

I. LE JEU

But du jeu

Le jeu commence il y a 13.700 millions d'années, lors de la grande explosion du Big Bang à l'origine de la création de l'Univers.

Au cours de la partie, vous allez créer et étendre l'Univers en plaçant des tuiles autour du Big Bang, dans le but d'aligner au moins 3 astres de la même forme ou couleur, selon des objectifs secrets, afin d'engranger un maximum de points.

Dans le mode Cosmique, vous jouerez avec l'Espace et le Temps : tandis que l'Univers s'élargit dans l'espace avec les tuiles, une Horloge Cosmique fera défiler le temps en millions d'années !



Composition

- 1 tuile hexagonale de départ «Big Bang»
- 1 plateau double face Horloge Cosmique et Scores
- 48 tuiles hexagonales Astres :
selon la forme : 12 planètes, 12 soleils, 12 comètes, 12 astéroïdes
selon la couleur : 12 bleues, 12 jaunes, 12 oranges, 12 rouges
selon le fond : 16 espaces interstellaires, 16 fonds étoilés, 16 fonds galactiques.
- 1 tuile hexagonale La Terre
- 4 tuiles hexagonales Phénomènes astronomiques :
(bord bleu) 1 Trou noir, 1 Supernova, 2 Trous de ver
- 4 tuiles hexagonales Actions spéciales :
(fond vert) 1 Hyperspace, 1 Orbite, 1 Éclipse, 1 Énergie obscure
- 4 cartes Objectifs Astres :
comète, astéroïde, planète et soleil
- 4 cartes Objectifs Couleurs :
rouge, orange, jaune et bleu
- 4 marqueurs d'éléments :
terre, eau, air et feu
- 4 cartes d'identification des 4 éléments
- cartes de référence
- Règle du jeu

Modes de jeu

Il existe principalement deux modes de jeu selon l'âge des joueurs, la durée de la partie ou le degré de complexité souhaité.

Mode Cosmique	Mode Simple
Mode complet avec Phénomènes astronomiques, Actions spéciales et Horloge Cosmique, destiné à un public un peu plus expérimenté.	Mode simplifié avec Astres uniquement, destiné à un public jeune et familial. cf. page 58
• Nombre de joueurs : 2 - 4 • Âge : 12+ • Durée : 45 minutes	• Nombre de joueurs : 2 - 4 • Âge : 8+ • Durée : 25 minutes

* Les modes Simple, Solitaire et Mini-jeux sont abordés dans le paragr. III (cf. page 58)

MODE COSMIQUE

Mise en place

Placez la tuile de départ Big Bang au centre de la table et l'Horloge Cosmique sur le côté. Mélangez toutes les autres tuiles hexagonales et posez-les, face cachée, en une ou plusieurs piles. Piochez les 4 premières tuiles hexagonales et placez-les, face visible, de façon à toucher le bord inférieur de l'Horloge, selon les 4 positions indiquées. Ce seront les tuiles disponibles pour jouer pendant le tour d'un joueur.



* exemple de préparation de jeu
(les objectifs ne seraient pas visibles)

Mélangez les 4 cartes Objectifs Astres (planète, astéroïde, comète et soleil) et donnez-en une à chaque joueur, face cachée. Procédez de la même façon avec les 4 cartes Objectifs Couleurs (rouge, orange, jaune et bleu). À la fin de la partie, le joueur évaluera son score selon ses deux objectifs tenus secrets jusqu'à la fin.

Chaque joueur choisit un des 4 éléments (terre, eau, air et feu) et place la carte d'identification devant lui afin d'indiquer l'élément qu'il représente. Après tirage au sort de l'ordre du premier tour, vous placerez les marqueurs des 4 éléments sur la case initiale de l'Horloge (« 0 »). Vous les placerez les uns au-dessus des autres, de sorte que le marqueur se trouvant au-dessus sera celui du premier joueur et le marqueur situé en-dessous sera celui de la dernière personne à jouer.

Tours de la partie

Le tour d'un joueur se décompose de la manière suivante:

1. Jouer une des quatre tuiles disponibles.
2. Avancer le marqueur dans l'Horloge Cosmique.
3. Déterminer à qui est le tour suivant.

1. Jouer une des quatre tuiles disponibles

À chaque tour, le joueur choisit et joue une des 4 tuiles disponibles. Parmi les 3 cartes restantes, défaussez celle située le plus à droite dans une pile de défausse, face visible. Puis, déplacez les deux tuiles restantes vers la droite selon les positions indiquées sur le bord inférieur de l'Horloge et remplacez les deux tuiles manquantes par deux nouvelles tuiles afin qu'il y ait toujours 4 tuiles disponibles.

Lorsque la pile de nouvelles tuiles sera épuisée, retournez la pile de tuiles défaussées sans les mélanger et utilisez-les comme tuiles neuves.

* Dans le cas exceptionnel où aucune des 4 tuiles ne peut être placée dans l'univers, défaussez-les toutes et placez 4 nouvelles tuiles.

Les tuiles que vous pouvez jouer sont les suivantes:



Astres

Phénomènes / La Terre
(cf. page 51)

Actions
(cf. page 55)

Pour poser un astre dans l'univers, vous devez appliquer les deux règles:

Deux tuiles adjacentes

☀ L'astre doit être adjacent à, au minimum, deux autres tuiles déjà posées, et au moins l'une d'entre elles doit être un astre.

Caractéristiques communes

☀ La tuile doit avoir, au minimum, une caractéristique commune avec chaque astre adjacent (forme, couleur ou fond).



* (A) avec le soleil jaune, cette tuile partage la même couleur ; avec l'orange, elle partage le même fond ; avec l'astéroïde, elle partage la même forme.

* (B) avec la comète, la tuile partage la même forme ; avec les astéroïdes, le même fond.

* La comète située en haut de l'image (1) n'est pas adjacente à deux autres tuiles et la comète en bas de l'image (2) ne répond pas à la règle des caractéristiques communes avec toutes les tuiles adjacentes (avec la comète orange cette tuile partage la même forme, mais avec le soleil rouge, elle ne partage ni la même forme, ni la couleur, ni le fond). Les positions en vert rempliraient les conditions requises par les 2 règles.

Vous pouvez enfreindre la règle des 2 tuiles adjacentes dans deux cas uniquement :

- Au premier tour, la tuile sera seulement adjacente à celle du Big Bang.
- En utilisant l'« Énergie obscure », comme expliqué plus loin.

* Vous trouverez une description de toutes les tuiles dans le paragraphe II.

2. Avancer le marqueur dans l'Horloge Cosmique

L'Horloge Cosmique affiche le temps qui passe en millions d'années, ainsi que l'ordre des tours des joueurs. Chaque tuile placée dans l'univers possède une durée ou un coût en « millions d'années », conformément au graphique suivant :



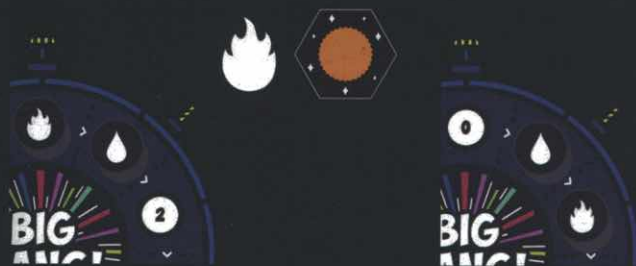
* Plus il y a de matière, plus le coût est élevé. Ainsi, le Fond vide coûte 1 million d'années, le Fond étoilé coûte 2 millions d'années et le Fond galactique, 3 millions d'années. Les Trous de ver, la Terre, l'Orbite et l'Éclipse font avancer de 4 cases dans l'Horloge Cosmique ; le Trou noir, la Supernova, l'Hyperespace et l'Énergie obscure seront les plus coûteuses avec 5 millions d'années.

Lorsqu'une tuile est jouée, le joueur avancera son marqueur dans l'Horloge Cosmique d'autant de cases que de millions d'années indiquées sur la tuile. Si un ou plusieurs marqueurs d'autres joueurs sont présents sur une même case, le dernier arrivé se placera au-dessus des autres marqueurs et obtiendra ainsi la priorité pour débiter le prochain tour. Si vous jouez l'Énergie obscure, seuls seront pris en compte les millions

d'années de l'action et non ceux des deux autres astres qui vont être posés. Les astres supplémentaires issus de la Supernova ne seront pas non plus comptabilisés dans l'Horloge Cosmique.

3. Déterminer à qui est le tour suivant

Tour suivant revient toujours à celui dont le marqueur est placé le plus en retard dans le temps, selon l'Horloge Cosmique. En cas d'égalité (marqueurs entassés sur une même case), le tour reviendra au joueur placé sur le haut de la pile.



* C'est le tour du joueur de l'élément « feu ». Il choisit un astre avec fond étoilé qui lui coûte donc 2 millions d'années et qui le fera avancer de 2 cases dans l'Horloge Cosmique. Le tour passerait au détenteur de l'élément « eau ». En revanche, si le « feu » avait joué un astre avec fond vide, il n'aurait avancé que d'une case (coût : 1 million d'années), sa tuile se serait placée AU-DESSUS de l'« eau » et il aurait donc pu rejouer.

Fin de la partie et scores

La partie s'achève quand il n'y a plus de tuiles disponibles et que les 4 dernières tuiles Astres ont été jouées (il n'est pas nécessaire d'épuiser les Actions, si ces dernières sont les seules tuiles disponibles). Il faut alors procéder au décompte des points. Chaque joueur dévoile ses deux objectifs (forme et couleur) aux autres joueurs et recherche les alignements d'astres créés indépendamment pour chaque forme et chaque couleur.

Pour chaque objectif d'un joueur, un astre ne peut être comptabilisé qu'une seule fois. Si dans un même objectif, plusieurs alignements se croisent, il faudra tenir compte de l'alignement rapportant le plus de points. Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le gagnant sera celui qui a commencé son tour le plus tard.

Les alignements rapportant des points sont ceux formés de **3 astres minimum**, en ligne droite et sans interruption. Chaque tuile faisant partie d'un alignement vaut les points suivants :



Fond vide
1 point



Fond étoiles
2 points



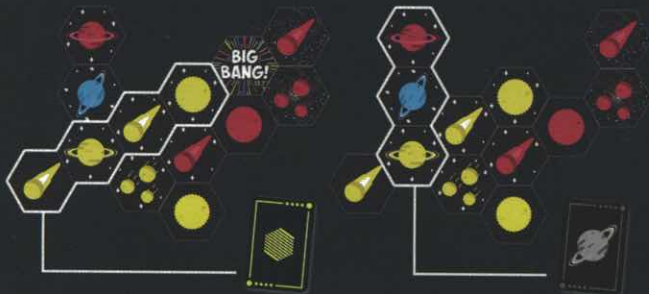
Fond galaxie
3 points



Tierra
1 point

Avant de compter leurs points, les joueurs devront récupérer leurs tuiles dans l'ordre qui apparaît dans l'Horloge Cosmique, en commençant par le joueur le plus avancé dans l'Horloge, jusqu'à finir par le joueur le plus en retard (c'est-à-dire celui ayant investi le moins de « millions d'années »). Ils devront retourner le plateau et compter leurs points. En cas d'égalité, le marqueur situé le plus en retard dans l'Horloge Cosmique, arrivé en dernier (et donc placé au-dessus du joueur précédent) dans une même case, donne la victoire à son joueur.

** Avant de comptabiliser les points, nous pouvons observer que la planète jaune se trouve sur deux alignements jaunes possibles ; il nous faudra cependant ne tenir compte que de celui rapportant le plus de points. En effet, un astre ne peut être comptabilisé qu'une seule fois par type d'objectif.*



** Tout d'abord, il faut compter les points générés par un des objectifs. Par exemple la couleur : nous obtenons alors 7 points sur l'alignement à gauche, car chaque astre avec fond étoilé vaut 2 points et le fond noir vaut 1 point (2+2+2+1). Puis, comptons les points de l'objectif Astre, ici, les planètes : nous obtenons 6 points supplémentaires : 2+2+2 (fonds étoilés). Au total : 7+6=13 points.*

II. LES TUILES

Les Astres

Chaque tuile Astre est le résultat de la combinaison de 3 caractéristiques :

- 4 formes (astéroïde, planète, soleil et comète)
- 4 couleurs (bleu, rouge, orange et jaune)
- 3 fonds (espace vide, avec étoiles et avec galaxie)

Cela donne donc 48 tuiles différentes.

Pour placer un astre dans l'univers, il vous faut suivre les deux règles édictées dans le paragraphe précédent (page 47).

La Terre

La tuile Terre est un **astre joker** pouvant prendre toute forme, couleur ou fond. Par conséquent, il agira comme tel sous les effets des phénomènes astronomiques et des actions spéciales.



Les Phénomènes astronomiques

Les phénomènes astronomiques sont l'autre type de tuiles situées dans l'univers et qui doivent aussi être adjacentes à deux autres tuiles minimum.

Elles ont un **bord bleu** et ne peuvent être adjacentes ni entre elles ni avec la tuile Big Bang. Leur caractéristique principale est qu'elles agissent comme joker et peuvent donc être placées librement sans tenir compte de la règle des caractéristiques communes avec les tuiles adjacentes. Il s'agit du Trou noir, la Supernova et les deux extrêmes du Trou de ver.

Les tuiles Phénomènes astronomiques, celle du Big Bang et les tuiles retournées sous l'effet du Trou noir n'ont aucune des 3 caractéristiques. Par conséquent, il ne faudra pas chercher à appliquer la règle des caractéristiques communes.

Trou noir

Absorption de matière par effondrement d'une étoile massive. Ce phénomène astronomique absorbe les 6 astres adjacents possibles. Lorsque vous placez un Trou noir, vous devez retourner les tuiles adjacentes afin d'indiquer qu'elles ont disparu et qu'elles n'auront plus d'effet sur le score final.



Dans les tours suivants, vous pouvez placer un astre adjacent au Trou noir si vous souhaitez qu'il soit immédiatement absorbé et retourné. Avant de placer cette tuile et de la retourner, elle devra posséder au moins une tuile Astre adjacente et une caractéristique en commun avec celle-ci.



* À gauche, nous plaçons un Trou noir (1) qui va absorber les astres situés autour. À droite, nous voyons le résultat : les deux tuiles jaunes se sont retournées et sont noires à présent. Ces tuiles retournées sont sans caractéristiques ; cependant pour pouvoir placer un nouvel astre dans les tours suivants, celui-ci devra toucher au moins un astre avec lequel il partage une caractéristique commune, comme nous le voyons dans l'exemple de l'étoile orange (2) à droite : il partage la même forme avec l'étoile rouge. Une fois l'astre posé, il faudrait le retourner sous l'effet du Trou noir présent.

Supernova

Explosion de matière stellaire par effondrement d'une étoile moyenne. Ce phénomène astronomique permet de placer des astres supplémentaires sans



avancer l'Horloge Cosmique, offrant ainsi un tour supplémentaire au joueur. Après avoir pioché une Supernova, remplacez la tuile manquante parmi les 4 tuiles disponibles ; le joueur pourra alors rejouer.



Dans le même tour ou dans celui des joueurs suivants, pour chaque astre adjacent à la Supernova, le joueur bénéficie d'un tour supplémentaire afin de placer un autre astre. Un joueur ayant placé une Supernova peut ainsi enchaîner plusieurs tours d'affilée en plaçant les nouvelles tuiles autour de la Supernova jusqu'à l'entourer totalement.

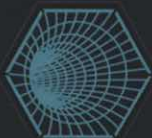


* Note : les tuiles posées dans les tours supplémentaires ne supposent aucun coût dans l'Horloge Cosmique.

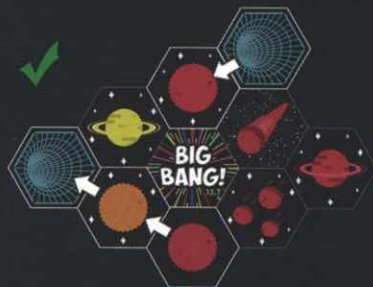
* Dans l'exemple présent, le joueur joue 3 tours : au premier tour, le joueur pose une Supernova (1). Cela lui donne le droit de rejouer et il place alors un astre adjacent à la Supernova (2). Cela lui donne à nouveau le droit de rejouer et il place alors une comète (3) qui, n'étant pas en contact avec la Supernova, marque la fin de son tour.

Trou de ver

Connexion espace-temps entre deux points de l'Univers. Ce phénomène astronomique est le seul permettant de relier des tuiles pour former des alignements entre deux points distants de l'Univers. Deux tuiles représentent les deux extrêmes du Trou de ver. Tout astre ou alignement d'astres, qui lui est adjacent et aligné, sera relié aux astres ou alignements du même type d'astres ou couleur de l'autre extrémité.



Les astres reliés grâce au Trou de ver peuvent être orientés différemment dans chaque extrémité, mais ils doivent être alignés avec la tuile Trou de ver.



* A gauche, nous pouvons voir un alignement de soleils au travers d'un Trou de ver; cet alignement est valable car les tuiles sont alignées avec le Trou de ver.

* Sur l'image de droite, il n'y a pas d'alignement correct passant par le Trou de ver. Les deux soleils du bas ne sont pas alignés avec le Trou de ver et par conséquent, ne peuvent se relier à travers ce dernier.



Les Actions spéciales

Les tuiles Actions spéciales ont un fond vert et NE se placent PAS dans l'Univers. Le joueur doit réaliser l'action affectant certains astres (y compris la Terre) et défausser la tuile Action utilisée. Il s'agit de l'Hyperespace, l'Orbite, l'Éclipse et l'Énergie obscure..

* Grâce à une action spéciale, il est possible qu'une tuile puisse n'être adjacente qu'à un seul autre. Cependant, toutes les tuiles de l'Univers doivent être reliées entre elles.

Hyperespace

Déplacement spatial à la vitesse de la lumière. Cette action permet de déplacer une tuile Astre jusqu'à n'importe quel point dans le périmètre de l'Univers. La tuile doit rester dans le périmètre de l'Univers, pouvant se déplacer depuis son point de départ sans être bloquée par les tuiles qui l'entourent. La position de la destination finale de la tuile doit respecter la règle des « caractéristiques communes » et être adjacente à au moins deux autres tuiles.

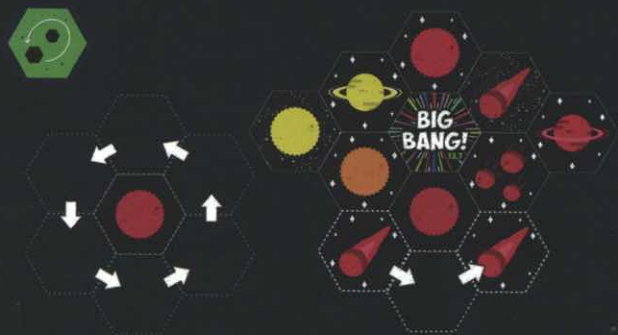


* Dans cet exemple, nous jouons l'Hyperespace et nous déplaçons une tuile, la comète avec fond étoilé, depuis la position inférieure vers un autre point du périmètre réunissant les critères de placement. S'il n'est pas possible de retirer la tuile en la déplaçant avec le doigt, cela signifie qu'elle est dans une position bloquée et qu'elle ne peut être déplacée.

* Si, au lieu de déplacer la comète, nous avions voulu déplacer les astéroïdes, cela n'aurait pas été possible car la tuile est bloquée (elle ne peut être retirée sans pousser d'autres tuiles).

Orbite

Rotation d'un astre autour d'un autre par l'effet de la gravité. Cette action permet de déplacer un astre en suivant l'orbite d'un autre astre adjacent. La tuile doit pouvoir se déplacer dans le périmètre de l'Univers sans que d'autres tuiles ne se trouvent sur sa trajectoire ou la bloquent.



La position de destination finale de la tuile doit obéir à la règle des « caractéristiques communes » et doit être adjacente à au moins deux autres tuiles.

Éclipse

Un astre occulte un autre astre. Cette action permet de superposer un astre au-dessus d'un autre qui lui est adjacent.



La tuile doit se trouver dans le périmètre de l'Univers, pouvant quitter son point d'origine sans être bloquée par les autres tuiles qui l'entourent.

La position de destination finale de la tuile doit obéir à la règle des « caractéristiques communes » et doit être adjacente à au moins deux autres tuiles. La tuile éclipsee restera cachée tout au long de la partie.



* La tuile Astéroïdes (1) se trouve dans le périmètre et peut être déplacée sans pousser d'autres tuiles. Elle est donc valable pour éclipser l'astre supérieur (2) car une fois sur place, la tuile déplacée répondra aux règles de placement habituelles.

Énergie obscure

Énergie inconnue qui accélère l'expansion de l'Univers. Cette action permet d'introduire deux nouveaux astres dans l'Univers et de les placer exceptionnellement de façon adjacente à une seule tuile de l'Univers.



Une fois l'Énergie obscure utilisée, il faut remettre une nouvelle tuile parmi les quatre tuiles disponibles ; le joueur y piochera un premier astre qu'il posera dans l'Univers. Il faut alors remettre une nouvelle tuile disponible, puis le joueur piochera et placera le deuxième astre.



* Un joueur utilise l'Énergie obscure pour former un alignement de planètes sans avoir à appliquer les règles de placement habituelles.

III. AUTRES MODES DE JEU

Mode de jeu simple

2 à 4 joueurs - 25 minutes - 8+

But du jeu

Durant la partie, vous allez créer et étendre l'univers en plaçant des tuiles autour du Big Bang, avec pour but d'aligner au moins 3 astres de la même forme ou couleur, selon des objectifs connus de tous les joueurs, afin d'obtenir un maximum de points.

Composition

1 tuile hexagonale de départ Big Bang, 32 tuiles hexagonales Astres (sans fond galactique), 4 cartes Objectifs Astres (comète, astéroïde, planète et soleil), 4 cartes Objectifs Couleurs (rouge, orange, jaune et bleu), 1 plateau des scores (revers de l'Horloge Cosmique), 4 marqueurs d'éléments pour les scores (terre, eau, air et feu)

Mise en place

Placez la tuile de départ Big Bang au centre de la table. Mélangez toutes les autres tuiles hexagonales et posez-les, face cachée, en une ou plusieurs piles. Prenez les 4 premières tuiles hexagonales et placez-les, face visible. Ce seront les tuiles disponibles pour jouer pendant le tour d'un joueur. Mélangez les 4 cartes Objectifs Astres (planète, astéroïde, comète et soleil) et donnez-en une à chaque joueur. Procédez de la même façon avec les 4 cartes Objectifs Couleurs (rouge, orange, jaune et bleu). Dans ce mode de jeu, **les deux objectifs des joueurs seront visibles tout au long de la partie**. L'ordre du premier tour sera tiré au sort.

Tours de la partie

À chaque tour, le joueur choisit et place dans l'Univers une des 4 tuiles d'astres disponibles et remplace ensuite la tuile manquante par une nouvelle tuile afin qu'il y en ait toujours 4 disponibles. Le tour passe ensuite au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour placer une tuile, il faut appliquer la règle des deux tuiles adjacentes (la tuile doit être adjacente à au moins deux autres tuiles déjà placées, excepté pour le premier tour).

Fin de la partie et scores

La partie s'achève quand il n'y a plus de tuiles disponibles et que les 4 dernières tuiles sont jouées. Il faut alors procéder au décompte des points. Chaque joueur recherche les alignements d'astres créés indépendamment pour chaque forme et couleur.

Les alignements rapportant des points sont ceux formés de 3 astres minimum, en ligne droite et sans interruption. Chaque tuile faisant partie d'un alignement vaut 1 point.

Pour chaque objectif de chaque joueur, un astre ne peut être comptabilisé qu'une seule fois. Si dans un même objectif, plusieurs alignements se croisent, il faudra tenir compte de l'alignement rapportant le plus de points (exemple page 8). Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le gagnant sera celui qui a commencé son tour le plus tard.

Mode Solitaire

1 joueur - 25 minutes - 12+

But du jeu

Tentez de réaliser le score le plus élevé grâce aux alignements « positifs » et en évitant au maximum les alignements « négatifs ».

Composition

L'Horloge Cosmique, les 48 tuiles hexagonales Astres (planètes, soleils, comètes et astéroïdes), 1 marqueur pour le plateau et les 8 cartes Objectifs.

Mise en place

Mélangez les 48 hexagones et posez-en 4, face cachée, sur l'Horloge Cosmique. Faites une pile avec le reste des hexagones et posez-la à gauche de l'Horloge Cosmique. Placez la tuile Big Bang au centre de la table. Ce sera la tuile de départ. Mélangez toutes les cartes Objectifs et faites une pile, face cachée. Soulevez-en une et déposez-la à gauche de la pile. Ce sera votre objectif de jeu.

Le tour

Dans le mode Solitaire, vous allez jouer comme dans le mode Cosmique. Choisissez une des 4 tuiles disponibles et posez-la sur le plateau en suivant les deux règles de placement du mode Cosmique. Avancez dans l'Horloge Cosmique en payant le coût associé à la tuile utilisée. Remplacez les tuiles manquantes comme d'habitude, et renouveler l'opération pour chaque tuile utilisée.

* Au cours de la partie, vous verrez apparaître des objectifs positifs à gauche de la pile de cartes et des objectifs négatifs, à droite de la pile.

À chaque objectif remporté, vous placerez cette carte Objectif de côté et vous soulèverez une nouvelle carte, dévoilant ainsi un nouvel objectif. Vous atteignez un objectif en créant un alignement après avoir dévoilé le nouvel objectif (un alignement antérieur déjà présent dans l'Univers n'est pas valable).

D'autre part, à chaque passage par la case « 0 » de l'Horloge Cosmique, vous soulèverez une carte Objectif que vous déposerez ensuite à droite de la pile : c'est un objectif négatif. Si un alignement négatif se forme dans



* En haut à gauche se trouve la pile d'Objectifs (1) où l'objectif couleur rouge a été dévoilé. Nous atteignons ensuite l'objectif en formant un alignement rouge. Cet objectif est donc déjà remporté et réservé (2). L'objectif suivant à atteindre a été dévoilé (3) et un objectif négatif (4) est également apparu après avoir parcouru un tour de l'Horloge Cosmique. À ce moment précis, la partie serait terminée car il y a déjà un alignement sur la table correspondant à l'objectif négatif (5).

l'Univers, la partie s'achève et vous perdez (même si cet alignement existait avant même de connaître l'objectif négatif).

Fin de la partie

Une fois dévoilé le dernier objectif disponible, soyez attentif à l'Horloge Cosmique : en effet, la partie s'achèvera lorsque vous passerez deux fois de plus par la case « 0 » : la première fois, immédiatement après avoir dévoilé le dernier objectif ; puis après avoir franchi la case « 0 », il vous restera un tour. Il faudra alors retourner la carte pour signifier que c'est le dernier tour disponible pour tenter d'atteindre les objectifs restants. À la fin de la partie, vous devez additionner les points des objectifs atteints et noter votre score afin de tenter de le dépasser à la prochaine partie.

Mini-jeu Hexdomino, l'Univers linéaire

2 à 6 joueurs - 10 minutes - 8+

But du jeu

Tentez d'être le premier à placer toutes vos tuiles.

Composition

Les 48 tuiles hexagonales Astres (planètes, soleils, comètes et astéroïdes).

Mise en place

Mélangez les 48 hexagones et distribuez-en 7 à chaque joueur, face cachée. Faites une pile avec le reste des hexagones et posez-la sur un coin de la table. Piochez une tuile dans la pile et posez-la, face visible, au centre de la table. Ce sera la tuile de départ. Le joueur arrivé en dernier commence la partie.



Le tour

Les tuiles du domino s'enchaîneront sans se croiser. Les tuiles des extrémités ne peuvent être adjacentes qu'à une seule autre tuile.

Les enchaînements entre tuiles alterneront leur caractéristique commune, couleur ou forme (le fond n'est pas utilisé pour les enchaînements). Prenons par exemple une tuile du domino avec deux tuiles adjacentes : avec l'une, elle s'associera par la couleur et avec l'autre, par la forme.

Pendant son tour, le joueur doit effectuer une des deux actions suivantes :

- **Jouer une tuile** : placez une des tuiles de votre main à l'une des deux extrémités, en alternant la caractéristique commune avec la tuile adjacente (forme ou couleur). Lors du premier tour, comme il n'y a qu'une seule tuile, le joueur peut choisir quelle caractéristique commune utiliser.
- **Passer son tour** : si vous ne pouvez placer aucune de vos tuiles, piochez une tuile de la pile d'hexagones (s'il reste des tuiles disponibles) et votre tour se termine.

Après l'action, le tour passe au joueur placé à la gauche du dernier joueur.

Fin de la partie

La partie peut s'achever de deux façons :

1. Un joueur place la dernière tuile de sa main : il est aussitôt proclamé gagnant de la partie.
2. Il n'y a plus de tuiles dans la pile et aucun joueur ne peut plus placer de tuiles.

Dans la deuxième hypothèse, les joueurs comptent les points selon les tuiles qui leur restent en main : 3 points pour des tuiles avec un fond galactique, 2 points pour des tuiles avec un fond étoilé et 1 point pour des tuiles avec un fond vide.

Le joueur ayant le moins de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur possédant le moins de tuiles en main remporte la partie.

Mini-jeu Univers parallèles

2 à 4 joueurs - 15-20 minutes - 12+

But du jeu

Tentez d'obtenir le meilleur score en formant deux univers en même temps.

Composition

Les 48 tuiles hexagonales Astres et les 8 cartes Objectifs secrets.

Mise en place

Mélangez les 48 hexagones et posez-les en une pile au centre de la table. Placez les 4 premières tuiles, face visible, tout autour de la pile de tuiles. Ce seront les 4 tuiles disponibles pour chaque tour.

Mélangez les cartes Objectifs Forme et distribuez-les, face cachée, à tous les joueurs. Renouvelez l'opération avec les cartes Objectifs Couleur. Les objectifs seront tenus secrets pendant toute la partie. Le joueur arrivé en dernier commence la partie.

Le tour

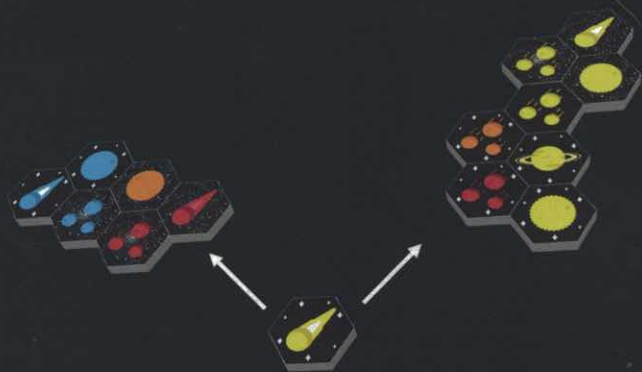
Vous devrez construire autant d'univers qu'il y a de joueurs. Les univers se construisent entre joueurs, ce qui signifie qu'un joueur construira un univers à sa gauche qu'il partagera avec le joueur situé à sa gauche et construira également un univers à sa droite qu'il partagera avec le joueur placé à sa droite.

Pendant son tour, un joueur doit piocher une tuile parmi les 4 disponibles, face visible. Le joueur place cette tuile dans un de ses deux univers, celui de gauche ou celui de droite. Cette tuile doit répondre aux règles d'adjacence et de caractéristiques communes du mode Cosmique (page 5). S'il reste des tuiles dans la pile, il faut dévoiler une nouvelle tuile de la pile et la mettre, face visible, à la place laissée vacante. Le tour passe ensuite au joueur situé à la gauche du dernier joueur.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus de tuiles à placer. Les joueurs

dévoilent leurs objectifs et doivent compter séparément les points issus de chacun de leurs 2 univers, en suivant les règles habituelles du mode Cosmique (alignements en ligne droite de 3 astres minimum et décompte de points en fonction du fond ; cf. page 7 et 8). Par conséquent, le joueur obtient deux scores, un par univers, et sera évalué par rapport à son score le plus faible. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.



Créditos / Credits

Diseño del juego / Game design: Eloi Pujadas y Joaquim Vilalta
Ilustraciones / Art: Failuretalent
Diseño gráfico / Graphic design: DDS
Editorial / Publisher: Invedars
Traducciones / Translations: Douglas Wilson, Carmen Beneitez
Diseñado en / Designed in: Barcelona. **Fabricado en / Produced in:** EU.
© Invedars 2017

☞ Si quieres buscar más información, resolver dudas o encontrar documentación en otros idiomas consulta la web www.invedars.com