

REMI SAUNIER

AURELIE GUARINO

# STELLIUM



<b>MISE EN PLACE DU JEU</b> .....	<b>PAGE 3</b>
<b>TOUR DE JEU DÉTAILLÉ</b> .....	<b>PAGE 4</b>
1. JOUER UN ASTRE.....	page 4
2. VALIDER UN OBJECTIF.....	page 5
3. PRENDRE UN OBJECTIF.....	page 5
<b>DERNIER TOUR</b> .....	<b>PAGE 6</b>
<b>DÉCOMPTE FINAL</b> .....	<b>PAGE 6</b>
<b>DÉTAILS DES OBJECTIFS</b> .....	<b>PAGE 6</b>
<b>CRÉDITS</b> .....	<b>PAGE 7</b>

### CONTENU DE LA BOITE

- 1 plateau de jeu
- 1 sac de 38 billes (11 vertes, 10 bleues, 9 jaunes, 8 roses)
- 40 cartes « objectif »
- 16 jetons
- 1 marqueur « 1er joueur »
- 4 guides de jeu
- 1 règle du jeu

### INTRODUCTION

À l'aube de la construction de l'Univers, le choix de son architecte est crucial. Vous incarnez les premières Divinités issues du Chaos. Vous allez devoir rivaliser d'ingéniosité (et de fourberie !) pour réaliser des alignements d'astres dans l'Univers, tout en perturbant les tentatives de vos adversaires, car seul le meilleur d'entre vous sera désigné ... **Grand Architecte de l'Univers !**

### BUT DU JEU

À tour de rôle, les joueurs vont piocher des **astres** dans le sac, et les poser sur le plateau représentant l'**Univers**. Le but est de réaliser différentes figures, représentées sur les cartes **Objectifs**. Leurs efforts seront récompensés par un gain de points de victoire appelés **Stellium** (☉).


Le dernier tour de jeu se déclenche quand la pioche d'objectifs est épuisée, ou quand un joueur atteint un certain score (de 20 à 30 Stellium selon le nombre de joueurs).

### LEXIQUE


- Bille = Astre
- Disque = Galaxie
- Plateau = Univers
- Tour du plateau = Ceinture Extérieure
- ☉ = Stellium
- = Trou Noir


### MISE EN PLACE DU JEU

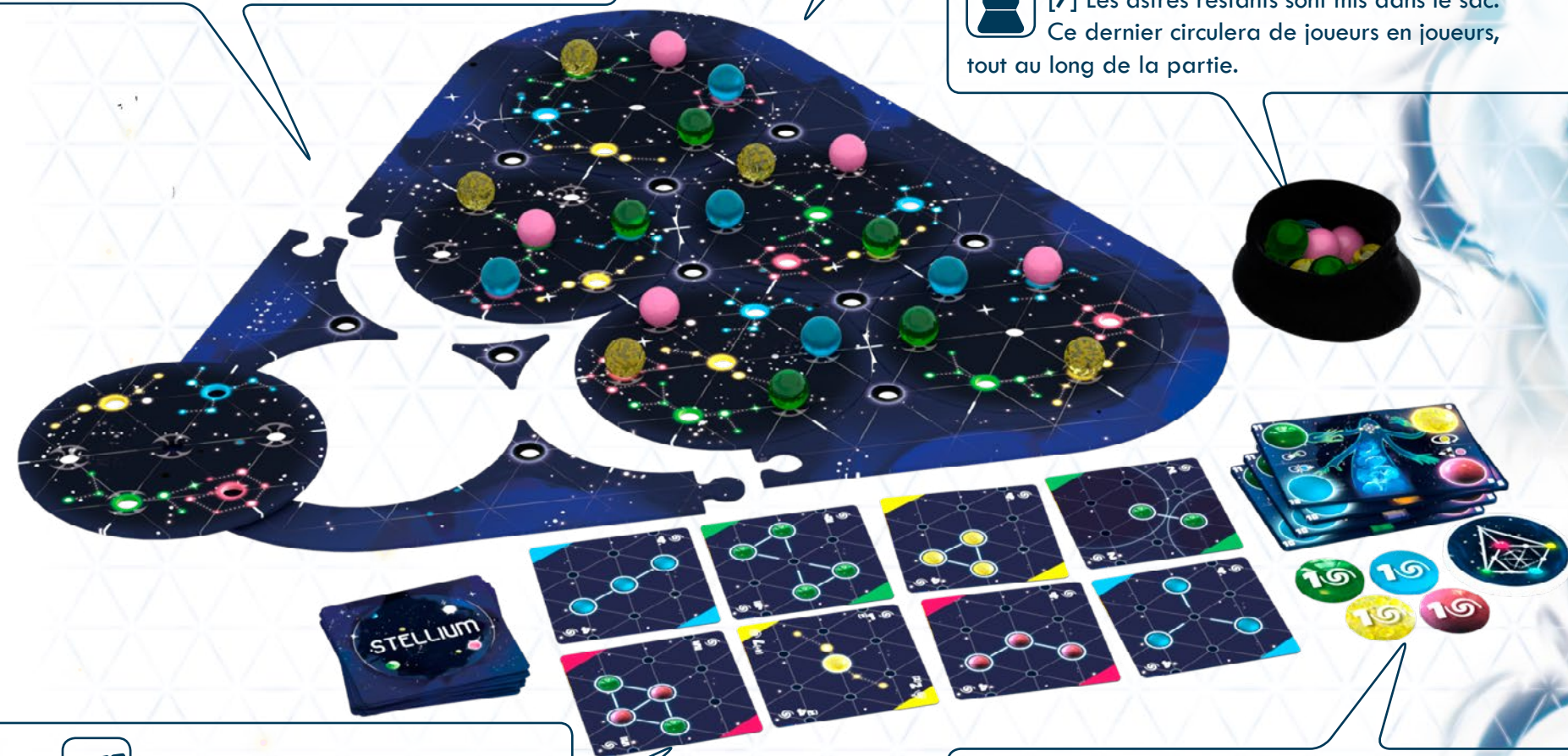
 [1] Assemblez les 3 éléments qui forment la **Ceinture extérieure**.


 [2] Disposez aléatoirement les 6 disques appelés **Galaxies**, et alignez-les entre eux et avec la ceinture (grille blanche)

 [3] Ajoutez les 4 triangles dans les espaces restants pour finaliser le montage.

 [6] Posez aléatoirement une bille de chaque type sur chaque galaxie, dans les 4 emplacements de départ (☉). Ce sont les **astres** (●●●●).


 [7] Les astres restants sont mis dans le sac. Ce dernier circulera de joueurs en joueurs, tout au long de la partie.



 [4] Mélangez les **cartes Objectifs**, et disposez-en, face visible : 8 à 4 joueurs, 7 à 3 joueurs, 6 à 2 joueurs. C'est la Pioche.

 [5] Constituez avec les cartes restantes une **Réserve d'Objectifs**.

 [8] Chaque joueur reçoit un **Guide du Jeu**.

 [9] Enfin, donnez aux joueurs 4 **Jetons d'Influence** différents. Le joueur le plus âgé reçoit le jeton **1er joueur**.

## TOUR DE JEU DÉTAILLÉ

### Chronologie d'un Tour du Jeu

1. Pioche d'un Astre
2. Pose de l'Astre sur l'Univers
3. Influence de l'Astre ou Utilisation d'un jeton d'influence (facultatif)
  - Validation d'un Objectif (facultatif) et défausse des astres concernés (sauf 1)
  - Validation d'un autre Objectif (facultatif) et défausse des astres concernés (sauf 1) ... etc.
4. Pioche d'un Nouvel Objectif
5. Tour du joueur suivant

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire, en commençant par le 1er Joueur.

### 1. JOUER UN ASTRE

Au 1er tour de jeu, il est difficile de savoir quoi prendre. Regardez les objectifs de la pioche et la configuration des astres sur le plateau. À votre tour, vous pourrez choisir un des objectifs disponibles, et tenter de le réaliser par la suite.

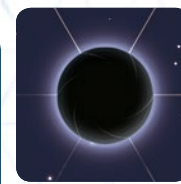
Il existe 4 types d'astres bien distincts. Chaque type présente un aspect différent, ce qui permet de les retrouver dans le sac sans les regarder, au « toucher ».



**5 secondes** : c'est environ le temps accordé à chaque joueur, décompté par ses adversaires, pour chercher un astre dans le sac.

**Pose** : le joueur pose ensuite l'astre sur le plateau, sur l'emplacement vide de n'importe quelle galaxie. Attention, la Comète n'est pas soumise à cette règle de pose ! (voir : Collision)

### Trous Noir



Il y a 10 Trous noirs. Ce sont des emplacements entre les galaxies où l'on ne peut pas poser directement d'astres. On peut par contre en pousser un ou en attirer un dessus grâce à leur influence (voir ci-après). L'astre ne disparaît pas! Il est possible de réaliser tous les objectifs d'alignements communs avec un astre posé sur un Trou Noir.

**Influence** : Le joueur doit enfin appliquer l'effet de l'astre.



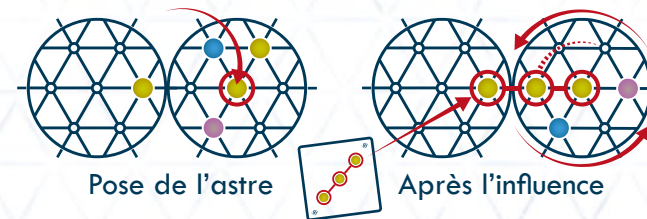
**Permutation** : Permute une autre Planète avec un astre qui lui est adjacent. La Planète posée utilisant cette influence ne peut être elle-même permutee. Un astre utilisant un jeton Planète permute un astre du même type.



**Collision** : Repousse n'importe quel astre en prenant directement sa place. Plusieurs astres adjacents peuvent être ainsi poussés, en ligne, jusqu'à combler un vide. Un astre peut se retrouver éjecté du plateau et remis dans le sac. La comète ne peut pas être posée sur un emplacement vide.



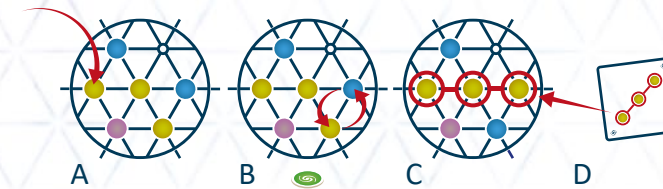
**Rotation** : Pivote librement la galaxie sur laquelle elle se pose. Toutefois, faire un tour complet (360°) n'est pas autorisé.



**Attraction** : Active n'importe quel trou noir ; ce dernier attire un astre qui lui est adjacent. La Super Nova appliquant cette influence ne peut pas être elle-même attirée.

### Jeton « Influence »

Au lieu d'utiliser l'influence de son astre, le joueur peut décider d'utiliser un de ses jetons pour jouer l'astre avec l'influence d'un autre.



(A) le joueur joue une Étoile et utilise (B) son jeton « Planète » (vert) pour inverser une autre étoile au lieu de pivoter la galaxie sur laquelle elle s'est posée, afin de réaliser son objectif (C & D).

Tout jeton non utilisé a une valeur de 1€, et sera rajouté au score en fin de partie.

### 2. VALIDER UN OBJECTIF

Les joueurs commencent sans aucun objectif en main. Au 1er tour de jeu, tous les joueurs passent directement à l'étape 3 « Prendre un Objectif ».

Après avoir joué un astre, le joueur peut valider un (ou plusieurs) de ses objectifs choisis lors des tours précédents.

### Présentation



Chaque objectif a une couleur, correspondant à celle de l'astre principal représenté. Valider des objectifs de couleurs différentes apporte un bonus en fin de partie.

Les objectifs que chaque joueur validera seront posés devant lui, l'angle supérieur droit bien visible, afin que les Stellium gagnés puissent être consultés par tous les joueurs.

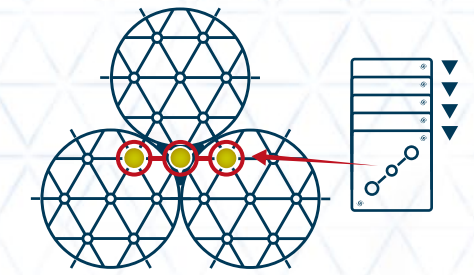


L'alignement représenté doit être parfaitement reproduit sur le plateau pour être validé.

Les emplacements vides d'un objectif peuvent être occupés ou non par d'autres astres.

**Montrer un objectif** : Si, sur le plateau, un alignement d'astres est identique à l'un des objectifs qu'il souhaite valider, le joueur le montre à ses adversaires. Il gagne aussitôt les Stellium indiqués dans l'angle supérieur droit de la carte.

Le joueur place l'objectif validé devant lui, face visible.



**Défausser les Astres** : Il enlève immédiatement les astres ayant servi à réaliser l'objectif sauf un, de son choix. Les astres rejetés sont remis dans le sac, et ne peuvent donc pas servir à valider un autre objectif lors de ce tour.



**Galaxie vide** : En cours de partie, une galaxie peut se retrouver vide de tout astre. Il faut la recharger :

1. Le joueur qui l'a vidée pioche 5 astres d'un coup.
2. Le joueur précédent en choisit un et le pose sur l'un des 4 emplacements de départ. Les joueurs suivants (dans le sens anti-horaire) procèdent de même. L'astre restant est remis dans le sac.

**Validation multiple** : il est possible de valider plusieurs objectifs lors d'un même tour, l'un après l'autre.

Important : Il n'est pas possible de valider un objectif que l'on vient d'obtenir !

### 3. PRENDRE UN OBJECTIF

**Choix** : Le joueur finit son tour en prenant l'un des objectifs disponibles. Il montre aux autres joueurs l'objectif qu'il prend et le met dans sa main ou devant lui face cachée.

**Renouvellement** : Une nouvelle carte de la réserve d'objectifs est révélée.

**3 Objectifs Maximum :** Si le joueur a déjà 3 objectifs non réalisés en main, il peut les garder ou en écarter un pour en choisir un nouveau. L'objectif rejeté est remis dans la boîte.

### DERNIER TOUR

**Victoire aux Points :** quand un joueur atteint ou dépasse avec le total de ses objectifs\* un certain nombre de Stellium, on termine le tour en cours afin que tous les joueurs aient joué un même nombre de coups. Puis, chacun compte ses points en ajoutant les bonus.

(\*) : le « bonus couleur » n'est pas pris en compte.

Limite Fixée : = 20, = 25, = 30.  
Pour votre 1ère partie, il est conseillé d'abaisser cette limite de 5 (15, 20 et 25)

**Réserve d'objectifs épuisée :** Si aucun joueur n'a atteint la limite fixée et que la réserve est épuisée, les derniers objectifs de la pioche sont écartés. Un ultime tour est accordé aux joueurs, puis, chacun compte ses points en ajoutant les bonus.

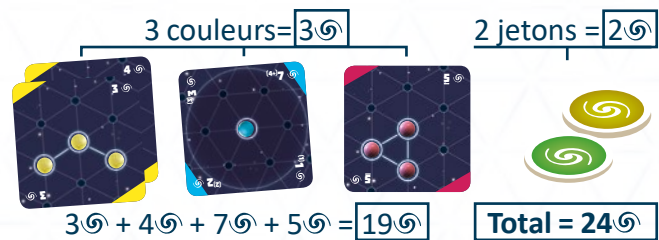
**DÉCOMPTE FINAL :** Chaque joueur additionne :

Ses Objectifs + Ses jetons non utilisés + Son « Bonus Couleur »

Celui a cumulé le plus de Stellium est désigné « **Grand Architecte de l'Univers** ».

**Le bonus couleur :** Chaque joueur gagne 1 par couleur différente parmi les objectifs qu'il a réalisés : 1/2/3/4 couleurs = +1/+2/+3/+4.

Exemple de décompte final



**Egalité finale :** si plusieurs joueurs ont cumulé le même nombre de Stellium, la victoire revient :

Au 1er joueur ayant atteint la limite fixée.

Si cette limite n'a pas été atteinte, personne ne gagne, et le titre tant convoité est remis en jeu.

### DÉTAILS DES OBJECTIFS

#### Les Alignements Communs

Les 3 astres doivent être adjacents et former une ligne.

Les 3 astres doivent être adjacents et former un arc de cercle.

Les 4 astres doivent former un rectangle. Tous ont un emplacement adjacent commun.

Les 2 astres de la couleur de l'objectif sont adjacents, et forment un losange avec 2 autres astres de la couleur représentée.

Les 3 Astres doivent être adjacents les uns aux autres.

Les 3 Astres ont tous un emplacement adjacent commun.

Les 4 astres doivent être adjacents et former un «S». Cet objectif n'est réalisable qu'à cheval sur plusieurs galaxies.

Rappel : il est possible de réaliser ces 7 alignements à cheval sur plusieurs galaxies & trous noirs.

#### Les Positionnements sur galaxie

Les 2 astres doivent être adjacents, chacun sur une galaxie différente.

Le joueur doit placer un maximum d'astres au centre des galaxies. (Le chiffre entre parenthèses représente le nombre d'astres positionnés lors de sa validation).

Le joueur doit essayer de placer un maximum d'astres sur les symboles de même couleur. (Le chiffre entre parenthèses représente le nombre d'astre positionnés lors de sa validation).

### CREDITS

Auteur : Rémi Saunier

Développement & écriture des règles : Henri Pym

Illustrateur : Aurélie Guarino

Lead Graphique : Vincent Lombard, Romain Libersa

Relecture des règles : PH, Rémi Saunier

L'auteur tient à remercier (dans l'ordre de création) les joueurs de « Tas de beaux jeux » (club à Froidfond), les amis du CAJO, Henri pour avoir cru au projet initial et tous les bêta-testeurs qui ont, de près ou de loin, participé à son évolution.

## Chronologie d'un Tour du Jeu

1. Pioche d'un Astre (**5 sec. Maxi**).
2. Pose de l'Astre sur l'Univers
3. Influence de l'Astre ou Utilisation d'un jeton d'influence (**facultatif**)
  - Validation d'un Objectif (**facultatif**) et défausse des astres concernés (**sauf 1**)
  - Validation d'un autre Objectif (**facultatif**) et défausse des astres concernés (**sauf 1**) ... etc.
4. Pioche d'un Nouvel Objectif (**3 Maxi**).
5. Tour du joueur suivant

## Informations complètes sur les Astres

**Planète**  **x11** aspect lisse



Permutation : Permute une autre Planète avec un astre qui lui est adjacent. La Planète posée utilisant cette influence ne peut être elle-même permutée. Un astre utilisant un jeton Planète permute un astre du même type.

**Comète**  **x10** aspect râpeux



Collision : Repousse n'importe quel astre en prenant directement sa place. Plusieurs astres adjacents peuvent être ainsi poussés, en ligne, jusqu'à combler un vide. Un astre peut se retrouver éjecté du plateau et remis dans le sac. La comète ne peut pas être posée sur un emplacement vide.

**Etoile**  **x9** aspect granuleux



Rotation : Pivote librement la galaxie sur laquelle elle se pose. Toutefois, faire un tour complet (360°) n'est pas autorisé.

**Supernova**  **x8** aspect irrégulier



Attraction : Active n'importe quel trou noir ; ce dernier attire un astre qui lui est adjacent. La Super Nova appliquant cette influence ne peut pas être elle-même attirée.