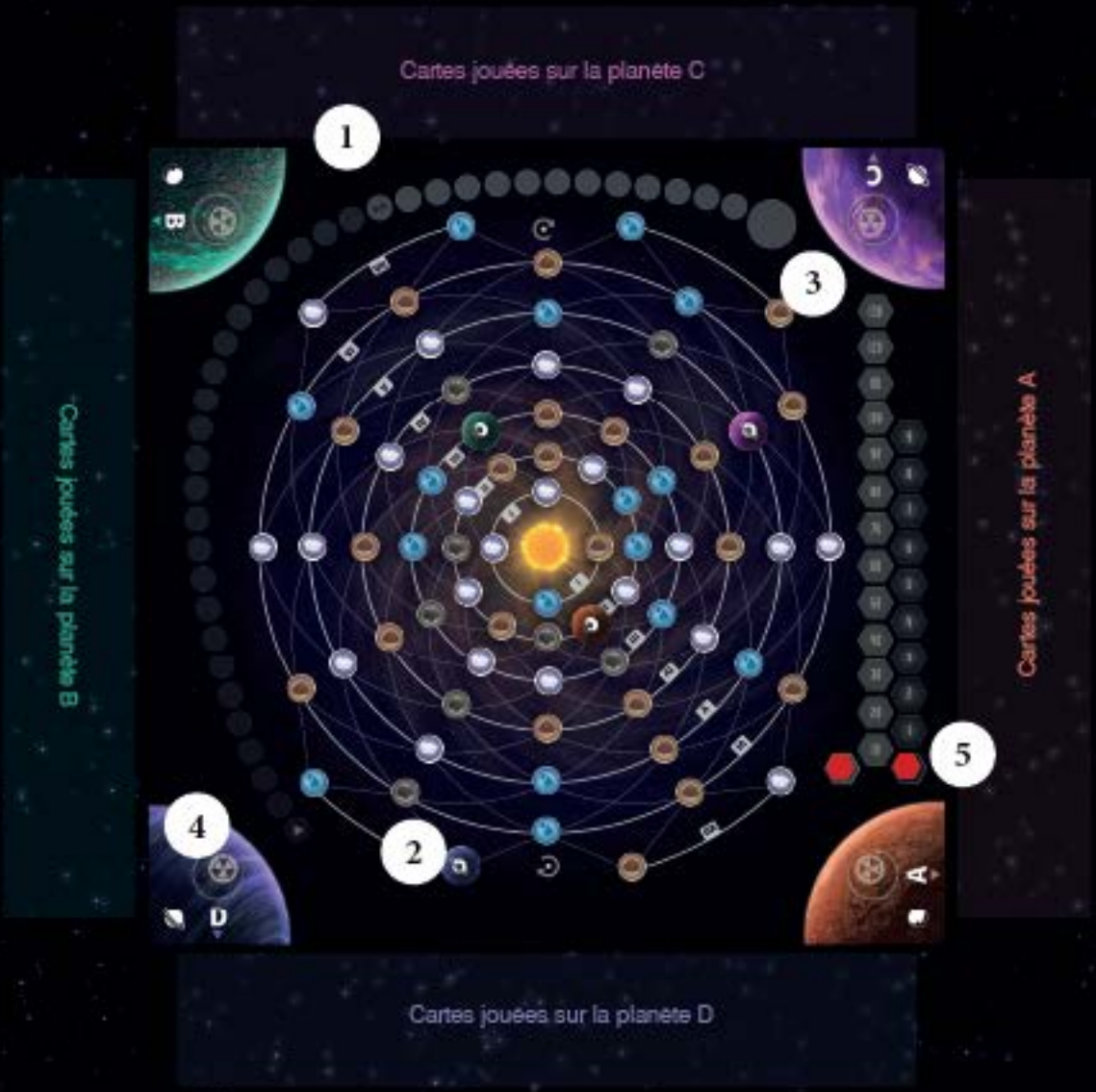
PLANÉTARIUM

Livret de Règles

MISE EN PLACE



❶ Placez le plateau de jeu au centre de la table, en laissant assez d'espace de chaque côté pour pouvoir y placer une rangée de cartes.

❷ Placez les quatre jetons Planète sur les cases correspondantes du plateau de jeu (A, B, C et D).

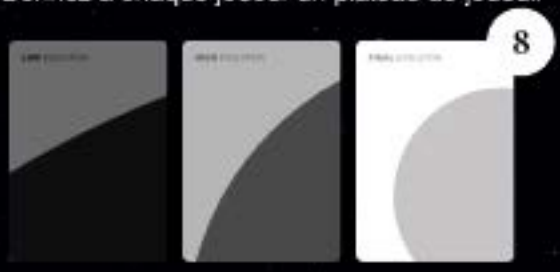
❸ Tournez les jetons Matière face cachée, mélangez-les et placez-en un sur chaque point blanc du plateau de jeu. Retournez ensuite tous les jetons de Matière face visible.

❹ Placez les jetons Habitable/Hostile, face hostile visible, sur les cercles figurant dans chacun des quatre coins du plateau de jeu, sur les images de planètes.

❺ Pour chaque joueur, placez deux pions de score de forme hexagonale sur les zéros de la piste de score (un représentant les unités, et l'autre les dizaines).

❻ Donnez à chaque joueur les huit pions en forme de cube et de la même couleur que les pions de score.

7 Donnez à chaque joueur un plateau de joueur.



8 Mélangez chaque série de cartes séparément (Petite évolution, Grande évolution, Évolution finale) et formez trois paquets distincts facilement accessibles à tous les joueurs.

Chaque joueur pioche deux cartes Petite évolution, deux cartes Grande évolution et deux cartes Évolution finale. Ensuite, chaque joueur doit se défausser d'une des deux cartes Évolution finale (formez une défausse à côté de chaque paquet).

1 plateau de jeu

4 jetons Planète

68 jetons Matière
(22 Gaz, 22 Roche, 16 Eau, 8 Métal)

4 jetons Habitable/Hostile
(la face Hostile est visible)

4 plateaux de joueur

8 pions de score
(2 de même couleur par joueur)

32 pions pour les joueurs
(8 de même couleur par joueur)

4 cartes Référence

52 cartes Evolution
(18 Petite évolution, 18 Grande évolution, 16 Évolution finale)

CRÉDITS

Auteur
Stéphane Vachon

Conception complémentaire
Dann May

Développement
Stéphane Vachon
Dann May
James Lewis

Illustration
Greg May

Direction artistique et conception graphique
Dann May

Production
Tim Schuetz

Tests / Remerciements particuliers

Bryan Burgoyne
Jonathan Calleja
Allen Chang
Michael Coulston
Romain Enselme
Claudia Gutierrez
Fabien Haond
Michael Fox
Guido Moyano Loyola
Anthony Sweet
Jon Tennant
Alex Wynnter
Adam Wyse
Dan Yarrington

Traduction française
Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises
Natacha Athimon-Constant

« L'imagination nous transporte souvent vers des mondes qui n'existent pas. Mais sans elle, nous n'irions nulle part. »

Carl Sagan

BUT DU JEU

Dans *Planetarium*, un nouveau système planétaire naîtra à partir des masses tourbillonnantes de matière qui sont en orbite autour de l'étoile. Les joueurs vont jouer un rôle dans cette création en déplaçant des jetons pour simuler la gravité et l'accumulation de matière se fusionnera sur des protoplanètes qui sont déjà en formation.

Les cartes seront jouées pour faire évoluer les planètes de manière importante et variée. Certaines pourraient passer d'un état de fusion à un état stérile, alors que d'autres pourraient devenir un berceau pour la vie.

Le but du jeu de *Planetarium* est d'être le joueur qu va mener au mieux la formation de ce nouveau système planétaire selon sa vision. Pendant la partie, les joueurs vont gagner des points grâce aux cartes jouées pour faire évoluer les planètes. Toutefois, ils devront aussi agir sur l'état final du système planétaire pour marquer des points grâce aux cartes qui ne pourront être jouées que dans le tour final de la partie.

Le joueur qui aura le plus de points à la fin de la partie sera le vainqueur.

LES BASES DU JEU

DÉBUT DE LA PARTIE

Après la mise en place, les joueurs vont jouer à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie (voir page 10). Le joueur qui défausse la carte Évolution finale ayant le score le plus élevé jouera en premier. Par la suite, le jeu se déroule dans le sens horaire. S'il y a égalité de score rélativement à la carte Évolution finale défaussée, on détermine au hasard le premier joueur parmis ceux visée par l'égalité.

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

Un tour de jeu comprends les phases suivantes:

❶ Déplacez d'une case un jeton (Planète ou Matière) sur le plateau de jeu.

❷ Si vous pouvez vous acquitter du coût d'une carte, vous pouvez jouer une carte Petite ou Grande évolution. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte par tour.

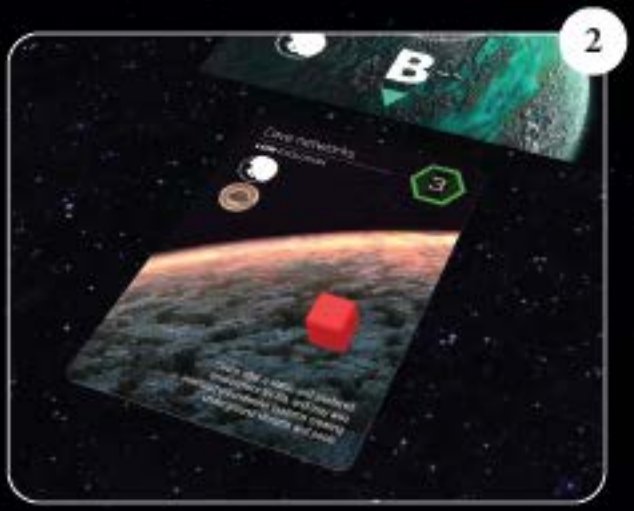
❸ Si vous avez joué une carte, vous devez piocher soit une carte Petite évolution, Grande évolution, ou deux cartes Évolution finale et en défaussez une.

OBLIGATOIRE DE JOUER UNE CARTE?

Lors de la plupart des tours, les joueurs ne pourront s'acquitter du coût d'une carte ou préférerons ne pas jouer de cartes. Dans ces cas, les joueurs déplaceront simplement un jeton et ils termineront leur tour.

« Je peux calculer le déplacement des corps célestes, mais je ne le peux pas pour la folie des hommes. »

Isaac Newton



RÉALISATION D'UN DÉPLACEMENT

DÉPLACEMENT D'UN JETON

Il existe des règles de déplacement pour les jetons (Planètes et Matière):

❶ Les jetons doivent toujours être déplacés dans le **sens horaire** sur le plateau de jeu.

❷ Les jetons doivent être déplacés le long des lignes du plateau de jeu de ● à ●. Ils peuvent être déplacés le long des orbites circulaires ou des lignes plus minces qui les relient.

❸ Les jetons ne peuvent être déplacés que **d'une** case (jusqu'à ce que la piste d'évolution s'accélère, voir page 10).

❹ Les jetons Matière ne peuvent pas être déplacé sur un autre jeton Matière, ni passer à travers un jeton Matière ni passer par dessus un autre jeton Matière.

❺ Les jetons Matière peut être déplacé sur la même case qu'un jeton de planète, ou vice-versa. **Lorsque cela se produit, le jeton Matière est placé sur le plateau du joueur, sur la case de planète correspondante.**

DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX DES JETONS PLANÈTE

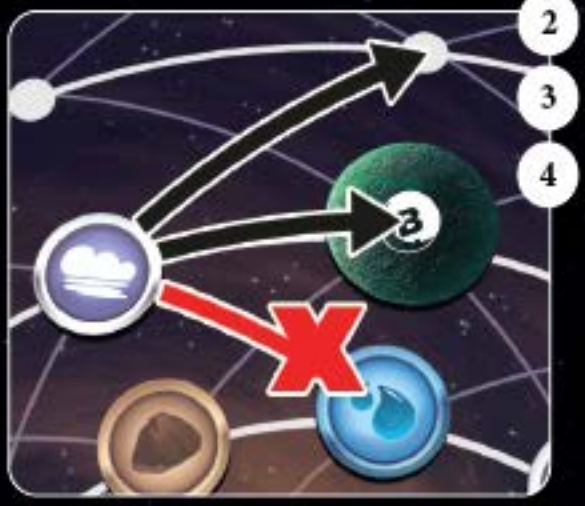
Les jetons Planète font l'objet de deux exceptions relativement aux règles ci-dessus:

❻ Un jeton Planète peut « avancer rapidement sur sont orbite » en se déplaçant **le long d'une ligne épaisse** sur l'orbite aussi loin que souhaité, ou jusqu'à une case occupée par un jeton Matière.

❼ Lorsque le jeton Planète avance rapidement sur son orbite, il peut passer par une case occupée par un autre jeton Planète, mais il ne peut pas y terminer son déplacement.

STOCKAGE DES JETONS

Les jetons Matière accumulés lors des collisions avec d'autres jeton Planète sont stockés sur le plateau du joueur jusqu'à ce qu'ils soient dépensés pour jouer une carte Évolution.



UTILISATION D'UNE CARTE

PETITE, GRANDE, ET ÉVOLUTION FINALE

Seules les cartes Petite évolution et Grande évolution peuvent être jouées pendant la majeure partie du jeu. **Les cartes Évolution finale ne peuvent être jouées que lors du tour final d'un joueur dans la partie (voir page 10).**

COÛT

Pour jouer une carte, le joueur doit s'acquitter du coût inscrits du côté gauche de la carte. La plupart des cartes ont un coût en jetons Matière de différentes sortes et de différentes quantités. **Les jetons Matière doivent être sur le plateau du joueur, dans la case de planète où la carte sera jouée.**

Certaines cartes (dont les cartes Évolution Finale) ont souvent d'autre coûts. Une liste complète des coûts se trouve à la page 8.

PAYER AVEC DES JETONS MATIÈRES

Lorsqu'une carte est jouée et qu'elle a un coût en jetons Matière, le joueur doit déplacer ces jetons de sont plateau vers la prochaine case libre sur la piste d'évolution.

PLACEMENT DES CARTES

Les cartes jouées sont placées le long du plateau désignés dans l'espace prévu pour la planète sur laquelle elles sont jouées. Au fur et à mesure que les cartes sont jouées, une rangée de cartes va se former le long du plateau de jeu, révélant ainsi les événements qui marquent l'évolution de la planète.

Lorsqu'un joueur place une carte, il place aussi un de ses pions de joueur sur celle-ci. Ces pions permettent d'identifier le joueur ayant joué la carte et ils font partie des côuts pour jouer des cartes Évolution finale (voir page 10).

DÉCOMPTE DES POINTS

Les joueurs marquent le nombre de points inscrits sur l'hexagone dans le coin supérieur droit de la carte.

Exemple: Isaac a récupéré les jetons Matière nécessaire sur la planète B pour qu'il puisse jouer la carte Évolution *Champ Magnétique*. Cette carte nécessite un jeton Matière de chaque sorte. Isaac choisit donc de jouer cette carte.

❶ Il déplace un jeton de gaz, un jeton de roche, un jeton d'eau et un jeton de métal sur la case de la planète B de son plateau de joueur sur les prochaines cases disponibles de la piste d'évolution.

❷ Il joue la carte *Champ Magnétique* dans le prochain espace prévu sous la planète B et il y place un pion de joueur rouge. Il marque 11 points, qu'il indique en déplaçant son pion de score sur la piste de score.

❸ Il vérifie l'équilibre entre les points Habitable et Hostile de la planète B. La carte de *Champ Magnétique* permet d'ajouter 11 points habitable à la planète. Il y a maintenant plus de points Habitable (11 points) que de points Hostile (10), il tourne donc le jeton Habitable/Hostile face Habitable visible.

COÛT DES CARTES

La planète doit être un système gazeux (comme indiqué sur le plateau du joueur et sur le plateau de jeu).

La planète doit être terrestre (comme indiqué sur le plateau du joueur et sur le plateau de jeu).

La planète doit être sur une orbite visée par les chiffres indiqués. (Exemple: I - III signifie qu'une planète doit être sur l'orbite I, II ou III).

La planète doit être habitable. Le jeton Habitable/Hostile doit être sur le côté habitable visible.

La planète doit être Hostile. Le jeton Habitable/Hostile doit être du côté hostile visible.

Le nombre de jetons de Matière indiqué doit être sur le plateau du joueur (sur la planète sur laquelle il veut jouer la carte). Lorsque la carte est jouée, ces jetons Matière sont placés sur les prochaines cases disponibles de la piste d'évolution.

Le joueur doit retirer un de ses pions de joueur qui se trouve déjà sur une carte de la planète.

Les orbites sont marquées de 1 à 7 (en chiffres romains). Les 4 groupes des orbites les plus à l'extérieur sont toutes des orbites 7.

HABITABLE OU HOSTILE?

Les planètes peuvent être soit habitable, soit hostile. Cette information est indiquée par le jeton Habitable/Hostile qui se trouve dans un des coins de chaque planète sur le plateau de jeu. Au début de la partie, le jeton Habitable/Hostile est placé du côté hostile visible.

Après avoir compté les points d'une carte Évolution, les joueurs doivent vérifier la planète sur laquelle la carte a été jouée pour voir si cela n'a pas une incidence sur le jeton Habitable/Hostile.

Comparez le total des points sur les cartes Évolution Hostile avec celui des cartes Évolution Habitable (qui ont été jouées sur cette planète). Si un des totaux est supérieur, tournez le jeton Habitable /Hostile sur la face adéquate. Si les totaux sont égaux, laissez le jeton tel quel.

« Il est tout à fait contre nature de n'avoir qu'un seul épi de blé dans un champ, comme il est tout à fait contre nature de n'avoir qu'un seul monde habitable. »

Métrodore de Chio

GRAVITÉ

L'icône de la gravité procure à certaines cartes un pouvoir spécial. Lorsqu'un joueur joue une abordant avec cette icône, le joueur peut prendre un jeton Matière n'importe où sur le plateau de jeu et le place sur n'importe quelle planète de son plateau de joueur.

DÉCLASSER

Le symbole de rétrogradation sur une carte signifie que plutôt que de jouer une carte lors de votre tour, vous devez vous défausser de cette carte et piocher une carte Petite Évolution. Vous devez soustraire votre pointage d'un point et pouvez faire ceci seulement une fois par tour, et rétrograder une carte signifie que vous ne pouvez pas jouer une autre carte lors de votre tour.

PIOCHE DES CARTES

Lorsqu'un joueur joue une carte, il doit piocher une carte du paquet Petite évolution ou Grande évolution ou il pioche deux cartes dans le paquet Évolution finale et se défausser de l'une d'elle.

PILES DE DÉFAUSSE

Les cartes Évolution finale défaussées sont placées face visible dans la défausse. Lorsque la pioche des cartes Évolution finale est épuisée, les cartes Évolution finale défaussées sont mélangées pour former une nouvelle pioche.

De la même manière, les cartes Grande évolution défaussées qui arborent une icône Déclasser sont placées face visible dans la défausse. Lorsque la pioche des cartes Grande évolution est épuisée, ces cartes sont mélangées pour former une nouvelle pioche.

Si les autres pioches viennent à manquer de cartes, vous ne pouvez plus piocher ce type de cartes.

LIMITE DE CARTES EN MAIN

La limite de cartes que les joueurs ont en main est de cinq cartes. Un joueur doit toujours avoir moins cinq cartes en main, au début et à la fin de son tour.

Les joueurs sont limités à quatre cartes Évolution finale. Lorsque des cartes Évolution finale sont piochées, les joueurs en piochent deux mais ils n'en gardent qu'une seule dans leur main.

CONSEILS POUR LES JOUEURS DÉBUTANTS

Au moment de piocher des cartes Évolution finale, vous devrez prendre une décision importante qui pourrait avoir une incidence sur l'issue pour la partie.

Comme les cartes Évolution finale ne peuvent être jouées que pendant de votre dernier tour de jeu, gardez-vous de la place dans vos mains. Si vous en piochez trop et trop tôt dans la partie, il vous sera difficile de jouer des cartes Petite et Grande évolution et, de ce fait, vous aurez de la difficulté à vous acquiter du coût des cartes Évolution finale. Cependant, le fait ne pas en avoir tôt dans la partie rendra la planification de votre jeu plus difficile. Pour être sûr de réussir, la règle de base est d'avoir deux cartes Évolution finale à jouer à la fin de la partie.

FIN D'UN TOUR

Après le déplacement d'un jeton et possiblement après qu'une carte a peut-être été jouée, c'est au au tour du joueur suivant (dans le sens horaire).

Le jeu se poursuit àa tour de rôle. Les étapes finales de la partie sont expliquées à la page 10.

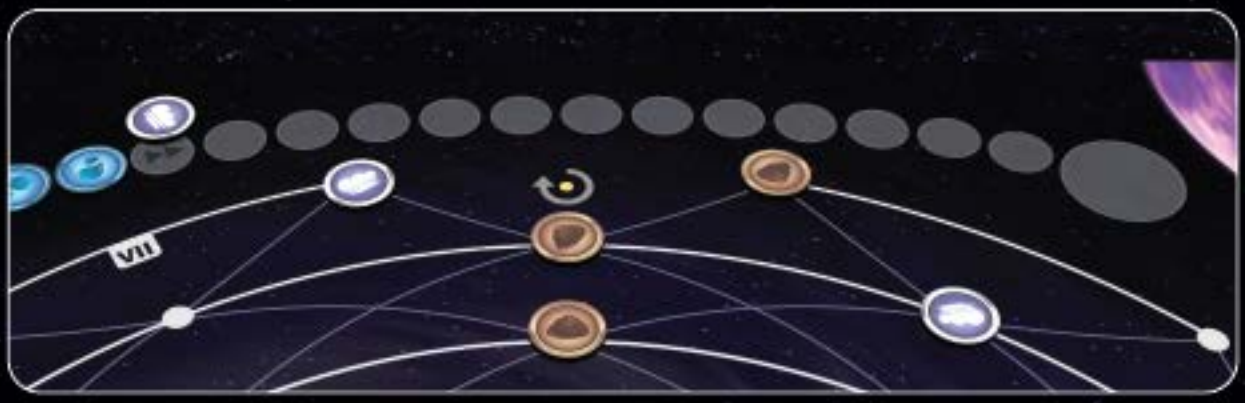
FAQ

Que se passe-t-il si je n'ai plus de pions de joueur?

Vous pouvez choisir de retirer un de vos pions précédemment joué pour le placer sur la nouvelle carte jouée ou vous pouvez jouer la carte sans y mettre de pion.

Puis-je jouer plus d'une carte lors de mon tour de jeu?

Non. Le seul tour où vous pouvez jouer plus d'une carte c'est lors du tour final, tour pendant lequel vous pouvez jouer une carte Grande évolution ou une carte Petite évolution, comme d'habitude, en plus d'un maximum de cartes Évolution finale.



La fin de la piste d'évolution montrant un jeton qui est placé sur la case d'accélération ▶▶

ÉTAPES FINALES

ACCÉLÉRATION

Lorsque les cartes sont jouées, des jetons Matière sont placés sur la piste d'évolution. Quand un jeton est placé sur la case ▶▶, cela déclenche l'accélération du développement du système planétaire. Les jetons Matière peuvent maintenant être déplacés d'une ou deux cases.

Les déplacement des jetons Planète ne sont pas affectés par l'accélération.

TOUR FINAL

Lorsqu'un jeton Matière est placé sur la dernière case (le grand cercle) de la piste d'évolution, les tours finaux de la partie sont déclenchés.

Le joueur qui a placé le jeton peut maintenant jouer des cartes Évolution finale de sa main, ce qui constitue son dernier tour de la partie. Par la suite, chacun des autres joueurs, à tour de rôle, va jouer son tour final.

Le tour final est semblable à un tour normal, à l'exception du fait qu'après avoir déplacé un jeton Matière et avoir joué une carte, un joueur peut alors jouer jusqu'à 4 cartes Évolution finale sur les planètes (s'il s'acquitte du coût des cartes). Les jetons Matière payés lors du tour final sont placés sur la dernière case de la piste d'évolution.

JOUER DES CARTES ÉVOLUTION FINALE

Pour chaque carte Évolution finale que vous jouez sur une planète, vous devez avoir un pion de joueur sur une carte de cette planète. Lorsque vous jouez une carte Évolution finale, retirez un de vos pions de la carte de cette planète. Ainsi, vous avez le droit de jouer, sur cette planète, un nombre inférieur ou égal de cartes Évolution finale au nombre de pions que vous avez déjà joué sur cette planète.

Lors de votre tour final, vous pouvez jouer autant de cartes Évolution finale que vous êtes capable d'en jouer. Placez-les sur le côté de la planète et comptez les points indiqués en haut à droite de la carte.

Les joueurs ne piochent pas de cartes lors du tour final.

REMPORTER LA PARTIE

Une fois que chaque joueur a terminé son tour final et a joué des cartes Évolution finale, le joueur ayant le plus de points est le vainqueur de la partie! Les égalités sont résolues de la manière suivante, et dans cet l'ordre:

❶ Le joueur avec le moins de jetons Matière restants sur son plateau de joueur.

❷ Le joueur qui a le plus de pions restants sur les cartes.

❸ Le joueur qui a le moins de cartes en main.

VARIANTE SOLO

APERÇU

Cette variante du jeu est conçue pour se jouer à un seul joueur. Les dés sont roulés pour simuler la gravité et le mouvement des jetons Planète ainsi que les actions des autres joueurs. Pour gagner, vos choix doivent être des plus efficaces.

MISE EN PLACE

❶ Placez les deux pions de score rouges à 100. Ces marqueurs montrent le score adverse que vous devrez battre pour gagner la partie. Selon la façon de jouer, ce score adverse peut être ajusté à différents niveaux. Pour une partie plus facile, vous pouvez placer le score cible à 90, ou pour une partie plus difficile et stimulante, placez le score cible à 110.

❷ Prenez un plateau de joueur. Prenez les pions de score bleus et mettez votre score à 0.

❸ Vous aurez besoin de deux dés réguliers à 6 faces.

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

Vous jouez le premier. Jouez votre tour selon les mêmes règles que lors d'une partie classique de Planétarium.

Après chaque tour, roulez les dés et déplacez les Planètes selon le nombre obtenu par les dés.

2-7: Déplacez toutes les Planètes sur le numéro d'orbite correspondant ou inférieur. Déplacez les Planètes dans l'ordre A, B, C et finalement D.

Par exemple, si vous roulez un 5, alors toutes les Planètes sur l'orbite 5 et inférieures sont déplacées, les Planètes sur les orbites 6 et 7 ne sont pas déplacées.

8+: Aucune Planète n'est déplacée.

LORSQUE LE DÉ DÉPLACE LES PLANÈTES

Les Planètes avancent toujours directement d'une case sur l'orbite circulaire, ou peut avancer rapidement sur son orbite jusqu'à ce qu'il frappe un jeton Matière. S'il n'y a pas de jeton Matière sur l'orbite alors la Planète se déplace le long d'une ligne mince sur l'orbite adjacente contenant le plus de jetons Matière (s'il y a le même nombre de jetons Matière, la Planète se déplace sur l'orbite la plus proche du Soleil).

Note: Les Planètes sur la dernière case de l'orbite 7 se déplacent sur l'orbite 6 (et avance rapidement sur leur orbite après le déplacement le cas échéant).

Tous jetons Matière récupérés par les Planètes sont placés sur la piste d'évolution face cachée. Le score adverse est diminué de 2 pour chaque jeton Matière face cachée placé sur la piste d'évolution. *Si par exemple à la fin de la partie il y a 20 jetons Matière face cachée sur la piste, le score adverse devrait être de 60.*

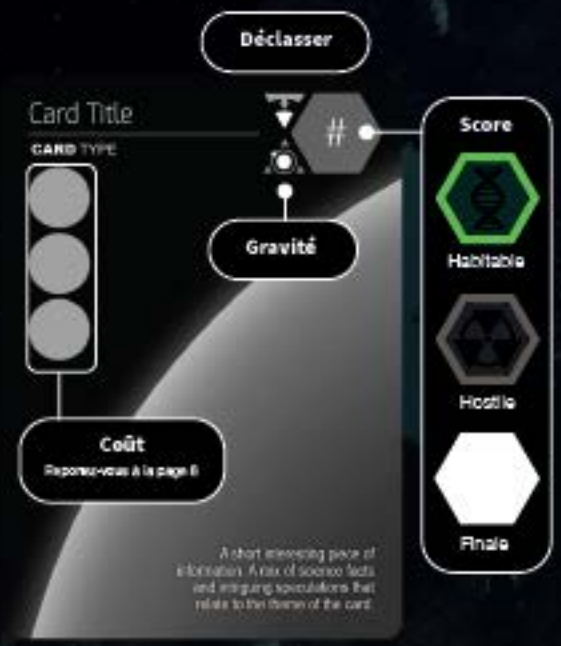
FIN DE LA PARTIE SOLO

Jouez la partie jusqu'à ce qu'un jeton Matière soit placé sur la dernière case de la piste d'évolution; que ce soit par vous ou par le joueur virtuel, alors, jouez un tour final en jouant les cartes finales de la façon habituelle. Si votre score est supérieur au score adverse, vous remportez la partie.

ASTUCE POUR LE JOUEUR

Selon votre lancer de dé, vous serez peut-être à la course ou aurez beaucoup plus de temps pour atteindre un meilleur score. Dans tous les cas, le score adverse sera ajusté pour demeurer un bon défi tout en étant atteignable donc il est important de surveiller la vitesse de progression du système.

DESCRIPTION D'UNE CARTE



MAIN DE DÉPART

Piochez 2 cartes **PETITE** évolution
Piochez 2 cartes **GRANDE** évolution
Piochez 2 Cartes Évolution **FINALE**, gardez-en une et défaussez l'autre.

Limite de cartes en main:
5 cartes (avec un maximum de 4 cartes d'évolution finale).

COÛT

La planète doit être un système gazeux (comme indiqué sur le plateau du joueur et sur le plateau de jeu).

La planète doit être terrestre (comme indiqué sur le plateau du joueur et sur le plateau de jeu).

La planète doit être sur une orbite visée par les chiffres indiqués. (Exemple: I - III signifie qu'une planète doit être sur l'orbite I, II ou III).

La planète doit être habitable. Le jeton Habitable/Hostile doit être sur le côté habitable visible.

La planète doit être hostile. Le jeton Habitable/Hostile doit être sur le côté hostile visible.

Le nombre de jetons de Matière indiqué doit être sur le plateau du joueur (sur la planète sur laquelle il veut jouer la carte). Lorsque la carte est jouée, ces jetons de Matière sont placés sur les prochaines cases disponibles de la piste d'évolution.

Le joueur doit retirer un de ses pions de joueur qui est déjà présent sur une carte de la planète.

GRAVITÉ

L'icône de la gravité procure à certaines cartes un pouvoir spécial. Lorsqu'un joueur joue une abordant cette cette icône, le joueur peut prendre un jeton Matière n'importe où sur le plateau de jeu et le place sur n'importe quelle planète de son plateau de joueur.

DÉCLASSER

Le symbole de rétrogradation sur une carte signifie que plutôt que de jouer une carte lors de votre tour, vous devez vous défausser de cette carte et piocher une carte Petite Évolution. Vous devez soustraire votre pointage d'un point et pouvez faire ceci seulement une fois par tour, et rétrograder une carte signifie que vous ne pouvez pas jouer une autre carte lors de votre tour.

ACCÉLÉRATION

Lorsque les cartes sont jouées, des jetons de Matière sont placés sur la case ▶▶ de la piste d'évolution, les jetons Matière peuvent être déplacés d'une ou deux cases.
Cela n'affecte pas les jetons Planètes.