

L'Astrolabe

15 minutes par manche 2 Manches



But du Jeu :

L'Astrolabe, ce magnifique instrument astronomique et astrologique permet de représenter le mouvement des astres sur la voûte céleste. Les joueurs, en le réglant, pourront entrapercevoir leur futur. Grâce à cet outil divinatoire ils vont tenter de percer le mystère de leur avenir.

Vont-ils avoir un avenir heureux, vont-ils devenir des personnages importants, ou au contraire sont-ils voués à la folie ou à une mort certaine ? Petit à petit leur destin se tissera au grès de la destinée du monde.

Mais les joueurs ont le pouvoir d'infléchir leur destin, ils ont leurs propres cartes en main : Armés de leur libre arbitre comment vont-ils jouer leurs cartes ? Pour mieux réussir, vont-ils les utiliser pour écraser les autres, ou bien vont-ils juste essayer de se construire un avenir idéal ? Comment savoir avec votre main de départ, à quel avenir vous pouvez prétendre dans un monde incertain et redoutable ou tous veulent réussir ?

Vous le saurez certainement en réglant cette machine complexe qu'est l'Astrolabe.

Matériel : 6 Grandes Cartes Astrolabes, 6 Grandes Cartes Personnages, 56 Cartes de Jeu, 24 Jetons (12 Jetons Planètes et 12 Jetons Constellations)



24 Jetons Réglages (12 réglages Planètes / 12 réglages Constellations) et un Jeton initiative.



Règles de Jeu pour 2 à 6 Joueurs à partir de 10 ans



Mise en place :

-Préparation de l'Astrolabe : On Mélange les piles de jeton Réglages Planètes et Réglages Constellations.

Chaque Joueur pioche 2 Jetons Réglages Planètes et 2 Jetons Réglages Constellations et les pose sur les emplacements de son astrolabe face cachée (sans les regarder).

Les Piles de Jetons (Réglages) restant ne seront pas utilisées pendant le jeu.



-On mélange la pile de jetons Planètes et la pile Constellation et chaque Joueur pioche 1 Jeton Planète et 1 Jeton Constellation. Ces jetons doivent restés face caché et sont posés à côté de la carte astrolabe des joueurs sur la grande Carte Personnage.



-On retourne la pile de jetons Planètes et la pile Constellation que l'on pose dans l'ère de jeu face visible de manière à révéler a tous les joueurs dans la zone ciel une planète et une constellation.

-On mélange les Cartes. On sert 8 Cartes Avenir à chaque joueur et 8 pour former la pile de la « Destinée ». Le reste des cartes est défaussé.

-On désigne un Joueur qui aura l'initiative en lui affectant le jeton initiative pour le 1^{er} Tour. Il sera le premier joueur à jouer une carte juste après la « Destinée » qui démarre les plis durant la 1^{er} manche.

Déroulement et But du Jeu :

Une Partie de l'Astrolabe se déroule en 2 manches :

Le 1^{er} Age : de la naissance à l'âge adulte et le 2nd : de l'âge adulte à la fin de vie ou l'on fera le bilan. Chaque Manche est constituée de 8 Tours de Jeu.

Durant la première Manche la « Destinée » oriente le Jeu (elle joue en premier). Alors que dans la seconde manche les joueurs auront leur destin en main, la destinée ne jouera pas. A la fin de la 1ere manche on comptabilise les points fait par les joueurs sur leur carte personnage uniquement.

Pour démarrer la seconde Manche on récupère toutes les cartes du jeu sauf la carte personnage active des joueurs (celle du dessus). On refait ainsi la pile avenir puis on distribue 8 Cartes à chaque joueur et à la fin on défausse le reste de cartes. On ne touche pas aux jetons qui restent en place. Lors de cette manche la destinée ne joue pas c'est donc le joueur qui a l'initiative qui doit jouer en premier.

La partie s'arrête à la fin de la seconde Manche lorsque les joueurs n'ont plus de carte en main. (Les Joueurs auront placés des Jetons sur leur astrolabe et peut être sur leur carte personnage et devront tous les révéler). Les Joueurs peuvent posséder et contrôler au maximum 3 jetons planètes et 3 jetons Constellations : 4 sur leur astrolabe et 2 pour leur carte personnage.

Pour le calcul des points on regarde si les réglages ont été atteints : chaque joueur doit calculer le nombre de points qu'il reçoit grâce aux réglages réussis.

Le vainqueur sera le joueur qui aura cumulé le plus de points après les 2 manches !



Tour de Jeu :

- 1- **Phase Destinée :** *Lors de la 1^{ère} manche :* Révélez la première carte de la pile Destinée au milieu de la Table.
(**Note :** La destinée donne la direction à suivre... le type de carte à jouer pour le tour.)
- 2- **Phase Carte :** Le *joueur au Jeton* doit jouer une carte. Puis dans le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur *Joue une carte* jusqu'à ce que tous les joueurs aient joués une carte. (A la fin de chaque pli les cartes jouées dans le « Monde Présent » sont à mettre dans la pile Défausse appelée « Passé ».)
- 3- **Phase Fin de Pli :** Le joueur qui remporte le pli, prend possession du **Jeton initiative**.
De plus ce joueur gagne l'un de ces **Pouvoirs** :
 - a. Piocher un Jeton (planète ou constellation)
 - b. Révéler un jeton c'est-à-dire retourner face visible un Jeton
 - c. Jeter un Jeton planète ou constellation (révélé ou pas) dans la défausse correspondante
 - d. Consolider un Réglage sur l'Astrolabe (Le joueur doit placer un Jeton Réglage au-dessus du jeton planète ou constellation identique. Personne ne pourra venir voler ou échanger ce Jeton Consolidé.)**Note :** Si la destinée fait le pli alors le joueur au jeton ne gagne pas de pouvoir mais conserve l'initiative.
- 4- **Phase « Réglage »** qui permet à tous les joueurs s'ils le souhaitent de déplacer l'un de leur jeton (Planète ou Constellation) ou ils veulent sur leur l'astrolabe ou leur carte personnage. **EX :** Un Joueur pose un Jeton Planète sur un Jeton réglage Planète de son astrolabe. Il doit retourner secrètement face visible son jeton réglage planète qu'il recache tout de suite en posant son jeton Planète dessus. Ainsi il va découvrir le But qu'il doit atteindre pour avoir un bon réglage. **Note :** Les adversaires n'ont pas vu le réglage demandé, on peut regarder les réglages révélés de son astrolabe à tout moment
Note : Si la destination contenait déjà un Jeton Planète alors on interverti les 2 jetons.
Cas particulier : Si un joueur possède 2 jetons révélés correspondant à la conjonction d'un personnage adverse alors il peut choisir de Voler ce personnage et le déposer chez lui avec ses jetons dessus.
- 5- **Phase Mouvement Stellaire :** La planète et la constellation visible au-dessus de chaque pile sont posée dans l'espace défausse face cachée. Elles sont devenue obscure ainsi une nouvelle planète et une nouvelle constellation éclairent le ciel et deviennent visible aux joueurs...

Jouer une Carte :

Le Joueur va devoir choisir une carte soit pour la Jouer dans le « Monde Présent » dans ce cas la valeur de la carte sera prise en compte et permettra au joueur de tenter de faire le pli, ou bien il pourra jouer une carte **ARCANE** dans son espace Personnage ou celui d'un Joueur adverse mais dans ce cas ne participe pas au pli.

– **JOUER :** Le joueur doit normalement jouer une carte du type choisi par la destinée dans le « Monde Présent » s'il le peut. Lorsqu'une carte arrive dans le « monde Présent » la carte active son Pouvoir (piocher, révéler, voler, échanger un jeton...) **Ex :** le joueur pose la carte Astronomie – 2 Planète Venus au milieu de la table : Il peut piocher instantanément dans la pile de jeton Planète un Jeton Planète et le met sur un emplacement de son astrolabe ou de son personnage face cachée. Mais si le joueur le souhaite il pourra choisir de ne pas utiliser le pouvoir de sa carte. **Ex :** le joueur joue une carte numérologie il peut échanger 1 planète avec un adversaire mais préfère garder la sienne.

– **COUPER :** Si le joueur ne possède pas de carte du type demandé par la destinée alors il peut couper le Pli en posant une carte plus puissante et ainsi tenter de le remporter. Force : ARCANE > ASTRONOMIE > NUMEROLOGIE

– **PISSER :** A l'inverse de couper, le joueur n'a pas de carte du type lancé par la destinée. Alors il peut se défausser d'une carte moins puissante dans le Monde Présent.

– **PERSONNAGE :** Jouer une Carte Arcane dans un espace personnage (le sien ou celui d'un joueur)

LES CARTES

22 Arcanes Majeurs + 12 Cartes Planètes + 12 Constellations + 10 Numérologie = 56 Cartes Avenir = Pile Avenir

Règle des Puissances des cartes Avenir

Les cartes que les Joueurs vont avoir en main sont plus ou moins puissantes. Cette puissance correspond à l'influence que provoque l'arrivée d'une carte en Jeu...

Cartes Numérologie (les plus faible) < Cartes Constellation & Cartes Planètes < Cartes Arcanes Majeur (les plus fortes)

0 à 9

<

1 à 12

<

0 à XXI

Lors d'un Tour de Carte Numérologie on peut donc couper le pli et le remporter avec une Carte Constellation ou une Carte Planète ou une Carte Arcane si l'on n'a pas de carte Numérologie à Jouer.

Pareillement lors d'un Tour Constellation on peut couper le Pli et le remporter avec une carte Arcane.

22 Cartes Arcanes Majeur : Cartes Marron

Histoire : Historiquement nommés triomphes. Ils sont au nombre de 22. Ils étaient numérotés en numération romaine à la façon du Moyen Âge.

Si le Deck de la Destinée lance une Arcane Majeur dans le Monde Présent (le centre de la table) les joueurs sont obligés de monter successivement... Lorsque l'on joue une carte ARCANES dans le monde Présent on utilise la valeur qui se trouve ici : 15

Par contre à tout moment durant le jeu, un joueur peut décider de jouer une de ses cartes Arcane dans un Espace personnage. Cette carte ARCANES ne sera pas utilisée pour sa valeur. Donc ce joueur ne tentera pas de remporter le pli. (**Ex** : un Joueur pose l'Arcane : « Le pendu » dans l'espace personnage d'un adversaire).

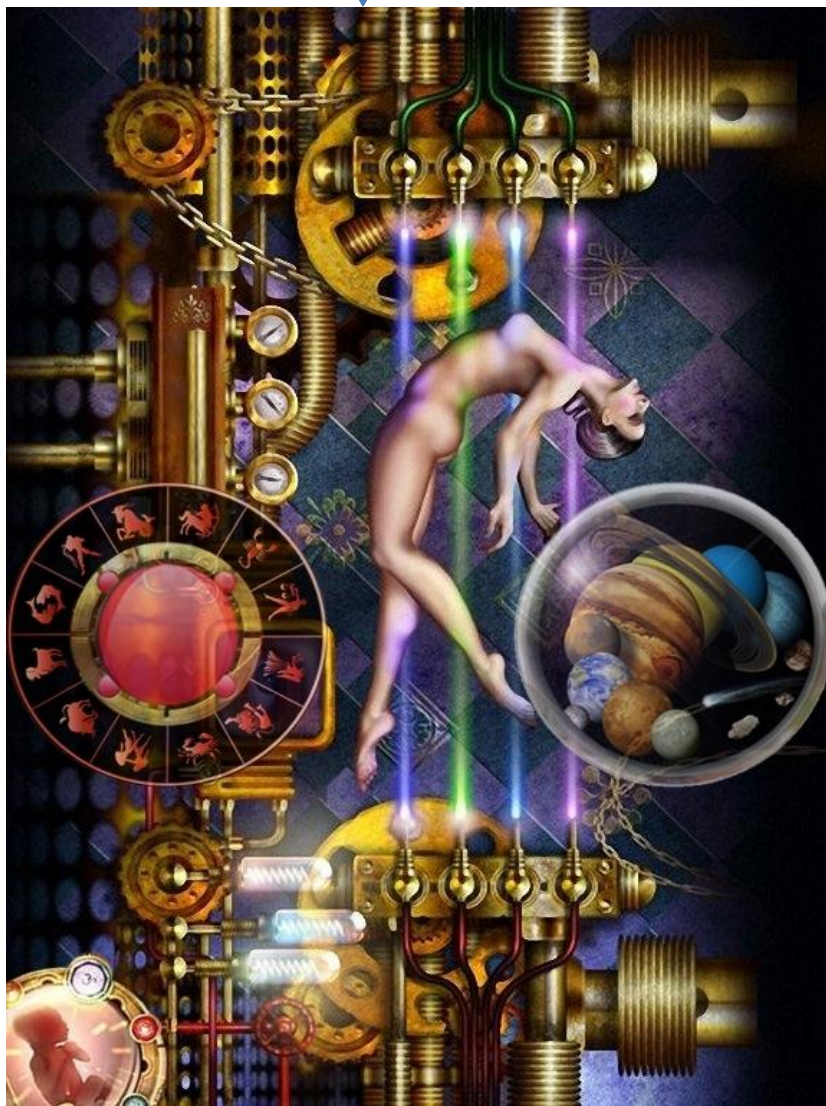
11 ARCANES « Personnages » peuvent être utilisés pour marquer des points comme avec l'astrolabe. Le joueur qui possède une Arcane personnage devient quelqu'un d'important avec un pouvoir à la clef. (**Ex** : Lorsqu'un joueur pose dans son espace personnage « l'Empereur » alors il vole la carte la plus puissante d'un adversaire et en contrepartie donne sa carte la moins puissante). Pour réussir à marquer 666 points il doit réaliser la Conjonction (Constellation/Planètes) de ce personnage. S'il n'a que la constellation il ne marquera que 6 points ou 66 s'il n'a que la planète.

Un Joueur ne peut devenir qu'un seul personnage à la fois. Mais peut recouvrir son personnage par un autre. Si une carte personnage est recouverte par une autre carte Personnage le ou les jetons transitent vers la nouvelle carte.

Si un adversaire arrive à obtenir la conjonction (Planète/Constellation) d'un Personnage il peut s'il le souhaite en prendre le contrôle à la fin d'un tour pendant la phase réglage. Ainsi il peut le récupérer chez lui et placer les 2 jetons correspondants dessus.



6 Grosses Cartes Espace Personnage : (on pourra placer dessus une carte Arcane personnage + 2 jetons)



Il existe 11 ARCANES PERSONNAGE qui permettent de marquer des points (voir le tableau ci-dessous)

Valeur	Nom Arcane Perso	Points Avec 1 Constellation		Points avec 1 Planète		Planète + Constellation
0	Le Fou	1	Taureau	11	Lune	111
I	Le Magicien	20	Poisson	20	Mercure	222
II	La Prêtresse	77	Vierge	77	Venus	444
III	L'Impératrice	40	Balance	80	Saturne	300
IV	l'Empereur	50	Scorpion	100	Soleil	200
V	Le Pape	60	Verseau	60	Terre	400
VI	Les Amoureux	69	Gémeaux	69	Uranus	69+Points adversaire/2
VIII	La Force	55	Lion	55	Mars	555
IX	L'Hermite	33	Cancer	33	Pluton	333
XIV	La Tempérance	0	Sagittaire	50	Jupiter	500
XV	Le Diable	6	Capricorne	66	Soleil Noir	666

NOTE : on ne peut pas jouer le Fou, la Mort, le Pendu, le Diable lors du dernier pli dans l'espace perso d'un adversaire.

Pouvoirs des Cartes ARCANES :

- 0 Le Fou :** Peut être joué chez l'adversaire ou comme personnage normalement. Lorsqu'il arrive dans un espace personnage le fou dérègle les jetons : mélanger tous les jetons Planète/Constellation et les répartir de façon aléatoire.
- I Le Magicien :** Lorsque vous posez le magicien dans votre espace personnage vous pouvez échanger un jeton réglage de votre Astrolabe avec un jeton réglage (non consolidé) ciblé d'un adversaire.
- II La Prêtresse :** Tant que vous possédez la prêtresse vous ne faites plus la distinction entre planète et constellation pour vos actions. (**Ex :** Si vous devez voler une planète, vous pouvez voler une constellation à la place).
- III L'Impératrice :** Tant que vous contrôlez l'impératrice lorsque vous jouez une carte en jeu, si vous devez faire une action faites-la 2 fois. **Ex :** Vous posez la carte Vénus : vous devez piocher un jeton planète à la place piochez en 2
- IV L'Empereur :** Quand il arrive dans votre espace personnage il vole la carte la plus puissante d'un adversaire et en contrepartie donne sa carte la moins puissante
- V Le Pape :** Vous pouvez regarder sous vos jetons non révélés tant que vous possédez le pape.
- VI Les Amoureux :** Lorsque vous les posez dans votre espace personnage: Echangez votre main (vos cartes) avec celle d'un adversaire cible. Vous partagez vos destins.
- VII Le Chariot :** Piochez une Planète et Piochez une Constellation.
- VIII La Force :** Lorsque la force arrive dans votre espace personnage : Cassez un réglage consolidé d'un astrolabe adverse et volez la planète ou la constellation qui se trouvait sous le jeton réglage.
- IX L'Hermite :** Si vous le posez comme perso, vous pouvez prendre en main une carte dans la pile de défausse.
- X La roue de la fortune (pile ou face) :** Révélez une Planète et Révélez une Constellation.
- XI La justice :** Chaque joueur doit posséder le même nombre de jeton planète que de jeton constellation. Soit avoir (1-1 ; 2-2 ; 3-3) **Ex :** Un joueur possède 3 jetons planète et 1 jeton constellation. Il devra se séparer de 2 planètes.
- XII Le Pendu :** On peut Jouer le Pendu sur un personnage adverse. Si un joueur joue un personnage par-dessus le pendu alors le pendu part à la défausse.
- XIII La Mort :** On peut Jouer la Mort sur un personnage adverse. Un Joueur qui joue une carte personnage sur la Mort renvoie la carte de la mort dans sa main.
- XIV La Tempérance :** Quand la tempérance arrive dans votre espace personnage vous pouvez échanger 1 planète et 1 constellation avec le (ou les) joueur(s) de votre choix.
- XV Le Diable :** A jouer dans l'espace personnage d'un adversaire. Si un personnage se trouve dans cet espace alors vous échangez ce personnage adverse contre le diable. Vous contrôlez le personnage de l'adversaire.
- XVI La Tour :** Si La Tour est posée dans votre espace personnage alors vous êtes protégé jusqu'à la fin de la manche : vous n'êtes plus affecté par les cartes qui cible votre personnage.
- XVII L'étoile :** Regardez dans la pioche des Jetons Planètes pour prendre L'étoile et posez-la révélée devant vous.
- XVIII La Lune :** Regardez dans la pioche des Jetons Planètes pour prendre La Lune et la poser révélée devant soi.
- XIX Le Soleil :** Regardez dans la pioche des Jetons Planètes pour prendre Le Soleil et le poser révélé devant soi.
- XX Le Jugement :** Défaussez une carte Arcane posée dans l'espace personnage d'un Joueur.
- XXI Le Monde :** Regardez dans la pioche des Jetons Planètes et prendre La Terre et la poser révélé devant soi.

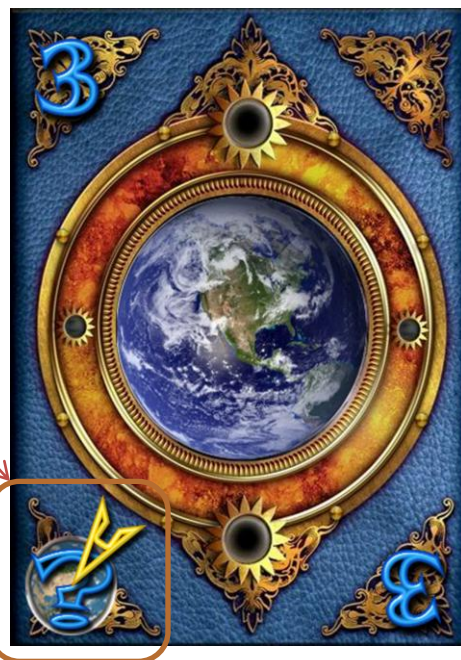
24 Cartes Astronomie :

Histoire : Le mot « astrologie » vient du grec αστρολογία, de άστρον, astron, (« étoile ») et λόγος (logos), dont la signification est liée à la notion de « discours » (λογία est un suffixe désignant d'une manière générale une discipline ou une matière d'enseignement). Étymologiquement, l'astrologie est donc le « discours sur les astres » : elle s'intéresse principalement au soleil et aux planètes du système solaire. L'astrologie est un ensemble de traditions et de croyances qui soutient que la position des planètes dans le système solaire apporte des informations permettant d'analyser ou de prédire des événements...

Si une carte Astronomie (Planète ou Constellation) est Jouée par la destinée alors les joueurs doivent jouer une carte Astronomie s'ils le peuvent par contre ils ont la liberté de choisir celle qu'ils veulent (Planète ou Constellation) et ils ne sont pas obligés de monter. En cas d'égalité de valeur pour gagner le pli : les 2 joueurs gagnent le pli (donc le pouvoir) par contre c'est celui qui a posé en premier la carte qui prends le jeton initiative.

12 Cartes Planètes : Cartes Bleue

Valeur	Nom	Pouvoir
1	Mercure	Piocher un Jeton Planète
2	Venus	Piocher un Jeton Planète
3	Terre	Piocher un Jeton Planète
4	Mars	Piocher un Jeton Planète
5	Jupiter	Révéler un Jeton Planète
6	Saturne	Révéler un Jeton Planète
7	Uranus	Révéler un Jeton Planète
8	Neptune	Révéler un Jeton Planète
9	Pluton	Voler un Jeton Planète
10	Lune	Voler un Jeton Planète
11	Soleil	Voler un Jeton Planète
12	Soleil Noir	Voler un Jeton Planète



12 Cartes Signe du Zodiaque : Cartes Rouge

Valeur	Nom	Pouvoir
1	Bélier	Piocher un Jeton Constellation
2	Taureau	Piocher un Jeton Constellation
3	Gémeaux	Piocher un Jeton Constellation
4	Cancer	Piocher un Jeton Constellation
5	Lion	Révéler un Jeton Constellation
6	Vierge	Révéler un Jeton Constellation
7	Balance	Révéler un Jeton Constellation
8	Scorpion	Révéler un Jeton Constellation
9	Sagittaire	Voler un Jeton Constellation
10	Capricorne	Voler un Jeton Constellation
11	Verseau	Voler un Jeton Constellation
12	Poissons	Voler un Jeton Constellation



10 Cartes Numérologie : Carte Jaune

La numérologie est un ensemble de croyances et de pratiques fondées sur l'attribution de propriétés à des nombres, propriétés variables selon le contexte (dépendant par exemple de la source alphabétique d'un mot, latin, grec, etc.)

Les cartes Numérologie servent à échanger des jetons avec les adversaires
Les joueurs ne sont pas obligés de Monter sur la valeur.

Valeur Pouvoir

0	Echanger un Jeton Planète
1	Echanger un Jeton Planète
2	Echanger un Jeton Planète
3	Echanger un Jeton Planète
4	Echanger un Jeton Planète
5	Echanger un Jeton Constellation
6	Echanger un Jeton Constellation
7	Echanger un Jeton Constellation
8	Echanger un Jeton Constellation
9	Echanger un Jeton Constellation



Les 12 Jetons Planètes (Bleu) et les 12 Jetons Constellations : (Rouge)



Au départ les joueurs possèdent 1 Jeton planète et 1 Jeton Constellation face cachée.

Un joueur ne peut pas contrôler plus de 6 Jetons. 4 max sur l'Astrolabe +2 dans son Espace Personnage. (3 Planètes et 3 Constellations).

Lorsque l'on peut révéler un Jeton (il est souvent plus intéressant de révéler ses propres Jetons) mais on peut aussi révéler un jeton chez un adversaire.

Lorsque l'on doit piocher un Jeton on le prend de la pioche ou dans la zone de défausse de jetons (autour de la pioche)

Lorsque l'on doit voler un Jeton on doit le voler chez un adversaire.

Dès qu'un Jeton est posé sur un jeton réglage correspondant : il révèle le jeton réglage.

Lorsque l'on défausse ou que l'on doit jeter un jeton Planète ou Constellation on le pose (révélé ou pas) dans la Zone de défausse qui est située autour de la pile (correspondante)



6 Grosses Cartes Astrolabes : Carte avec l'Ange (voir première page)

L'astrolabe (du grec astrolabos signifiant « instrument pour prendre la hauteur des astres ») qui permet de représenter le mouvement des astres sur la voûte céleste. Le principe de sa construction est connu depuis l'époque grecque : son invention est attribuée classiquement à Hipparque (v. -190 à -120). D'usage limité pour les observations astronomiques, il sert surtout pour l'astrologie, et l'enseignement de l'astronomie.

Sur l'astrolabe se trouve les 4 emplacements de réglages (2 pour des Planètes et 2 pour des Constellations). Si à la fin du Jeu 1 emplacement est bien réglé alors le joueur gagne 125 points, pour 2 emplacements 250 Points, pour 3 emplacements 500 points et pour **4 emplacements bien réglés 1000 points !**

Les Jetons :



Exemple : Main d'un Joueur en début de la 1ere manche : 4 cartes arcanes 3 cartes astronomie 1 carte numérologie



↑
Révéler planète

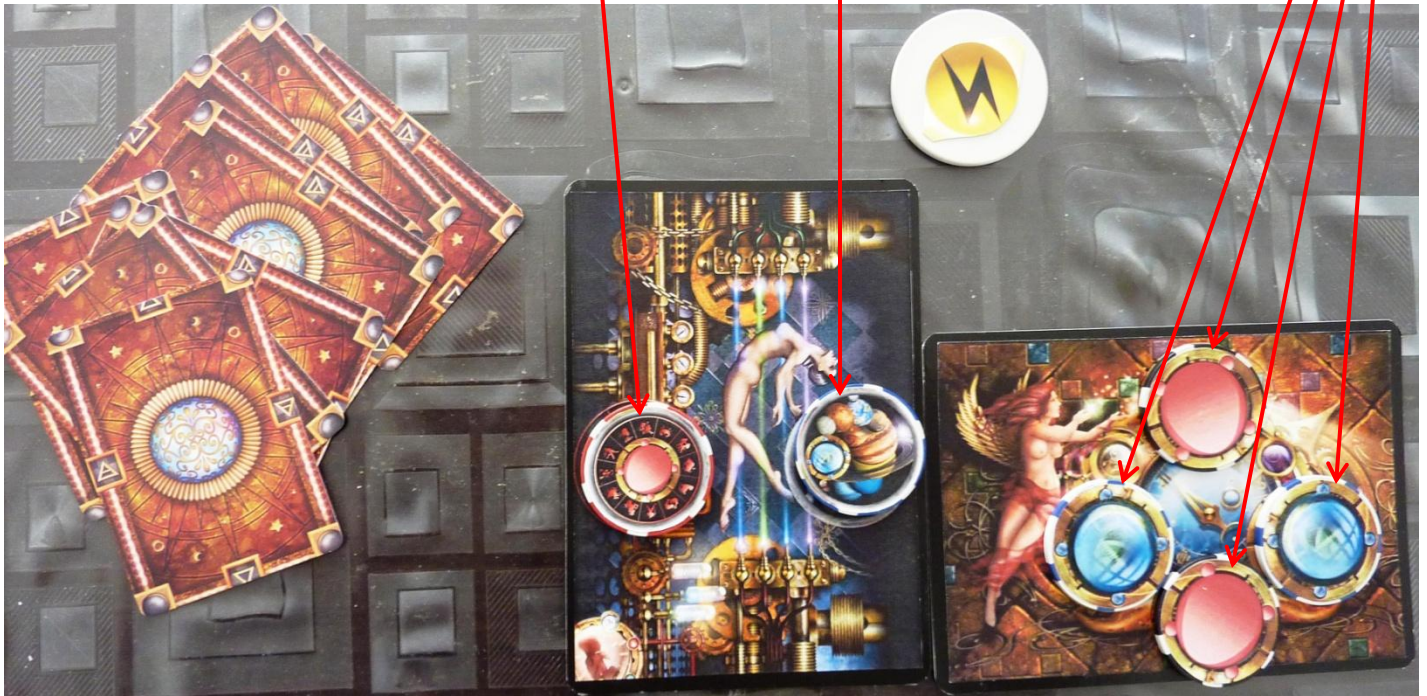
↑
Voler planète

↑
Piocher Constellation

↑
Echanger planète

Mise en place du Jeu

Chaque Joueur doit avoir sa carte Astrolabe avec 2 jetons **réglages** planètes et 2 jetons **réglages** constellation dessus, sa carte espace personnage avec 1 Jeton Constellation et 1 Jeton planète dessus et en Main ses 8 cartes



Le Jeton initiative a été donné à un Joueur la partie peut commencer : La destinée joue une carte au Centre de la table entre les piles de Jetons planète et Constellation qui encadre la carte jouée par la destinée.







