LOOK AT THE STARS

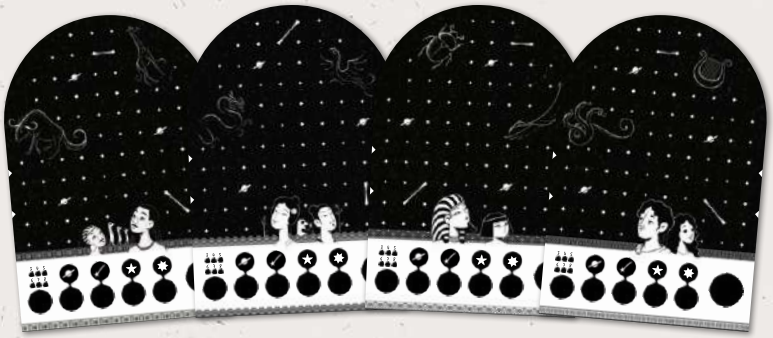


LES RÈGLES
EN QUELQUES
MINUTES

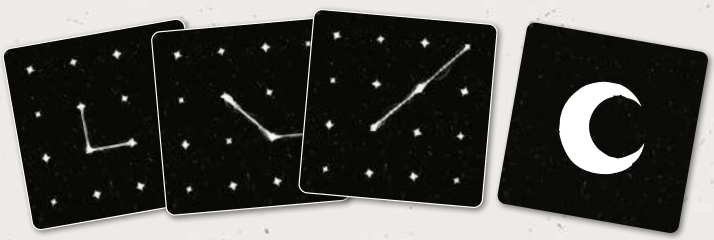
Ce soir,
le ciel est magnifique !
Souvenez-vous de cette nuit en dessinant ses constellations, planètes et même étoiles filantes, si vous êtes chanceux. Car, lentement, le soleil se lève et bientôt la nuit aura disparu.

Matériel

- 8 ardoises différentes, représentant la voûte céleste



- 30 cartes nuit



- 19 cartes bonus (10 cartes ★ et 9 cartes ★)



- 8 feutres blancs effaçables et 8 chiffons

Mise en place

1 Les joueurs prennent chacun une ardoise voûte céleste **différente** et un feutre.

2 Mélangez les cartes nuit, formez 3 piles de 6 cartes chacune et disposez-les face cachée en ligne, les unes à côté des autres. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte.

3 Mélangez séparément les paquets de cartes bonus ✸ et ✸ puis révélez-en 1 de chaque. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte.





Pour une première partie, il est conseillé d'utiliser ces deux cartes.

But du jeu

Sur leur ardoise voûte céleste, les joueurs relient les étoiles entre elles **pour former des constellations de tailles différentes.** Mais, le soleil se lève et bloque peu à peu le bas des ardoises voûte céleste. La partie se termine après **18 tours, soit 3 manches,** et le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

Tour de jeu

1 Un des joueurs **révèle la carte nuit** placée sur le dessus de la première pile. **Note :** lorsque celle-ci est terminée, on joue avec la deuxième pile, puis la troisième.

2 Simultanément les joueurs **dessinent**, sur leur ardoise voûte céleste, des lignes correspondant à celles représentées sur la carte.

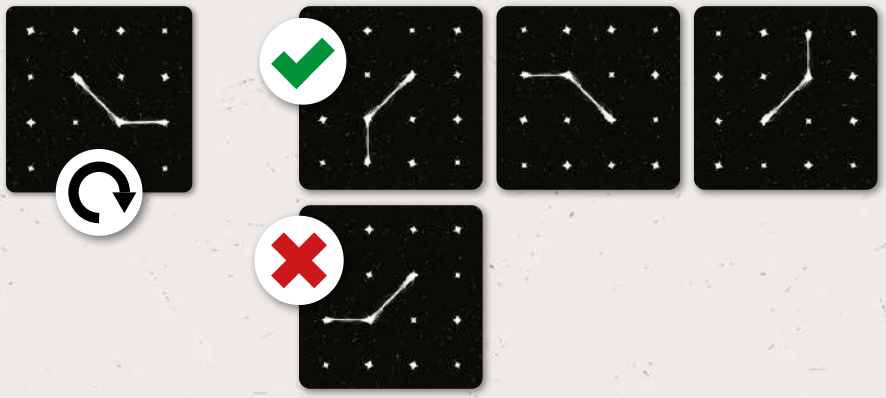
Comment dessiner ?

Les joueurs doivent reproduire, sur leur ardoise, la forme composée de deux lignes, indiquée sur la carte nuit, en respectant les contraintes suivantes.

✦ Une ligne doit toujours relier 2 étoiles adjacentes orthogonalement ou diagonalement.



✦ Une carte nuit peut être dessinée dans tous les sens, mais jamais de manière inversée.



✦ Une carte nuit peut être tournée dans tous les sens par les joueurs afin de les aider à visualiser toutes les possibilités.

✦ Deux lignes peuvent se croiser.



✦ Plusieurs lignes peuvent partager la même étoile.



✦ Plusieurs lignes ne peuvent pas se superposer.

✦ Une ligne ne peut jamais toucher une planète, une étoile filante ou tout autre élément (voir cartes bonus ✸) qu'une ligne ou une étoile.



✦ Un joueur peut toujours choisir de passer une carte nuit et de ne pas la dessiner. Cependant, il ne peut pas choisir de ne dessiner qu'une seule des deux lignes de la carte.

Précision : deux éléments sont considérés comme adjacents s'ils sont placés l'un à côté de l'autre orthogonalement ou en diagonale.

Le soleil se lève lentement

Lorsque la première pile de cartes nuit est vide, il n'est plus possible d'utiliser les étoiles des **2 lignes** du bas.

Lorsque la seconde pile de cartes nuit est vide, il n'est plus possible d'utiliser les étoiles des **4 lignes** du bas.



Une étoile filante !

Si vous êtes chanceux, vous pourrez apercevoir des étoiles filantes sur des cartes nuit (3 cartes étoile filante maximum par partie). Lorsqu'une étoile filante est révélée, vous n'êtes pas obligé de la dessiner. Si vous le faites, dessinez-la en diagonale d'une longueur d'une, deux ou trois lignes. Fermez les yeux et faites un vœu ! Une étoile filante ne peut jamais toucher une étoile déjà utilisée et inversement.

1 point →
2 points →
3 points →



Fin de partie

La partie se termine une fois que les joueurs ont dessiné ou passé la dernière carte de la troisième pile. Le ou les joueurs avec le plus de points de victoire l'emportent.

Comment compter les points ?



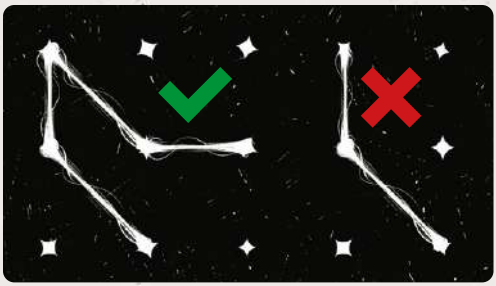
1 ***Constellation***

Une constellation est un ensemble de lignes qui se touchent (qui partagent la même étoile ou qui se croisent). Une constellation doit contenir au **minimum 3 lignes** et au **maximum 8.** Une ligne seule, deux lignes reliées ainsi qu'un ensemble de 9 lignes ou plus, ne sont pas des constellations. Les étoiles filantes ne sont pas des constellations.

Pour chaque constellation, un joueur marque un nombre de points de victoire égal au nombre de lignes de cette constellation. Cependant, si plusieurs constellations contiennent le même nombre de lignes, **seule l'une d'entre elles rapporte des points de victoire**. Le joueur coche sur son ardoise les

constellations qu'il a réussi à dessiner et additionne les points. Il peut donc gagner jusqu'à 33 points, s'il dessine les 6 constellations possibles (de 3, 4, 5, 6, 7 et 8 lignes).

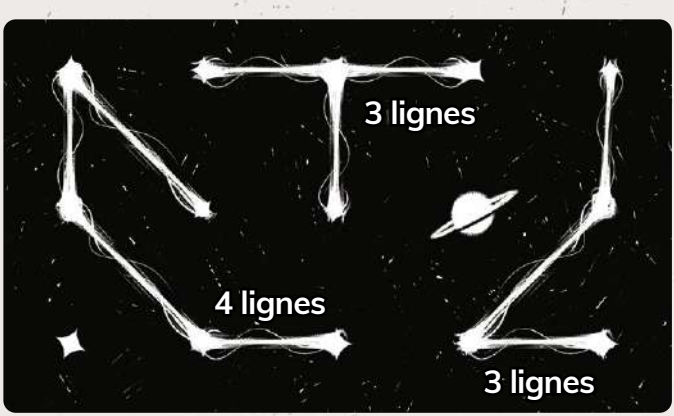
4 lignes = 4 points



2 lignes = 0 point

2 Planète

Chaque planète donne un nombre de points égal au nombre de constellations qui lui sont adjacentes et ce, même si ces constellations ont un nombre de lignes identique.



3 constellations = 3 points

3 Étoile filante

Chaque étoile filante donne 1 point par ligne qui la compose.

4 Cartes bonus ★ et ✸

Certaines cartes bonus rapportent des points de victoire (voir page suivante).

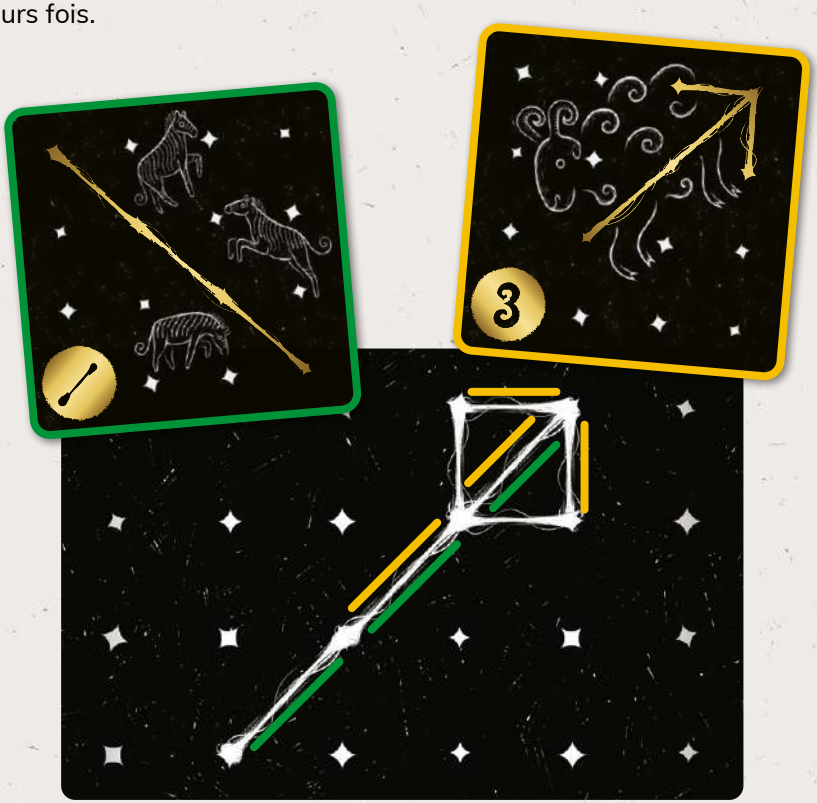
Carte bonus

Chaque fois qu'un joueur réussit à reproduire sur son ardoise la forme indiquée par une carte bonus, il obtient un bonus.

Dans le cas d'une **carte** ✦, il gagne tout simplement le nombre de points de victoire indiqué sur cette carte, **en fin de partie.**

Dans le cas d'une **carte** ✸, il obtient un bonus **immédiat**. Le joueur peut choisir de ne pas utiliser ce bonus.

Une même ligne peut être utilisée pour obtenir **le bonus** ✦ **et le bonus** ✸**,** mais ne peut pas être utilisée pour obtenir plusieurs fois le même bonus. Sauf indication contraire, un bonus peut être obtenu plusieurs fois.



Cartes

Si vous débutez à *Look at the Stars*, il est conseillé d'utiliser une carte bonus de cette liste :

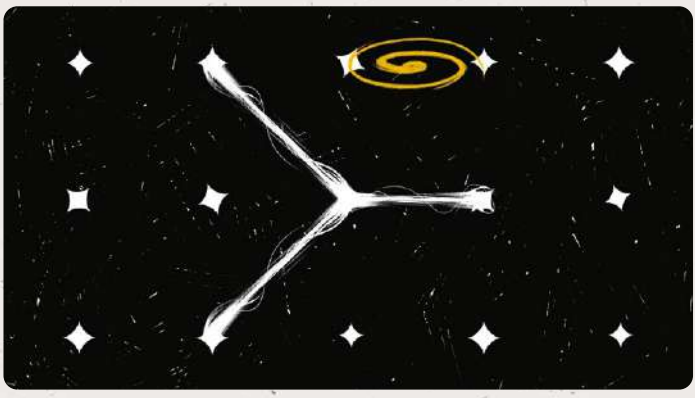
Dessinez une nouvelle **planète** sur une étoile non utilisée (qu'aucune ligne ou élément ne touche).

Dessinez une **ligne** entre 2 étoiles adjacentes.

Dessinez **2 nouvelles étoiles** dans un espace qui n'en contient pas en respectant la position de la grille des étoiles. Ces étoiles peuvent être ensuite utilisées pour dessiner des lignes.



Dessinez une **galaxie** qui recouvre 2 étoiles non utilisées adjacentes horizontalement. Cette galaxie doit être adjacente à la constellation qui a permis d'obtenir le bonus. Une galaxie rapporte 2 points de victoire en fin de partie.



Dessinez une **étoile scintillante** sur une étoile non utilisée. Une étoile scintillante rapporte 3 points de victoire si elle est adjacente à exactement 2 constellations en fin de partie.



Lorsque vous aurez plus d'expérience, nous vous invitons à essayer ces bonus plus difficiles à réaliser et qui représentent un défi plus important :

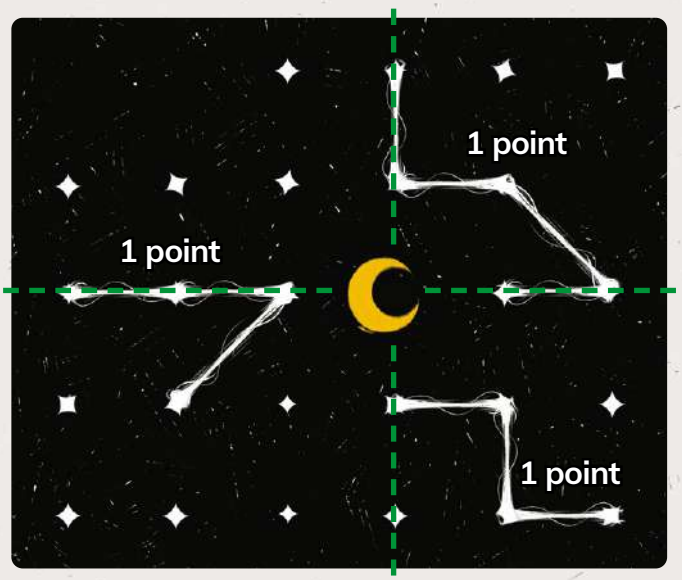
Dessinez une **nova** sur une étoile d'une constellation existante. Cette constellation peut désormais comporter 9 ou 10 lignes. Comme pour une constellation classique, elle rapportera 1 point par ligne en fin de partie. De même, si plusieurs constellations ont le même nombre de lignes, une seule d'entre elles rapporte des points de victoire.



Dessinez une **aura lumineuse** sur une étoile d'une constellation existante. Il n'est pas possible de dessiner plusieurs auras lumineuses sur une même constellation. Désormais, vous ne pouvez plus rajouter de lignes dans cette constellation. Une aura lumineuse rapporte 2 points de victoire en fin de partie.



Dessinez un **croissant de lune** sur une étoile non utilisée. Chaque constellation, dont au moins une étoile se trouve dans l'alignement vertical ou horizontal du croissant de lune, rapporte 1 point de victoire en fin de partie. **Vous ne pouvez dessiner qu'un seul croissant de lune par partie.**



Dessinez un **trou noir** sur une étoile non utilisée. Désormais, vous ne pouvez plus dessiner sur les étoiles adjacentes. En fin de partie, marquez 1 point par étoile adjacente non utilisée. **Vous ne pouvez dessiner qu'un trou noir par partie.**

Crédits

Auteur : Romain Caterdjian - **Illustrateur :** Adrien Le Coz

Voici une brève présentation
des constellations dont s'inspirent
librement les illustrations des ardoises de jeu.

GRÈCE ANTIQUE ✦ La forme allongée de la constellation de l'**Hydre femelle** figure le serpent géant qu'Hercule affronta lors de l'un de ses douze travaux. ✦ La **Lyre**, instrument créé par Hermès, permit à Orphée de charmer les créatures des Enfers.

ÉGYPTE ANCIENNE ✦ Les constellations de l'**Ibis** et du **Scarabée** correspondraient au Cancer et au Sagittaire. ✦ Le scarabée est le symbole du dieu Khepri qui, sous son apparence, fait rouler le soleil dans le ciel. ✦ L'ibis sacré est associé à Thot, dieu de la sagesse et de l'écriture.

CHINE ✦ **Tshang-Lung,** le dragon bleu, est associé à l'Est et au printemps. Son apparition dans le ciel marquait le début des pluies printanières. ✦ **Tchou-Niao,** l'oiseau rouge, associé au Sud et à l'été, est représenté comme un hybride d'oiseaux, une caille ou un phœnix.

AFRIQUE AUSTRALE ✦ Pour les Tswana et les Sotho, **Dithutlwa** (les girafes) sont réprésentées par les étoiles de la Croix du Sud. ✦ Pour les San, Aldebaran et Bételgeuse sont connues comme **les gnous mâle et femelle**.

POLYNÉSIENS ✦ Le demi-dieu Maui aurait fait surgir les îles d'Hawaï en les tirant du fond de l'océan avec son hameçon magique, **Ka Makau Nui o Maui**. ✦ **Nāmāhoe**, les jumeaux, est composée de Nānā Mua, « qui regarde en avant » (Castor) et de Nānā Hope, « qui regarde en arrière » (Pollux).

NAVAJOS ✦ **Ma'ii Bizò'**, l'étoile coyote, a été placée par le dieu Coyote au Sud, son scintillement est visible par les Navajos au solstice d'hiver. ✦ **Náhookòs Bikò'**, l'Étoile polaire, symbolise le feu au centre du hogan (habitation). Sa lumière statique assure l'équilibre des autres étoiles.

INUITS ✦ En Alaska, les Pleiades figurent un renard roux. Son nom en inuit est **Kaguyagat**. ✦ La Grande Ourse est connue comme **Tukturjuit**, le caribou.

INDE ✦ **Kalaparusha (ou Prajapati)** a été transformé en cerf pour avoir été cruel envers sa fille. La Ceinture d'Orion représente la flèche qui le transperce. ✦ Le couple **Soma et Vishnu**, avec la lyre et le bâton de la connaissance, est associé aux duos soleil/lune, jour/nuit.