
STELLARION
LIVRET DE RÈGLES

Vous êtes le Directeur de l'Observatoire. Les télescopes de vos départements de recherche braqués sur les quatre galaxies de l'Onivers, vous êtes prêt à y lancer d'audacieuses expéditions. Pour voyager dans une galaxie, vous aurez besoin d'un vaisseau conçu spécialement pour cette destination ; et pour calculer les coordonnées précises du voyage, vous devrez repérer les corps célestes distincts de la galaxie en question : Nébuleuse, Étoile et Planète.

Si vous ne disposez pas de ces éléments, vous pouvez essayer de les obtenir en coordonnant les résultats de deux départements de recherche. Les Vaisseaux partiront en éclaireurs à la recherche d'un point précis ; le pouvoir mystérieux des Nébuleuses défiera les lois de la temporalité, vous autorisant à récupérer des éléments du passé ; le rayonnement des Étoiles facilitera l'exploration galactique ; et les Planètes vous permettront d'établir des Avant-Postes qui faciliteront vos recherches et vos lancements !

MATÉRIEL DU JEU DE BASE



64 CARTES CÉLESTES



8 CARTES VOYAGE



6 JETONS ÉTOILE FILANTE

MATÉRIEL DES EXTENSIONS

Quatre extensions sont fournies dans cette boîte. Chaque extension est indépendante des autres, et elles peuvent être combinées librement.

8 CARTES TROU NOIR





4 JETONS THÉORIE,
4 JETONS DÉCOUVERTE



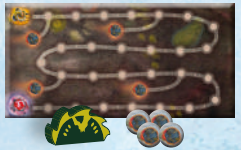
8 CARTES MIROIR





8 CARTES VOYAGE AVANCÉES

Chaque extension vous demandera de prendre entre 1 et 5 de ces cartes Voyage au hasard et de les ajouter aux cartes Voyage du jeu de base. Si vous jouez avec toutes les extensions combinées, vous utiliserez toutes les 16 cartes Voyage.



1 FIGURINE SOLEIL GLAUQUE,
4 JETONS MÉTÉORE,
1 PLATEAU DE JEU

Stellarion est un jeu de deck management (gestion de paquets) jouable solo ou à deux joueurs en mode coopératif.

Votre but est de Lancer 8 voyages spatiaux (2 dans chacune des 4 galaxies).



LANCEMENT

Chaque voyage nécessite les quatre cartes Célestes d'une galaxie : une carte Vaisseau, une carte Nébuleuse, une carte Étoiles et une carte Planète.



Les étoiles filantes vous seront d'une grande aide car une étoile filante peut remplacer n'importe quelle carte Céleste.

Au début du jeu, toutes les cartes Célestes sont réparties dans 8 paquets dont la composition vous est connue.

Seule la carte du dessus d'un paquet (posée, face visible, au sommet) est utilisable ; vous devrez donc gérer au mieux les ressources de chaque paquet pour disposer des cartes qu'il vous faut au bon moment.



COORDINATION

Vous pourrez aussi Coordonner deux cartes de même type (par exemple deux cartes Planète). Vous déclencherez alors un effet qui vous permettra de manipuler habilement les paquets dans l'espoir d'obtenir les cartes les plus utiles.



Vous remportez la partie si vous réussissez à acquérir toutes les cartes Voyage (8 dans le jeu de base).

Vous perdez si, au début de votre tour, vous êtes incapable d'effectuer un Lancement ou une Coordination.

JEU DE BASE

PRÉPARATION

Triez les cartes Célestes en fonction de leurs dos. Vous obtenez 8 paquets différents : Alpha, Beta, Gamma, Delta, Vaisseau, Nébuleuse, Étoiles, Planète.

Chaque paquet contient 8 cartes : 2 exemplaires de chacune des 4 cartes Célestes de ce paquet.

Par exemple, le paquet « Alpha » (1) contient 2 cartes Vaisseau Alpha, 2 cartes Nébuleuse Alpha, 2 cartes Étoiles Alpha et 2 cartes Planète Alpha ;

Le paquet « Planète » (2) contient 2 cartes Planète Alpha, 2 cartes Planète Beta, 2 cartes Planète Gamma et 2 cartes Planète Delta.

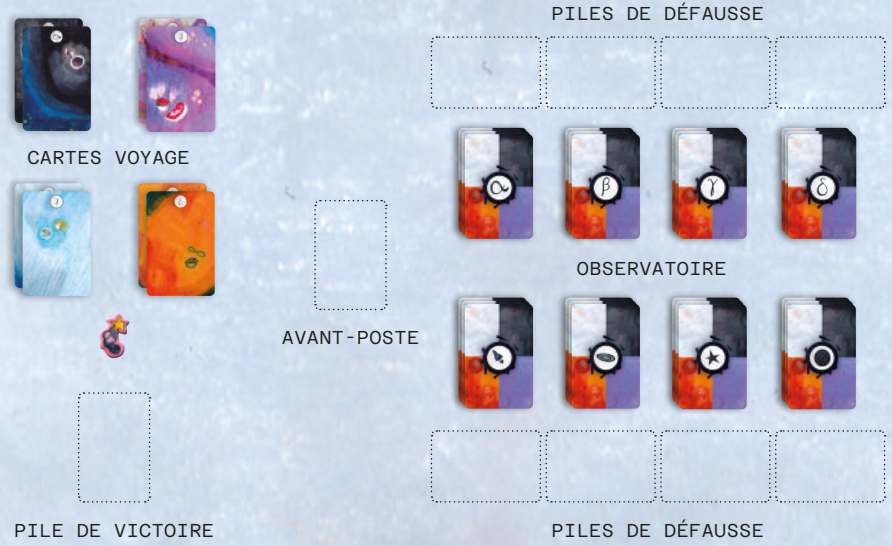


Il y a donc 4 exemplaires de chaque carte du jeu : 2 dans le paquet de la Galaxie de cette carte et 2 dans le paquet du Type de cette carte.



Par exemple, la carte Céleste Planète Gamma se trouve en deux exemplaires dans le paquet « Gamma » et en deux exemplaires dans le paquet « Planète ».

Mélangez chaque paquet séparément, et disposez ces 8 paquets comme représenté.



Laissez suffisamment d'espace pour les piles de défausse. Chaque paquet a sa propre pile de défausse. Laissez suffisamment de place également pour une zone appelée l'Avant-Poste.

Triez les cartes Voyage en quatre piles de deux cartes, une pile par galaxie. Posez chaque pile face visible.

Révélez la première carte de chaque paquet et posez-la au sommet de son paquet.

Chaque carte Céleste présente trois symboles :

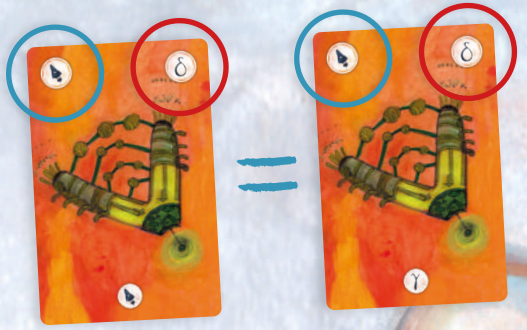
Le symbole dans le coin supérieur gauche indique le **Type** de la carte (Vaisseau, Nébuleuse, Étoiles ★ ou Planète ●).



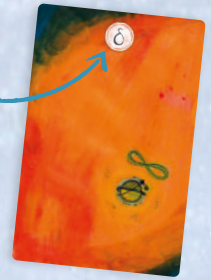
Le symbole dans le coin supérieur droit indique la **Galaxie** de cette carte (Alpha, Beta β, Gamma γ ou Delta δ).

Le symbole en bas au centre rappelle à quel **paquet** (et à quelle pile de défausse) appartient cette carte.

Deux cartes avec les mêmes symboles de Type et de Galaxie sont considérées comme identiques, même si elles appartiennent à des paquets différents (et ont donc un symbole différent en bas au centre).



Chaque carte Voyage présente un symbole : le **symbole de Galaxie**.



Si c'est votre première partie, prenez un jeton Étoile Filante, et posez-le près des cartes Voyage.
Si vous avez déjà joué à Stellarion et perdu votre (vos) partie(s) précédente(s), vous pouvez décidez de commencer la partie avec un jeton Étoile Filante supplémentaire (jusqu'à un maximum de 4 jetons).
Si vous avez gagné, vous pouvez décider de commencer avec un jeton de moins, voire pas de jeton. Remettez les jetons inutilisés dans la boîte.

Remarque générale :

*Quand dans ces règles, il est fait mention d'une « carte de l'Observatoire », il s'agit toujours de la carte qui se trouve au sommet de l'un des paquets, **face visible**.*

Ni les cartes des piles de défausse ni celles de l'Avant-Poste ne sont considérées comme des cartes de l'Observatoire.

TOUR DE JEU

Lors de votre tour, vous devez réaliser l'une des actions suivantes :

- Lancement
- Coordination

Lancement

Défaussez quatre cartes Célestes différentes appartenant à une même galaxie (une carte Vaisseau, une carte Nébuleuse, une carte Étoiles et une carte Planète), afin d'obtenir une carte Voyage de cette galaxie ; posez cette carte Voyage dans votre pile de victoire.

Les étoiles filantes

Vous pouvez utiliser une jeton Étoile Filante durant un Lancement. Le jeton Étoile Filante remplace n'importe quelle carte pour ce Lancement (vous n'avez donc besoin que de trois cartes Célestes différentes de la même galaxie). Retirez le jeton Étoile Filante du jeu après utilisation. Il n'est permis d'utiliser qu'un jeton Étoile Filante par Lancement.

Coordination

Défaussez deux cartes du même type (par exemple: deux cartes Planète) afin de déclencher un effet. L'effet dépend du type de cartes défaussées, et sera doublé si les deux cartes sont identiques. Les différents effets sont détaillés en pages 12 et 13, et résumés en page 24.

***Remarque générale :** Pour une Coordination ou un Lancement, vous pouvez utiliser les cartes de l'Observatoire et celles de l'Avant-Poste (voir l'Avant-Poste, page 13). Il n'est pas permis d'utiliser les cartes des piles de défausse.*

FIN DU TOUR

Après avoir exécuté un Lancement ou une Coordination, terminez le tour en révélant la première carte de chaque paquet qui n'a pas de carte face visible à son sommet, et posez-la sur ce paquet. Si vous avez défaussé la dernière carte d'un paquet, vous continuez à jouer avec un paquet de moins.

FIN DU JEU

Si les 8 cartes Voyage sont dans votre pile de victoire, vous remportez la partie.
Si vous êtes incapable de réaliser un Lancement ou une Coordination au début de votre tour, la partie est perdue.

REMARQUES SUR LES PILES DE DÉFAUSSE

Chaque carte est défaussée face visible dans sa défausse correspondante. Vous pouvez consulter les piles de défausse à tout moment.



***Option :** Si vous avez suffisamment de place nous vous recommandons de défausser les cartes en les basculant sur le côté dans le sens anti-horaire, et de les placer l'une sur l'autre légèrement décalées. De cette façon, le coin supérieur gauche sera visible pour les défausses des paquets de Galaxies, et le coin supérieur droit pour les défausses des paquets de Types. Cela vous permettra de voir d'un coup d'œil quelles cartes ont été utilisées dans chaque paquet.*



RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Identiques aux règles du jeu solo, aux exceptions suivantes près :

PRÉPARATION

Ajoutez deux jetons Étoile Filante à la réserve de jetons Étoile Filante disponibles pour cette partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur a sa propre pile de victoire, dans laquelle il pose, face visible, les cartes Voyage qu'il acquiert durant le jeu. Un joueur ne peut avoir que des cartes Voyage de deux galaxies différentes dans sa pile de victoire.

La réserve de jetons Étoile Filante peut être utilisée par les deux joueurs (comme dans le jeu solo, il n'est pas permis d'utiliser plus d'un jeton par Lancement).

POUVOIRS DE COORDINATION

Vaisseau

Pouvoir Mineur (2 vaisseaux de Galaxies différentes)
Cherchez dans un paquet une carte de votre choix, mélangez ce paquet et mettez la carte choisie au sommet du paquet face visible.

Pouvoir Majeur (2 vaisseaux identiques)
Cherchez dans un paquet une carte de votre choix, mélangez ce paquet et mettez la carte choisie au sommet du paquet face visible. Vous pouvez répéter cette opération avec un autre paquet.

Nébuleuse

Pouvoir Mineur (2 nébuleuses de Galaxies différentes)
Choisissez une carte dans une défausse, et mélangez cette carte dans son paquet.

Pouvoir Majeur (2 nébuleuses identiques)
Choisissez jusqu'à deux cartes dans une défausse, et mélangez ces cartes dans leur paquet.

Remarques (Pouvoir Mineur et Pouvoir Majeur) :
- *Si un paquet est épuisé, la(les) carte(s) choisie(s) reconstitue(nt) alors ce paquet.*
- *Vous pouvez choisir n'importe quelle carte dans une pile de défausse, même une carte Nébuleuse défaussée à l'instant pour déclencher cet effet.*

Étoile

Pouvoir Mineur (2 étoiles de Galaxies différentes)
Jusqu'à deux fois : choisissez n'importe quel paquet, mélangez-le et révélez-en les deux premières cartes : posez l'une de ces cartes face visible au sommet du paquet, et l'autre carte face cachée au bas du paquet.

Pouvoir Majeur (2 étoiles identiques)
Jusqu'à quatre fois : choisissez n'importe quel paquet, mélangez-le et révélez-en les deux premières cartes : posez l'une de ces cartes face visible au sommet du paquet, et l'autre carte face cachée au bas du paquet.

Remarque (Pouvoir Mineur et Pouvoir Majeur) : *Il est permis de changer de paquet à chaque fois.*

Planète

Pouvoir Mineur (2 planètes de Galaxies différentes)
Choisissez une carte de l'Observatoire et posez cette carte dans l'Avant-Poste.

Pouvoir Majeur (2 planètes identiques)
Choisissez jusqu'à deux cartes de l'Observatoire et posez ces cartes dans l'Avant-Poste.

L'Avant-Poste

L'Avant-Poste vous permet de mettre des cartes de côté pour les utiliser plus tard.
- L'Avant-Poste ne peut pas contenir au même moment des cartes de galaxies différentes.
- L'Avant-Poste ne peut pas contenir au même moment plusieurs exemplaires de la même carte.
- Vous pouvez librement combiner des cartes de l'Observatoire et des cartes de l'Avant-Poste.
- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les cartes présentes dans l'Avant-Poste en une action.
- Toute carte de l'Avant-Poste que vous utilisez va dans sa pile de défausse.

Remarques générales concernant l'action de Coordination :
- *Il est permis de renoncer complètement à l'effet déclenché.*
- *Si un effet vous demande de mélanger un paquet, et que ce paquet a une carte face visible à son sommet, retournez cette carte face cachée avant de mélanger le paquet.*

EXTENSION 1 : TROUS NOIRS ET RÉVÉLATIONS

MATÉRIEL



8 CARTES TROU NOIR

Les règles sont identiques à celles du jeu de base, aux exceptions suivantes près :

PRÉPARATION

Mélangez chaque carte **Trou Noir** dans son paquet.
Prenez au hasard 5 cartes Voyage avancées, et ajoutez-les aux 8 cartes Voyage du jeu de base.

TOUR DE JEU

Vous avez désormais une troisième option en plus du Lancement et de la Coordination : la Traversée.

Traversée

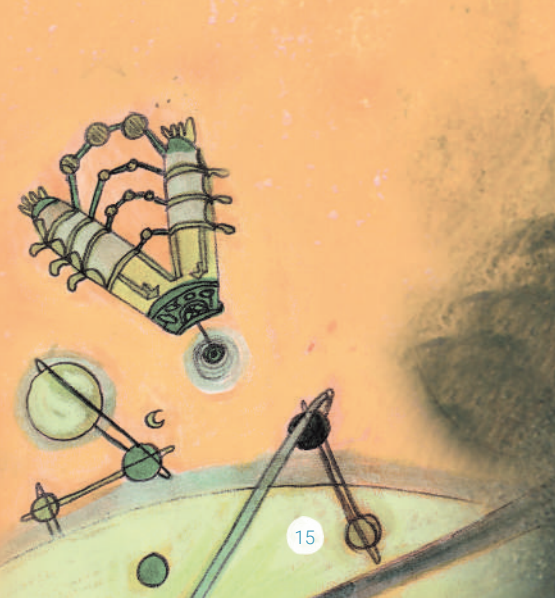
Défaussez 4 cartes Trou Noir de l'Observatoire pour acquérir 3 cartes Voyage de votre choix.

Remarques :

- *Vous perdez le jeu si, au début de votre tour, vous êtes incapable de réaliser un Lancement, une Coordination ou une Traversée.*
- *Une carte Trou Noir dans une défausse ne peut pas être ciblée par une Coordination Nébuleuse (autrement dit : les cartes Trou Noir défaussées ne peuvent jamais être récupérées).*
- *Une carte Trou Noir dans l'Observatoire ne peut pas être ciblée par une Coordination Planète (autrement dit : les cartes Trou Noir ne sont jamais placées dans l'Avant-Poste).*

JEU À DEUX

Un joueur qui décide d'effectuer une Traversée a accompli son action du tour.
Un joueur peut donner à son partenaire une ou plusieurs des cartes Voyage acquises lors d'une Traversée ; s'il décide de le faire, il doit le faire durant le tour où il a déclenché la Traversée.



EXTENSION 2 : THÉORIES ET DÉCOUVERTES

MATÉRIEL



4 JETONS THÉORIE



4 JETONS DÉCOUVERTE

Les règles sont identiques à celles du jeu de base, aux exceptions suivantes près :

PRÉPARATION

Prenez au hasard une carte Voyage avancée, et ajoutez-la aux 8 cartes Voyage du jeu de base. Mélangez les 4 jetons Théorie, empilez-les face cachée, puis révélez le premier jeton de la pile. Mélangez les 4 jetons Découverte, prenez-en un au hasard et posez-le face visible près des cartes Voyage ; retirez les 3 autres jetons Découverte du jeu (remettez-les dans la boite, ils ne serviront pas dans cette partie).

TOUR DE JEU

À tout moment durant votre tour vous pouvez **démontrer une théorie**. Pour cela, vous avez simplement besoin de repérer, au sommet des paquets de l'Observatoire, au moins 3 cartes du type demandé par le jeton Théorie face visible au sommet de la pile.
Seules les cartes dans l'Observatoire sont prises en compte, pas les cartes dans les défausses, ni celles de l'Avant-Poste.
Si vous démontrez une théorie, retirez le jeton Théorie du jeu, et retournez face visible le jeton suivant de la pile.

Remarques :
- *Démontrer une théorie ne compte pas comme une action.*
- *Il est permis de démontrer plusieurs théories durant le même tour.*
- *Aucune carte n'est défaussée pour démontrer une théorie : il suffit de « repérer » les cartes nécessaires dans l'Observatoire.*
- *Il n'est pas permis de démontrer une théorie au milieu d'une action de Coordination.*

Les jetons Découverte

Chaque jeton Découverte améliore un type de pouvoir de Coordination, et vous octroie cet avantage pour toute la partie.



Propulseurs réversibles (Vaisseau)
Choisissez l'une des deux cartes Vaisseau utilisées pour déclencher cette Coordination et mettez-la au bas de son paquet, au lieu de la défausser. Défaussez l'autre carte normalement.



Radar temporel (Nébuleuse)
Posez la (les) carte(s) récupérée(s) au sommet de leur paquet (plutôt que de les mélanger dans ce paquet). S'il s'agit d'un pouvoir Majeur, vous décidez l'ordre dans lequel vous placez les cartes récupérées.



Amplificateur de réflexion (Étoiles)
Vous pouvez choisir de mettre les deux cartes révélées au sommet ou au bas de leur paquet (dans l'ordre de votre choix). Vous pouvez toujours choisir de mettre l'une au sommet et l'autre en-dessous.



Biodômes gonflables (Planète)
L'Avant-Poste peut contenir des cartes de Galaxies différentes. L'Avant-Poste ne peut pas contenir plusieurs cartes identiques.

CONDITION DE VICTOIRE ADDITIONNELLE

La pile des Théories doit être vide. Il est indifférent que cela se produise avant ou après avoir acquis toutes les cartes Voyage.

JEU À DEUX

N'importe quel joueur peut démontrer une (ou plusieurs) théorie(s) durant son tour. Les deux joueurs bénéficient de l'amélioration apportée par le jeton Découverte.

EXTENSION 3 : MIROIRS ET ORBITES

MATÉRIEL



8 CARTES MIROIR

Les règles sont identiques à celles du jeu de base, aux exceptions suivantes près :

PRÉPARATION

Mélangez chaque carte Miroir dans son paquet.
Prenez au hasard une carte Voyage avancée, et ajoutez-la aux 8 cartes Voyage du jeu de base.
Mélangez toutes les cartes Voyages et disposez-les face visible en deux colonnes. La partie supérieure de chaque carte Voyage doit rester visible.

Si vous jouez avec cette extension et une seule autre, ou avec toutes les extensions combinées, vous aurez un nombre pair de cartes Voyage ; les deux colonnes auront donc le même nombre de cartes Voyage.
Si vous jouez avec cette extension uniquement, ou avec trois extensions au total, vous aurez un nombre impair de cartes Voyage. La colonne de gauche aura une carte Voyage de plus que l'autre.



TOUR DE JEU

Lancement

Désormais, vous ne pouvez plus acquérir une carte Voyage que si elle est accessible (à savoir, au bas d'une colonne, recouverte par aucune autre carte Voyage). Dès que vous effectuez un Lancement et placez une carte Voyage dans votre pile de victoire, la carte Voyage qui se trouvait en-dessous de cette carte devient accessible.

Coordination

Vous pouvez défausser une carte Miroir en combinaison avec n'importe quelle autre carte Céleste de l'Observatoire ou de l'Avant-Poste. Considérez que la carte Miroir est du même Type que l'autre carte, mais d'une autre Galaxie, vous déclenchez donc un pouvoir Mineur.

Remarques :

- *Vous ne pouvez pas défausser une paire de cartes Miroir.*
- *Vous ne pouvez jamais utiliser de carte Miroir pour un Lancement.*
- *Une carte Miroir dans une défausse ne peut pas être ciblée par une Coordination Nébuleuse (autrement dit : les cartes Miroir défaussées ne peuvent jamais être récupérées).*
- *Une carte Miroir dans l'Observatoire ne peut pas être ciblée par une Coordination Planète (autrement dit : les cartes Miroir ne sont jamais placées dans l'Avant-Poste).*
- *Si vous jouez avec l'extension Théories et Découvertes, une carte Miroir ne peut pas être prise en compte pour démontrer une théorie.*

EXTENSION 4 : LE SOLEIL GLAUQUE

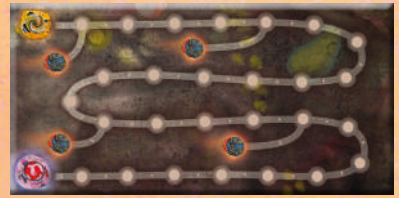
MATÉRIEL



1 FIGURINE
SOLEIL GLAUQUE



4 JETONS
MÉTÉORE



1 PLATEAU DE JEU

Les règles sont identiques à celles du jeu de base, aux exceptions suivantes près :

PRÉPARATION

Prenez au hasard une carte Voyage avancée, et ajoutez-la aux 8 cartes Voyage du jeu de base.
Posez le plateau de jeu près de l'Observatoire.
Posez les 4 jetons Météore sur les emplacements prévus à cet effet. Posez la figurine sur la case de départ.



TOUR DE JEU

Le Soleil Glauque avance

La figurine avance automatiquement à chaque fois que vous faites une action de Coordination ou de Lancement.
Un Lancement fait avancer la figurine de 4 cases.
Une Coordination pouvoir Majeur fait avancer la figurine de 2 cases.
Une Coordination pouvoir Mineur fait avancer la figurine d'1 case.

Le Soleil Glauque recule

Vous pouvez faire reculer la figurine en déclenchant une Coordination et en renonçant à l'intégralité de son effet.
Renoncez à un pouvoir Mineur : reculez la figurine jusqu'à 4 cases.
Renoncez à un pouvoir Majeur : reculez la figurine jusqu'à 8 cases.

Si la figurine termine son mouvement sur une case avec un jeton prenez ce jeton et posez-le près de votre pile de victoire.
Notez que faire reculer la figurine est le seul moyen de prendre possession d'un jeton.

Remarques :
- *Vous pouvez décider de faire reculer la figurine de moins de cases que 8 ou 4 (notamment dans certains cas où vous voulez que la figurine termine son mouvement sur un jeton).*
- *Si vous jouez avec l'extension Miroirs et Orbites, une action de Coordination utilisant une carte Miroir a les mêmes effets qu'une action de Coordination Mineure : la figurine avance d'une case si vous bénéficiez de l'effet et recule de 4 cases si vous y renoncez entièrement.*
- *Si vous jouez avec l'extension Trous Noirs et Révélations, une Traversée ne fait pas avancer la figurine.*

CONDITION DE DÉFAITE ADDITIONNELLE

Vous perdez la partie si la figurine atteint la dernière case du parcours. Si cela se produit en raison du Lancement qui vous permet d'obtenir la dernière carte Voyage, vous remportez néanmoins la partie.

LES JETONS MÉTÉORE

Vous pouvez à tout moment retirer de la partie une paire de jetons Météore acquis pour immédiatement obtenir une carte Voyage. Cela ne compte pas comme votre action du tour et ne fait pas avancer la figurine.

JEU À DEUX

Faire reculer le Soleil Glauque compte comme l'action du tour d'un joueur.
Les jetons Météore acquis par les joueurs sont mis en commun. N'importe quel joueur peut utiliser une paire de jetons pour acquérir une carte Voyage.

Auteur : Shadi Torbey
Illustrations : Élise Plessis
Mise en page : Studio Emli

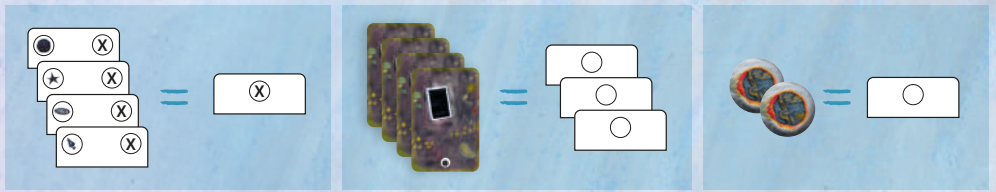
Remerciements :
Annaëlle, Arman, Bernard, Camille, Carl, David, Diana, Manu, Marvic, Mino, Morten, Sébastien, Sonia.

inPatience

© 2022 inPatience
100 av. Winston Churchill
1180 Bruxelles
Belgique

AIDE DE JEU

OBTENTION DES CARTES VOYAGE



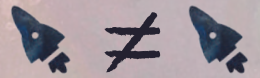
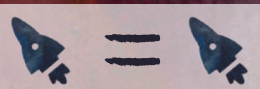
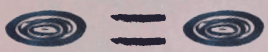
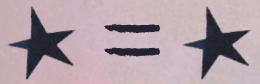
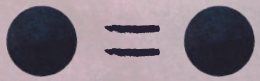
AJOUT DES CARTES VOYAGES AVANCÉES PAR EXTENSION



DÉPLACEMENTS DU SOLEIL GLAUQUE



POUVOIRS DE COORDINATION

	Cherchez dans un paquet une carte de votre choix, mélangez ce paquet et mettez la carte choisie au sommet.
	2x Cherchez dans un paquet une carte de votre choix, mélangez ce paquet et mettez la carte choisie au sommet.
	Choisissez une carte dans une défausse, et mélangez cette carte dans son paquet.
	Choisissez deux cartes dans une défausse, et mélangez ces cartes dans leur paquet.
	2x Mélangez un paquet et révélez-en les deux premières cartes : posez l'une de ces cartes face visible au sommet, et l'autre carte face cachée au bas.
	4x Mélangez un paquet et révélez-en les deux premières cartes : posez l'une de ces cartes face visible au sommet, et l'autre carte face cachée au bas.
	Posez une carte dans l'Avant-Poste.
	Posez deux cartes dans l'Avant-Poste.