

RÈGLE DU JEU

STELLAR

UN JEU DE MATT RIDDLE
ET BEN PINCHBACK


Âge
8+


2
joueurs


30
minutes

https://www.renegade-france.fr/stellar/

Introduction

L'Espace ! Depuis des millénaires, l'humanité contemple le cosmos avec émerveillement. Bien que l'astronomie moderne nous donne un aperçu de plus en plus précis du fonctionnement de l'univers, la fascination demeure face à l'immensité au-dessus de nos têtes.

Stellar est un jeu pour 2 joueurs. À la manière d'un astronome, réglez votre télescope et faites apparaître des objets célestes de tout type - planètes, lunes, astéroïdes, nuages interstellaires, trous noirs, satellites - et créez un magnifique panorama du ciel nocturne !

Matériel



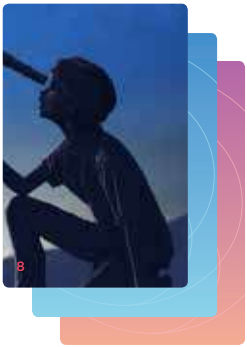
60 cartes Objet céleste



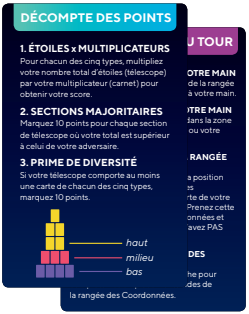
5 cartes Coordonnées

Nom		
1. Étoiles x multiplicateurs		
Planètes		
Lunes		
Astéroïdes		
Nuages interstellaires		
Trous noirs		
2. Sections majoritaires (10 points chacune)		
Haut		
Milieu		
Bas		
3. Prime de diversité (10 points)		
TOTAL		

1 bloc de 50 feuilles de score



24 cartes Télescope
(2 jeux de 12)



2 cartes de référence

Mise en place

1. Donnez à chaque joueur un jeu de 12 ***cartes Télescope***, disposées de façon à dessiner la silhouette d'un télescope. (Utilisez la numérotation dans le coin inférieur gauche des cartes pour vous aider à les disposer correctement.) Cette zone constitue le télescope du joueur. La zone au-dessous du télescope constitue son carnet.

2. Cherchez les cinq ***cartes Objet céleste*** comportant un losange dans le coin inférieur droit : ce sont les cartes de départ. Mélangez-les, puis donnez-en deux à chaque joueur. Chaque joueur place l'une de ses deux cartes, face visible, sur l'emplacement 1 en haut de son télescope et l'autre, face visible également, dans son carnet.

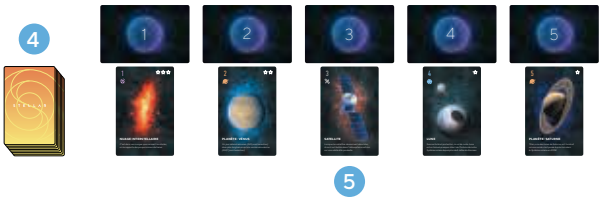


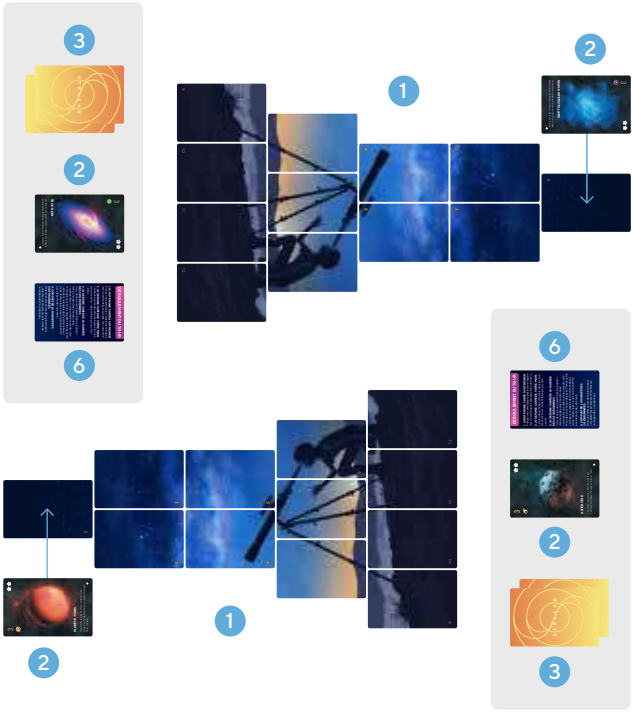
3. Mélangez les ***cartes Objet céleste*** restantes (y compris la cinquième carte de départ), puis distribuez-en deux à chaque joueur : ces cartes constituent leur main de départ.

4. Formez une pioche face cachée avec les ***cartes Objet céleste*** restantes, en prenant soin de laisser suffisamment de place à côté de cette pioche.

5. Étalez les cinq ***cartes Coordonnées*** pour former une rangée à côté de la pioche, en mettant la carte « 1 » juste à côté de la pioche et en poursuivant jusqu'à la carte « 5 ». Retournez ensuite cinq cartes Objet céleste de la pioche et placez-en une en face de chaque carte Coordonnées, face visible.

6. Donnez une ***carte de référence*** à chaque joueur, puis choisissez qui va commencer.


4
1
2
3
4
5
5


3
2
6
1
2
2
1
6
2
3

Composition des cartes Objet céleste

Type : il existe cinq types d'objets célestes : planètes, lunes, astéroïdes, nuages interstellaires et trous noirs.
(Les satellites ne constituent PAS un type en tant que tel.)


Planètes


Lunes

Astéroïdes

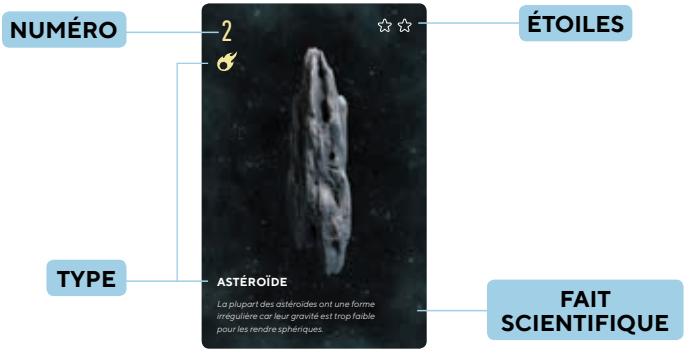

Nuages interstellaires


Trous noirs

Numéro : la fonction du numéro figurant sur la carte diffère selon l'endroit où la carte est jouée. Dans le télescope, les numéros élevés aident à obtenir des points pour le décompte des sections majoritaires. Dans le carnet, des séries de numéros consécutifs permettent d'obtenir des multiplicateurs plus élevés.

Étoiles : le nombre d'étoiles indique la valeur en points de la carte (avant multiplicateurs) lorsqu'elle est jouée dans le télescope.

Fait scientifique : information sur l'astronomie (sans effet sur la règle du jeu).



Aperçu du jeu

La partie se joue en 11 manches. À la fin de la partie, chaque joueur aura transformé son télescope en un magnifique panorama du ciel nocturne. À chaque manche, les joueurs jouent tour à tour : d'abord le joueur qui commence, puis l'autre.

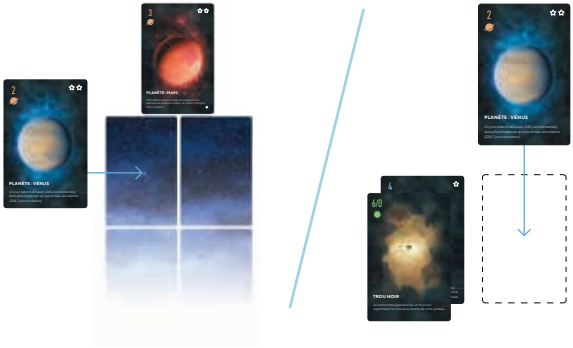
Déroulement du tour

À votre tour, jouez deux cartes dans deux zones différentes : une dans votre télescope et une dans votre carnet. Procédez en quatre étapes, dans l'ordre :

1. Ajouter une carte à votre main
2. Jouer une carte de votre main
3. Jouer une carte de la rangée des Coordonnées
4. Compléter la rangée des Coordonnées

ÉTAPE 1 : Ajouter une carte à votre main
Prenez une carte Objet céleste de la rangée des Coordonnées et ajoutez-la à votre main.

ÉTAPE 2 : Jouer une carte de votre main
Jouez une carte Objet céleste de votre main. Vous pouvez jouer cette carte dans la ***zone*** de votre choix : soit dans votre télescope, soit dans votre carnet. Le ***numéro*** figurant sur cette carte détermine la carte que vous devrez jouer à l'étape suivante.



Télescope Carnet

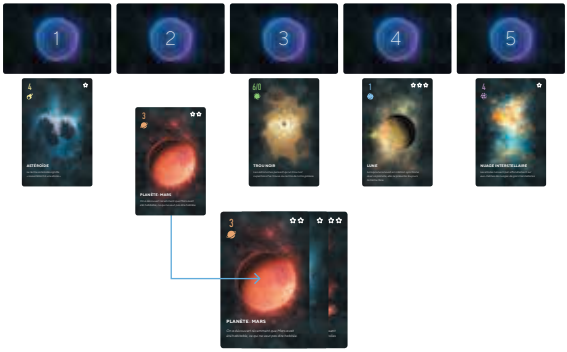
ÉTAPE 3 : Jouer une carte de la rangée des Coordonnées
Jouez une carte Objet céleste de la rangée des Coordonnées. Vous devez jouer la carte dont la position dans la rangée des Coordonnées correspond au numéro de la carte de votre main que vous venez de poser. Prenez cette carte dans la rangée des Coordonnées et jouez-la dans la zone où vous n'avez PAS posé la carte de votre main.

Important ! *S'il n'y a pas de carte dans la coordonnée voulue, car vous avez pris cette carte et l'avez ajoutée à votre main plus tôt au cours du tour, vous devez jouer une carte prise sur le dessus de la pioche.*

ÉTAPE 4 : Compléter la rangée des Coordonnées
Retournez une par une les cartes de la pioche pour compléter les emplacements vides de la rangée des Coordonnées. Il y a toujours un ou deux emplacements vides.

Exemple : 1 Youri prend la carte planète « 3 » de la rangée des Coordonnées et l'ajoute à sa main. 2 Il joue ensuite la carte trou noir « 1 » de sa main et choisit de la placer dans son télescope. 3 Le numéro figurant sur cette carte étant « 1 », il prend alors la carte située en première position de la rangée des Coordonnées, en l'occurrence une carte astéroïde « 4 », et la joue dans son carnet.

1



2



3

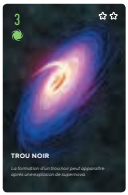

1
2
3
4
5


4
ASTÉROÏDE


6/0
TROU NOIR


1
LUNE


4
NUAGE INTERSTELLAIRE


3
TROU NOIR
La formation d'un trou noir peut apparaître après une explosion de supernova.


2
PLANÈTE : VÉNUS
Un jour sidéral vénusien (243 jours terrestres) dure plus longtemps que une année vénusienne (224,7 jours terrestres).

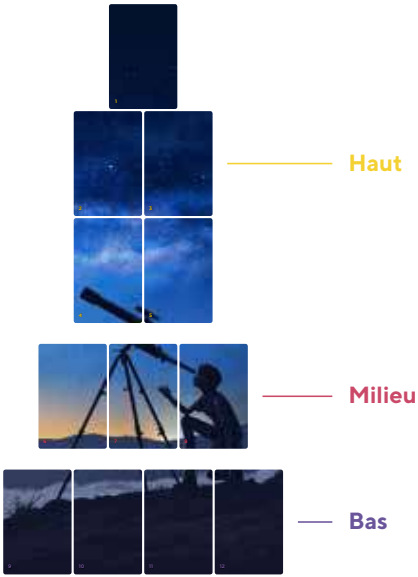

5
NUAGE INTERSTELLAIRE
Les nuages interstellaires sont issus de gaz et de poussières expulsés par des étoiles mortes.

Le télescope

Votre télescope est constitué de 12 emplacements, représentés par les 12 cartes Télescope. Chaque emplacement est libre jusqu'à ce qu'une carte Objet céleste y soit jouée.

Au début de la partie, votre télescope ne comporte qu'une seule carte Objet céleste, mais vous lui ajouterez une carte à chaque tour.

Votre télescope comporte trois sections : la section du haut (cinq emplacements), la section du milieu (trois emplacements) et la section du bas (quatre emplacements). Ces sections interviennent lors du décompte des points.

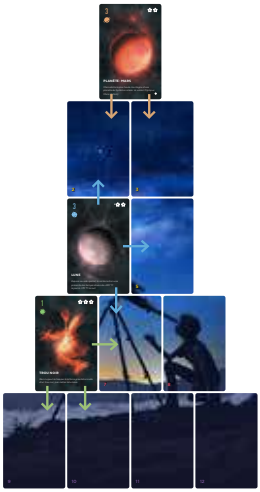


Lorsque vous jouez une carte dans votre télescope, vous devez respecter les règles suivantes :

- Si votre télescope comporte **DÉJÀ** des cartes du même type, vous devez jouer la nouvelle carte face visible sur un emplacement libre adjacent à ce type de carte. (Adjacent signifie ayant un bord de carte en commun).
- Si votre télescope ne comporte **PAS** de cartes du même type, vous pouvez jouer la nouvelle carte face visible sur un emplacement libre de votre choix.

Important ! *Si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) jouer une carte dans votre télescope selon ces règles, vous devez la jouer face cachée sur un emplacement libre de votre choix. On considère que le numéro des cartes face cachée est « 3 » et qu'elles n'ont pas d'étoiles ni de type.*

Exemple : Dans le télescope de Neil, trois emplacements sont possibles pour la prochaine carte lune qu'il jouera (flèches bleues), deux emplacements sont possibles pour la prochaine carte planète (flèches orange) et trois emplacements sont possibles pour la prochaine carte trou noir (flèches vertes).



Le carnet

Votre carnet peut comporter jusqu'à cinq collections, une par type d'Objet céleste. Au début de la partie, il ne contient qu'une seule carte, mais vous lui ajouterez une carte à chaque tour.

Classez les cartes de chaque collection par ordre numérique et disposez-les pour que chaque numéro reste visible.

Lorsque vous jouez une carte dans votre carnet, vous devez respecter les règles suivantes :

- Si votre carnet comporte **DÉJÀ** des cartes du même type, jouez la nouvelle carte face visible dans la collection déjà présente pour ce type et insérez-la à sa place dans l'ordre numérique.
- Si votre carnet ne comporte **PAS** de cartes du même type, jouez la nouvelle carte face visible à côté des autres collections de votre carnet ; elle constituera le début d'une nouvelle collection pour ce type.

Important ! *Les cartes en double sont autorisées dans une collection. Les doublons sont simplement ignorés lors du décompte des points en fin de partie.*

Exemple : En milieu de partie, le carnet de Youri se présente comme suit : planètes (4), astéroïdes (2, 3, 4), nuages interstellaires (1, 5). À son tour, il joue un nuage interstellaire « 4 » dans son carnet et l'insère entre le « 1 » et le « 5 » de la collection des nuages interstellaires.



Cartes spéciales

Cartes « 6/0 »
Il existe une carte spéciale « 6/0 » de chaque type.

Jouée dans votre télescope, une carte « 6/0 » compte toujours comme un « 6 ».

Jouée dans votre carnet, une carte « 6/0 » compte comme un « 6 » ou un « 0 » du type considéré. Vous pouvez attendre la fin de la partie pour choisir le numéro qu'elle représente.

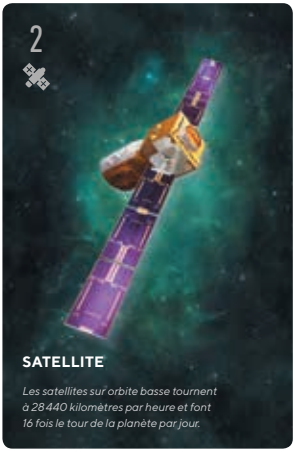


Important ! *Si vous avez joué une carte « 6/0 » de votre main durant l'ÉTAPE 2, vous devez prendre et jouer la carte du dessus de la pioche lors de l'ÉTAPE 3 car la rangée des Coordonnées ne comporte ni position « 6 », ni position « 0 ».*

Cartes satellite
Les satellites ne constituent PAS un type en tant que tel.

Jouée dans votre télescope, une carte satellite compte selon le numéro qui y est imprimé, mais, n'ayant pas de type, elle peut être placée à n'importe quel emplacement libre.

Jouée dans votre carnet, une carte satellite prend le type qui vous convient. Jouez-la dans une collection (existante ou nouvelle) : elle sera considérée comme une carte du type de la collection.



Jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez déplacer librement vos cartes satellite d'une collection à l'autre.

Important ! *Lorsque vous prenez une carte satellite dans la rangée des Coordonnées et l'ajoutez à votre main au cours de votre tour, votre adversaire peut, s'il le souhaite, défausser toutes les cartes de la rangée des Coordonnées et compléter celle-ci au début de son prochain tour. Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes qui ont été défaussées pour former une nouvelle pioche.*

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la 11e manche ; chaque joueur doit alors avoir 12 cartes dans son télescope et 12 cartes dans son carnet.

Une fois la partie terminée, chaque joueur choisit l'une des deux cartes qui lui restent en main et la joue dans son carnet ; l'autre carte est remise dans la boîte.

Procédez ensuite au décompte des points.

Décompte des points

Chaque joueur utilise une feuille de score du bloc pour compter les points qu'il a obtenus dans trois catégories.

1. Étoiles x multiplicateurs
Pour chacun des cinq types d'objets célestes, procédez comme suit :

- Comptez le nombre d'étoiles figurant sur les cartes qui se trouvent dans votre télescope (en ignorant les cartes face cachée). Vous obtenez votre nombre total d'étoiles.
- Recherchez la plus longue série de numéros consécutifs dans la collection du type considéré dans votre carnet. Comptez le nombre total de cartes de cette série (en ignorant les doublons). Vous obtenez votre multiplicateur.
- Multipliez votre nombre total d'étoiles par votre multiplicateur pour obtenir votre score pour ce type d'objet céleste.

Exemple : Dans son télescope, Neil a deux cartes lune, totalisant cinq étoiles. Dans son carnet, dans la collection des lunes, la plus longue série de numéros consécutifs est de trois (4, 5, 6). Avec un total de cinq étoiles et un multiplicateur de trois, il obtient un score de 15 points pour les lunes.



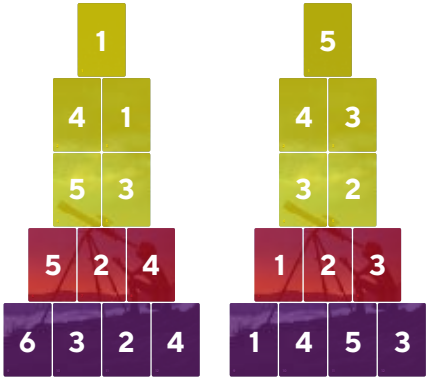
Télescope Carnet

2. Sections majoritaires
Additionnez les numéros des cartes de chacune des sections de votre télescope. (Rappel : chaque carte face cachée compte comme un « 3 ».) Vous obtenez un total pour chaque section.

Votre adversaire et vous-même comparez vos totaux de section. Marquez 10 points pour chaque section de télescope où votre total est supérieur à celui de votre adversaire.

En cas d'égalité, aucun joueur ne marque de points pour la section considérée.

Exemple : Youri a le total de section le plus élevé pour la section du bas (15 > 13) et la section du milieu (11 > 6) ; Neil a le total le plus élevé pour la section du haut (17 > 14). Youri marque donc 20 points et Neil 10.



Youri Neil

3. Prime de diversité
Si votre télescope contient au moins une carte de chacun des cinq types d'objets célestes, marquez 10 points. (Rappel : les cartes face cachée et les cartes satellite n'ont pas de type.)

Gagnant

Le gagnant est le joueur totalisant le plus de points à la fin des trois décomptes (Étoiles x multiplicateurs + Sections majoritaires + Prime de diversité). En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire (ou rejouent une partie).

Crédits

STELLAR

Conception du jeu : Ben Pinchback et Matt Riddle
Développement : T.C. Petty III
Consultants en astronomie : Bob Duke et Becky Ericson
Illustrations : Tim Barton et Janos Orban
Conception graphique & production artistique : Cold Castle Studios
Relecture : Dustin Schwartz

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & Éditeur : Scott Gaeta
Contrôle de gestion : Robyn Gaeta
Directrice des opérations : Leisha Cummins
Directrice des ventes et du marketing : Sara Erickson
Direction artistique : Anita Osburn
Responsable de production senior : Dan Bojanowski
Responsable du marketing senior : Teri Litorco
Responsable de la production artistique : Gordon Tucker
Responsable de la production vidéo : Desiree Love
Responsable des événements : Patty Wainwright
Coordinateur du développement : Dan Blanchett
Service client : Jenni Janikowski

RENEGADE FRANCE

Chef de projet : Simon Gervasi
Traduction : Christine Bornon
Relecture : Sylvain Chane-Pane
Maquette : Stéphanie Lairet
Consultante en astronomie : Marie Ange Sanguy

TESTEURS

Fernando Amaral, William Beus, Henrik Blumenthal, Kate Bosworth, John Boucher, Leah Breeds, Travis L Bucknell, Aryn Callarman, Johnson James Chin, Martin Daine, Travis Dalke, David Digby, Paulo Filgueiras Camacho, Shari Forrest, Marissa Godfrey, Gordon Helle, Eric Hopkins, Ben Huston, Rachel Huston, Jeffrey Jacobson, Rachel Kealley, Quincie Krenkel, Anjanette Lugo, Garrett Lumens, Tila Maceira-Klever, Daniel Madamba, Ryan Malone, AJ Maulion, Bernadette Maulion, Neal McClatchey, Melissa Millar, Jason Ornelas, Tomas Padilla, Jeff Payne, Oscar Perez, Jeroen Prinsen, Brad Rochford, Laura Rodriguez, Jurgens Schneider, Chelsea Siaca, Caitlin Skalitzky, Heather Soltroff, Eugene Stasak, Sean Wainwright

REMERCIEMENTS

Les concepteurs du jeu souhaitent remercier Brian Richards, Shannon Richards, Atalie Schwartz et Dustin Schwartz. Renegade Game Studios souhaite remercier les Grands Lacs, les phares et toutes les personnes du groupe Renegade Tabletop Testers qui ont joué et ont fait part de leurs commentaires !

Origames remercie tout particulièrement Marie Ange Sanguy du magazine ***Espace & Exploration*** pour son aide astronomique.

Pour plus d'informations ou pour obtenir de l'aide, rendez-vous sur notre site : **www.renegade-france.fr**

/PlayRGSFrance SAV : sav@renegade-france.fr

© 2020 Renegade Game Studios. Tous droits réservés.

