

« Les étoiles sont alignées ».

Un jeu pour 2-4 Cultistes à partir de 12 ans.

Design du jeu: Klaus Westerhoff, **Illustrations:** François Launet (Goomi)

Design graphique: Michaela Ahrlé, **Rédaction:** Jan Christoph Steines

Traduction (non officielle et non vérifiée): FredhoT

La compagnie et le créateur du jeu remercient: Michaela Ahrlé, Tobias Blöcher, Ulrike Guldenstein, Christian Wolf.
© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Tous droits réservés.

www.pegasus.de

Introduction

Autrefois, les Grands Anciens ont dominé la terre en tant que dieux. Maintenant, ils sont exilés dans leur prison au-delà du temps et de l'espace. Mais si les étoiles sont correctement alignées, il est dit qu'ils reviendront pour reprendre possession de ce qui leur appartenait auparavant.

Dans ce jeu, le joueur incarne un cultiste (maximum 4) qui aspire comme les autres à créer un chemin de retour sur terre pour les Grands Anciens et leurs sbires. Pour cela, à l'aide de ses cartes à jouer, chacun devra déplacer et aligner les étoiles dans le ciel - les tuiles d'étoile ci-jointes - comme l'indiquent les constellations correctes pour une invocation. Chaque invocation couronnée de succès rapporte des points de victoire. Celui qui atteint au moins 10 points de victoire gagne.

Le Matériel de Jeu

- **4 Cartes « Résumés »**

- **75 Cartes Créatures:**

Ces cartes sont construites comme indiqué ci-dessous :

Panthéon (Pantheon)

Nom de la créature (Name des Wesens)

Recours (Anrufung)

Les étoiles au firmament peuvent être changées en conséquence, si la carte de la main est jouée.

Type de Créature (Type des Wesens)

Großer Alter: Grand Ancien

Günstling: Favori

Diener: Serviteur

Unabhängiger: Indépendant

Le champ d'étoile (Sternenfeld)

Pour invoquer la créature, cette constellation d'étoiles doit être visible au firmament

Services (Dienste)

Les symboles pour un Recours peuvent être changés en conséquence si la carte est déjà jouée [NdT: sur le lieu de Culte]

Etoile (Stern)

Peut être ignorée si un Grand Ancien du Panthéon correspondant est invoqué

Point de Victoire (Siegpunktwert)

Points de victoire que rapporte un invocation [réussie] de la créature.

Certaines créatures ont un texte sur leur carte. Ce texte a la priorité sur la règle générale.

Toutes les créatures sont présentes plusieurs fois dans le jeu, mais les Grands Anciens et certains favoris sont naturellement plus rares. Il s'agit simplement des aspects différents de la même créature.

● **25 tuiles « étoiles »**

Elles forment le ciel dans lequel on doit voir une constellation correcte afin de réaliser une invocation couronnée de succès, et chaque tuile a au verso un symbole d'étoile différent que celui au recto. Sur chaque face le symbole présent sur l'autre face est visible en arrière plan dans 2 coins.

Recto	Verso	Nombre de tuiles
2 étoiles	3 étoiles	7
1 étoile	4 étoiles	5
Vide	5 étoiles	3
Croissant de lune	Lune et cratères	3
Etoile filante	Pluie de météores	3
Soleil de minuit	Eclipse de soleil	2
Pleine lune	Eclipse de lune	2

Préparation du jeu.

- D'abord les tuiles d'étoile sont étalées au hasard en formant un grand ciel carré de 5x5. Ni l'ordre des tuiles ni la face visible ne sont importants.
- Ensuite, les cartes de créature sont mélangées. Chacun à leur tour, chaque joueur en tire cinq et les prend en main.
- Les cartes non utilisées pour l'instant forment la pioche. A côté on placera les cartes défaussées.
- En outre, chaque joueur reçoit une carte « résumé ».
- Le premier joueur est celui dont le signe du zodiaque est prochainement dans le ciel (???)
- En commençant par le première joueur, chaque joueur effectue son tour et puis c'est au joueur à sa gauche (sens des aiguilles d'une montre) de jouer.

Déroulement d'un tour.

Le joueur fait les actions mentionnées ci-dessous. Plusieurs sont optionnelles. Si le joueur se décide à les accomplir, il doit le faire cependant dans l'ordre décrit ci-dessous:

1. Le joueur peut exécuter un recours (optionnel).
2. Le joueur peut utiliser les services d'une créature (optionnel).
3. Le joueur peut exécuter une invocation (optionnel).
4. Le joueur peut jeter une carte de sa main (optionnel).
5. Le joueur doit refaire sa main jusqu'à avoir cinq cartes (obligatoire).

1) Recours (Optionnel)

Avec un recours, le joueur peut changer le ciel. Pour cela, il joue une carte de sa main. Il doit utiliser tous les symboles, cependant il peut les appliquer aux mêmes tuile d'étoile. Il y a les possibilités suivantes :

▶ = Faire Glisser

Le joueur peut déplacer une rangée de tuiles d'étoile horizontalement ou verticalement d'un champ. La tuile poussée hors du champ est réintroduite dans la rangée par l'autre côté. Les faces visibles sont inchangées.

↔ = Echanger

Le joueur peut échanger la position de deux tuiles voisines côte à côte horizontalement ou verticalement. Les faces visibles sont inchangées.

↶ = Retourner

Le joueur peut retourner « recto/verso » une tuile d'étoile. Sa position horizontale et verticale dans le ciel ne change pas.

La carte jouée est ensuite placée sur la pile de défausse.

2) Utiliser un service (Optionnel)

Le joueur peut utiliser les services des créatures déjà invoquées sur son lieu de culte (son domaine de jeu) pour changer les symboles d'une carte de recours.

Possible avec ▶ Faire Glisser, ↔ Echanger et ↶ Retourner.

Les symboles sur la carte de services indiquent comment les symboles d'un recours peuvent être changés.

Exemple : Harvey Walter veut avoir recours à Miri Nigri (ill. de gauche) qui permet deux échanges de tuiles. Il y a déjà une carte de serviteur, un Profond (ill. à droite), sur son lieu de culte. Si Harvey utilise ses services, il peut changer un symbole de recours "Echanger" du Miri Nigri en un recours "Retourner". De ce fait il peut maintenant échanger une fois et retourner une fois.

Les services de plusieurs créatures peuvent être combinés à volonté pour le recours. Cependant chaque créature ne peut être utilisée qu'une fois par tour; c'est pourquoi on tourne d'un quart de tour la carte après l'avoir utilisée (bénéficié de son service), et ce pour le reste du tour. Le joueur ne peut pas échanger (en utilisant le pouvoir spécial d'un Gug ou d'un Tindaloo) une créature dont le service a déjà été utilisé dans le même tour.

Exemple : Harvey Walter veut avoir recours à un Byakhee (ill. à gauche) qui permet de faire glisser

une rangée. Il a Miri Nigri (ill. en haut à droite) sur son lieu de culte. Si Harvey utilise ses services, maintenant il peut remplacer une fois « faire glisser une rangée » par deux fois « faire glisser une rangée » [NdT: à priori par forcément la même rangée]. En outre, il décide d'utiliser les services d'une carte de domestique avec des Informes (ill. à droite en bas) → Un des deux « faire glisser une rangée » est remplacée par un « échanger ». Harvey peut échanger une fois et « faire glisser » une fois.

Le joueur doit utiliser tous les symboles gagnés par des services pour changer le ciel. Il peut choisir l'ordre de réalisation de ces changements.

Les indépendants ont également des services qui n'influencent pas, cependant, un recours. Certains doivent être défaussés après leur utilisation. Le service d'un indépendant peut être utilisé à tout moment pendant le tour du joueur.

3) Invoquer (optionnel)

Si un joueur veut invoquer sur son lieu de culte une créature qu'il a dans sa main, il doit pouvoir trouver dans le ciel la constellation d'étoiles reproduite sur la carte de la créature. L'alignement des tuiles d'étoiles est indifférent.

Si les symboles d'étoiles sont contigus sur la carte, ils doivent aussi être contigus dans le ciel. Par contre, qu'ils le soient horizontalement ou verticalement ne change rien.

Si les symboles d'étoiles ne sont pas tous contigus sur la carte (combinaison de deux constellations), les constellations peuvent ne pas être contiguës dans le ciel, tout en respectant la combinaison de la carte. Les constellations peuvent être visibles indifféremment horizontalement ou verticalement. Un symbole ne peut pas faire partie des deux constellations.

Si un champ d'étoiles sur la carte entre les symboles d'étoiles ne montre rien (vide), il peut être représenté dans le ciel par n'importe quelle tuile d'étoiles. Il faut seulement que les symboles d'étoiles de la carte se retrouve dans les positions relatives exigées horizontalement ou verticalement.

Le joueur pose la créature sur son lieu de culte – l'espace sur la table devant lui–. Une créature invoquée apporte le nombre de points de victoire indiqué sur la carte.

On ne peut pas avoir plus de 6 créatures invoquées sur son lieu de culte. Si un septième est invoquée, on doit d'abord défausser une créature déjà invoquée sur son lieu de culte.

Cas spécial : L'invocation des Grands Anciens

Un Grand Ancien est invoqué fondamentalement de la même manière que celle décrite ci-dessus. Il y a aussi certaines règles spéciales : Les favoris et les Serviteurs font partie chaque fois de l'un de quatre Panthéons et on trouve sur sa carte une « étoile » qui peut être ignorée (dans le ciel) lors de l'invocation d'un Grand Ancien. Le joueur peut uniquement utiliser les services des Favoris et Serviteurs qui se trouvent sur son lieu de culte.

Exemple : Harvey Walter a déjà sur son lieu de culte Miri Nigri qui fait partie du Pantheon de Chaugnar. Ce Favori a une pluie de météores Comme « étoile » sur sa carte.

Maintenant, il veut invoquer Chaugnar.

Grâce à Miri Nigri il peut ignorer l'exigence de la pluie de météores pour la constellation d'étoiles exigée sur la carte de Chaugnar .

Chaque Serviteur dont on a utilisé le symbole étoile est défaussé lors de l'invocation d'un Grand Ancien (AVANT de placer le Grand Ancien). Par contre on ne doit pas défausser un Favori si on a utilisé son symbole étoile. Un joueur peut ignorer jusqu'à trois tuiles étoiles différentes lors de l'invocation d'un Grand Ancien grâce aux Favoris et Serviteurs.

Un joueur ne peut avoir le même Grand Ancien qu'une seule fois sur son lieu de culte. Pour chaque Grand Ancien identique présent sur les lieux de culte des autres joueurs, le nombre de symboles d'étoiles que le joueur peut ignorer (dans le ciel) est réduit de 1.

Exemple : Harvey Walter a trois créatures du Panthéon de Cthulhoo sur son lieu de culte. Maintenant, il veut invoquer le Grand Ancien Cthulhoo.

Un autre joueur, Sandy Petersen, a déjà invoqué Cthulhoo dans son lieu de culte. Harvey ne peut donc plus ignorer que deux au lieu de trois symboles d'étoiles. Il décide de ne pas appliquer l'une des deux cartes « les profonds » [NdT: celle permettant d'ignorer l'exigence sur l'étoile filante]. L'autre lui permet d'ignorer le symbole de quatre étoiles. Que cela induise que la constellation requise se trouve en partie en dehors du ciel est autorisé. Et grâce à Dagoon, il peut aussi ignorer l'exigence d'éclipse de lune. Ensuite, Harvey doit défausser le Serviteur utilisé.

4) Défausser une carte de sa main (optionnel)

Le joueur peut défausser une seule carte de sa main.

5) Refaire sa main de 5 cartes (obligatoire)

Le joueur pioche le nombre nécessaire de cartes afin d'avoir 5 cartes en main. Si la pioche est vide, on remélange la pile de défausse qui devient la nouvelle pile de pioche.

6) Fin du Jeu

Le jeu finit immédiatement dès qu'un joueur a au moins 10 points de victoire par les créatures invoquées et présentes sur son lieu de culte. C'est lui qui s'est le plus appliqué à ce que les séides des Grands Anciens soient de nouveau omniprésents sur la terre. Les Grands Anciens se montreront reconnaissants et lui accorderont des pouvoirs supraterrrestres.

Annexe:

Services des Indépendants (textes sur les cartes):

GUG: Défausse le Gug pour échanger un Serviteur de ton lieu de culte avec celui d'un autre joueur.

TINDALOO: Défausse le Tindaloo pour échanger un Favori de ton lieu de culte avec celui d'un autre joueur.

DHOLE: Défausse le Dhole pour pouvoir prendre une carte de ton choix dans la pioche ou la défausse. La pioche est ensuite remélangée.

GHOUL: Défausse jusqu'à deux cartes de ta main à la fin de ton tour (phase 4).

GHAAT: Refais ta main jusqu'à 6 cartes (au lieu de 5) à la fin de ton tour (phase 5).