur qui le souhaite change de Carte Objectif en cours de partie, en la révélant aux autres, et en tirant au sort une nouvelle carte.

- **Objectif visible** : Les Cartes Objectif sont gardées par les joueurs face ouverte devant eux. Chacun connaît les objectifs de l'adversaire ...

- **Partie à points** : Comme dans la règle Objectif multiples, chacun tire de 2 à 5 Cartes Objectifs. Quand un joueur accomplit un de ses objectifs il marque 1 point, défausse de cette carte et en retire une autre. Au lieu de terminer la partie vous continuez à jouer avec les mêmes tuiles déjà en jeu. Le premier joueur à marquer 2 points remporte la partie. (Vous pouvez aussi vous accorder en début de partie sur le score total à atteindre).

- **Partie ouverte** : Si toutes les tuiles sont posées avant la victoire d'un joueur et qu'on ne veut pas déclarer la partie nulle, on peut continuer le jeu. Chaque joueur joue alors en échangeant la place de 2 tuiles à chaque coup. La tuile noire peut échanger sa place avec une autre tuile.

- **Nuages Bloqueurs** : Au lieu de placer votre Nuage sur la dernière tuile que vous venez de jouer, vous pouvez le placer sur n'importe quelle tuile du

plateau. Mais attention, vous devez le changer de tuile à chaque coup, le Nuage ne peut pas rester 2 tours de suite sur la même tuile.

Nous espérons que ces règles optionnelles vous donneront envie d'inventer vos propres variantes. Avec des joueurs confirmés, il est intéressant de combiner les 3 variantes suivantes : Objectifs multiples, Partie ouverte et Partie à points.

