

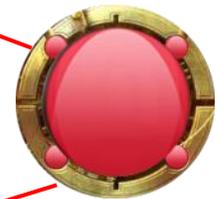


Jeton Constellation



Se posera par-dessus

Carte Horoscope



Jeton Réglage Constellation à poser en début de partie sur ces 2 emplacements

Jeton Planète



Se posera par-dessus

DESTINY : 20 minutes, 8 ans + de 2-5 joueurs

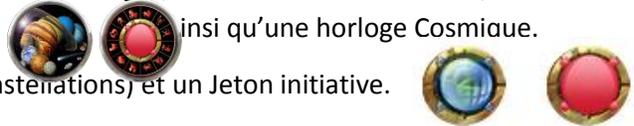
Introduction de DESTINY

Telles des Oracles, les joueurs vont tenter de percer le mystère de leur avenir. Vont-ils devenir des personnages importants, ou au contraire sont-ils voués à la folie ou à une mort certaine ? Armés de leur libre arbitre (leurs cartes), vont-ils se construire un avenir idéal, ou juste écraser les autres ?

Comment savoir avec votre main de départ, à quel avenir vous pouvez prétendre dans un monde incertain ou tous veulent réussir ? Heure par heure, l'horoscope de chacun révélera les destinées...

Matériel : 5 Grandes Cartes Horoscopes, 5 Grandes Cartes Personnages, 1 Grande Carte Destinée, 78 Cartes de Jeu et 24 Jetons (12 Jetons Planètes et 12 Jetons Constellations) ainsi qu'une horloge Cosmique.

24 Jetons Réglages (12 réglages Planètes / 12 réglages Constellations) et un Jeton initiative.



Mise en place à 2 Joueurs : Horoscope Pile Destinée Défausse Jeton Constellation révélé Espace Personnage



Réglages Planètes, Initiative, Jeton Planète révélé, Horloge Cosmique, Main Joueur, Réglages Constellations

Détail de la Mise en place :



1 - **Préparation des Horoscopes :** On Mélange les piles de jetons Réglages Planètes et Réglages Constellations. Chaque Joueur pioche 2 Jetons Réglages Planètes et 2 Jetons Réglages Constellations et les pose sur les emplacements correspondant de son Horoscope face caché. Les Jetons Réglages restants ne sont pas utilisés pendant le jeu.

Note : Les joueurs ont la possibilité d'aller voir sous leurs jetons quand ils le souhaitent pendant la partie.

2 - **Préparation de l'horloge cosmique :** On mélange la pile de jetons Planètes et la pile Constellations et l'on pose toutes les planètes et constellations dans l'horloge cosmique : la moitié face cachée « coté nuit » et l'autre moitié révélée « coté jour ». (Voir page 1 *mise en place*)

3 - **Affectations des cartes aux Joueurs et à la Destinée :** On sépare des 78 Cartes, les 26 cartes Arcanes. On distribue à chaque joueur 5 cartes Arcanes, et 7 cartes du second paquet. On mélange les cartes restantes et l'on sert 12 cartes à la destinée, les cartes restantes sont retirées du jeu.

4 – **Désignation du 1^{er} Joueur :** on lui donne le jeton initiative. Il sera le 1^{er} joueur à jouer une carte juste après la « Destinée » qui démarre chaque pli.

Tour de Jeu :

- 1- **Phase Horloge:** On avance l'aiguille de l'horloge d'une heure et on passe face cachée les 2 jetons pointés par l'aiguille Rouge « le Jour », et l'on révèle les 2 jetons pointés par l'aiguille Bleu « la nuit ».
- 2- **Phase Destinée :** On joue la 1^{ère} carte de la pile Destinée pour sa valeur face révélée. La Destinée démarre le pli.
- 3- **Phase Cartes :** Le *joueur au Jeton initiative* doit jouer une carte soit **pour sa valeur** (face cachée) dans ce cas il participe au pli, soit **pour son pouvoir** (face révélée) et applique instantanément le pouvoir. Puis dans le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur *Joue une carte* jusqu'à ce que tous les joueurs aient joués une carte.
- 4- **Phase Fin de Pli :** On révèle les cartes jouées face cachée pour leur valeur pour déterminer le joueur qui remporte le pli. Celui-ci prend possession du *Jeton initiative*. De plus il gagne l'un de ces *Pouvoirs* :
 - a. Piocher un Jeton planète ou constellation «pointé» par les aiguilles de l'horloge.
 - b. Consolider un Réglage sur son Horoscope (on doit placer son Jeton Réglage révélé au-dessus du jeton planète ou constellation révélé identique. On ne pourra plus voler, jeter ou échanger le Jeton Consolidé.)
 - c. Révéler ou Masquer un Jeton planète ou constellation n'importe où dans le jeu.
 - d. Jeter un Jeton planète ou constellation d'un adversaire dans un espace libre de l'horloge.

Le joueur qui perd le pli remporte le pouvoir du perdant (moins puissant) :

- a. Piocher un Jeton planète ou constellation face caché «pointé» par l'aiguille rouge de l'horloge.
- b. Révéler un jeton planète ou constellation situé n'importe où dans le jeu.

Note : Si la destinée remporte le pli alors le joueur au jeton conserve le jeton initiative.

Note : En cas d'égalité de valeur de carte, aucun pouvoir n'est gagné (les valeurs identiques s'annulent).

Note : Après la phase «fin de pli » les cartes du pli sont à mettre dans la Défausse.

- 5- **Phase « Réglage » :** elle permet à tous les joueurs s'ils le souhaitent de déplacer l'un de leur jeton (Planète ou Constellation) ou ils veulent sur leur l'Horoscope ou leur carte personnage. Si la destination contenait déjà un Jeton alors on interverti les 2 jetons. De plus cette phase permet de valider des points dans un espace personnage (on pivote la carte validée : voir règle Jouer un Personnage).

Vol de Personnage : Si un joueur possède dans son espace personnage 2 jetons révélés correspondant à la conjonction d'un personnage adverse alors il vole ce personnage et le dépose chez lui avec ses jetons dessus. Mais il ne pourra valider les points liés à ce personnage qu'à la fin du prochain tour !

Comment jouer une Carte Standard :

A chaque tour, chaque joueur devra choisir une carte, soit pour la *jouer « face cachée »*, dans ce cas la valeur de la carte sera prise en compte et permettra au joueur de tenter de gagner le pli, ou bien il pourra la *jouer « révélée »* dans ce cas il ne participera pas au pli mais activera immédiatement le pouvoir de sa carte puis la défaussera.

Ex : Un joueur joue face révélée une carte Bleue 2 : Il pioche instantanément un jeton Planète pointé par l'horloge et le pose sur un emplacement de son Horoscope ou de son espace personnage. Il doit poser le jeton face visible s'il a pris le jeton face visible ou face cachée s'il a pris le Jeton face caché. Puis il défausse sa carte dans la pile de défausse.

Note : Les Joueurs peuvent posséder au maximum 3 jetons Planètes et 3 jetons Constellations.

Comment jouer une carte Personnage : Note : les chiffres romains ont la même valeur que les chiffres classiques : IV = 4

Le joueur qui pose une Arcane Personnage dans son espace personnage devient quelqu'un d'important avec un pouvoir qui s'active lors de l'arrivée de la carte en jeu. **Note :** les cartes Personnages sont permanentes, elles restent en Jeu.

Ex : Un joueur joue dans son espace personnage « l'Empereur » : il demande la carte qui à la valeur la plus forte à un adversaire et en contrepartie lui donne sa carte avec la plus faible valeur.

De plus, tant qu'il est l'empereur le joueur pourra tenter de marquer des points. Si le joueur parvient à positionner le Jeton Constellation « Scorpion » face révélé il validera à la fin du tour **8 points** (en pivotant sa carte de 90 degrés sur la gauche), ou **50 points** s'il positionne la Planète « le Soleil » (en pivotant sa carte de 90 degrés sur la droite). On pivote la carte à 180 degrés pour marquer **400 points** si l'on parvient réaliser la Conjonction (Constellation + Planètes).

Note : Un Joueur ne peut devenir qu'un personnage à la fois. Mais on peut recouvrir son personnage par un autre. Si tel est le cas les jetons transitent vers la nouvelle carte.

Si un adversaire arrive à positionner dans son espace personnage la conjonction (Planète/Constellation) d'un Personnage adverse, il en prend le contrôle à la fin d'un tour pendant la phase réglage. Ainsi il le récupère chez lui (applique de nouveau son pouvoir) et place ses 2 jetons correspondants dessus. Il ne validera les points qu'à la fin du prochain tour.

Pendant le cours du Jeu, les joueurs essayeront de cumuler des points grâce aux cartes personnages qu'ils pourront empilées (et valider) dans leur espace personnage.

Régler L'horoscope : Carte avec l'Ange (voir première page)

Sur l'horoscope se trouve les 4 emplacements de réglages (2 concernant les Planètes: SANTE et TRAVAIL et 2 concernant les Constellations: AMOUR et ARGENT). On marque en fin de partie des points correspondants à un emplacement si la planète ou la constellation se trouve révélée au-dessus du réglage correspondant ou consolidée.

200 points pour la SANTE, 150 points pour l'AMOUR, 125 points pour le TRAVAIL et 100 points pour l'ARGENT.

But du Jeu et Fin de Partie :

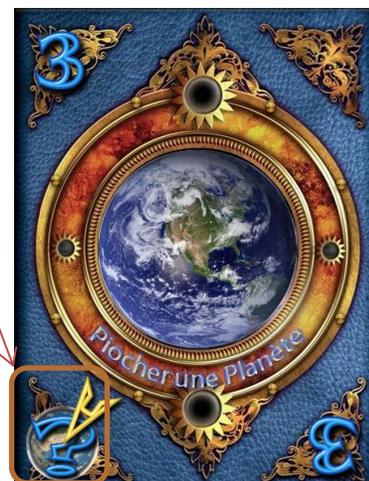
La fin de Partie survient à la fin du 12^{ème} Tour, les joueurs auront joués toutes leurs cartes. Pour le calcul des points, chaque joueur ajoute les points cumulés par ses personnages, aux points de réglages qui ont été atteints sur leur Horoscope et **le vainqueur sera le joueur qui aura cumulé le plus de points à la fin de la partie !**



LES CARTES

13 Cartes Planètes : Cartes Bleue servent à agir sur les jetons Planètes

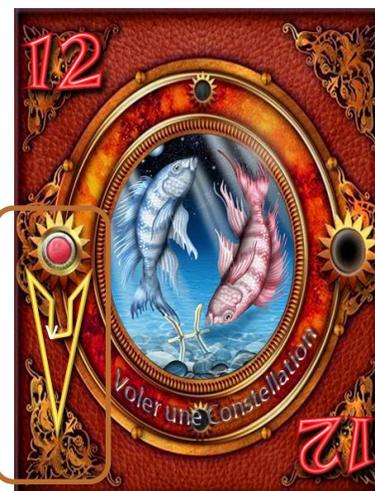
Valeur	Nom	Pouvoir
0	Comète	Piocher un Jeton Planète n'importe où sur l'horloge
1	Mercure	Piocher un Jeton Planète «pointé» par les aiguilles de l'horloge
2	Venus	Piocher un Jeton Planète pointé par les aiguilles de l'horloge
3	Terre	Piocher un Jeton Planète pointé par les aiguilles de l'horloge
4	Mars	Piocher un Jeton Planète pointé par les aiguilles de l'horloge
5	Jupiter	Révéler ou Consolider un Jeton Planète
6	Saturne	Révéler ou Consolider un Jeton Planète
7	Uranus	Révéler ou Consolider un Jeton Planète
8	Neptune	Révéler ou Consolider un Jeton Planète
9	Pluton	Voler un Jeton Planète à un adversaire
10	Lune	Voler un Jeton Planète à un adversaire
11	Soleil	Voler un Jeton Planète à un adversaire
12	Soleil Noir	Voler un Jeton Planète à un adversaire



PS : «Pointé» par les aiguilles de l'horloge signifie que l'on peut piocher un jeton Révélé ou un Jeton Face Cachée

13 Cartes Constellations : Cartes Rouge servent à agir sur les jetons Constellations

Valeur	Nom	Pouvoir
0	Serpentaire	Piocher un Jeton Constellation n'importe où sur l'horloge
1	Bélier	Piocher un Jeton Constellation pointé par l'horloge
2	Taureau	Piocher un Jeton Constellation pointé par l'horloge
3	Gémeaux	Piocher un Jeton Constellation pointé par l'horloge
4	Cancer	Piocher un Jeton Constellation pointé par l'horloge
5	Lion	Révéler ou Consolider un Jeton Constellation
6	Vierge	Révéler ou Consolider un Jeton Constellation
7	Balance	Révéler ou Consolider un Jeton Constellation
8	Scorpion	Révéler ou Consolider un Jeton Constellation
9	Sagittaire	Voler un Jeton Constellation à un adversaire
10	Capricorne	Voler un Jeton Constellation à un adversaire
11	Verseau	Voler un Jeton Constellation à un adversaire
12	Poissons	Voler un Jeton Constellation à un adversaire



13 Cartes Mixtes : Cartes Violette servent à agir sur les jetons Planètes ou Constellations révélés

Valeur	Pouvoir
0	Piocher un Jeton Planète ou Constellation révélé n'importe où sur l'horloge
1	Piocher un Jeton Planète ou Constellation révélé pointé par l'horloge
2	Piocher un Jeton Planète ou Constellation révélé pointé par l'horloge
3	Piocher un Jeton Planète ou Constellation révélé pointé par l'horloge
4	Piocher un Jeton Planète ou Constellation révélé pointé par l'horloge
5	Echanger une Planète ou une Constellation révélée avec un adversaire
6	Echanger une Planète ou une Constellation révélée avec un adversaire
7	Echanger une Planète ou une Constellation révélée avec un adversaire
8	Echanger une Planète ou une Constellation révélée avec un adversaire
9	Marquer 50 Points pour chacun de vos réglage consolidé
10	Marquer 50 Points pour chacun de vos réglage consolidé
11	Marquer 50 Points pour chacun de vos réglage consolidé
12	Marquer 50 Points pour chacun de vos réglage consolidé



13 Cartes Numérogie : Carte Jaune servent à échanger des jetons ou des cartes.

Valeur Pouvoir

- 0 Echanger un Jeton Planète ou un Jeton Constellation avec un adversaire
- 1 Echanger un Jeton Planète avec un adversaire ou avec l'horloge « pointé »
- 2 Echanger un Jeton Planète avec un adversaire ou avec l'horloge « pointé »
- 3 Echanger un Jeton Planète avec un adversaire ou avec l'horloge « pointé »
- 4 Echanger un Jeton Planète avec un adversaire ou avec l'horloge « pointé »
- 5 Echanger un Jeton Constellation avec un adversaire ou avec l'horloge « pointé »
- 6 Echanger un Jeton Constellation avec un adversaire ou avec l'horloge « pointé »
- 7 Echanger un Jeton Constellation avec un adversaire ou avec l'horloge « pointé »
- 8 Echanger un Jeton Constellation avec un adversaire ou avec l'horloge « pointé »
- 9 Echanger une Carte avec un adversaire
- φ 1,61 Echanger une Carte avec un adversaire
- π 3,14 Echanger une Carte avec un adversaire
- ∞ Infini :Echanger une Carte avec un adversaire



13 Cartes Arcanes Personnages : servent à marquer des points en cours de partie et à obtenir un Pouvoir

Valeur Nom

Pouvoir

- 0 L'Astrologue Révéler un Jeton
- 0 Le Fou Le joueur ne peut plus regarder sous ses propres jetons
- I Le Magicien Echanger un jeton réglage non consolidé avec un adversaire
- II La Prêtresse Vous ne faites plus la distinction entre Planète et Constellation →
- III L'Impératrice Lorsque vous jouez une carte faites 2 fois le pouvoir de la carte
- IV L'Empereur Voler la carte de plus forte valeur à un adversaire...
- V Le Pape Vous pouvez regarder sous les jetons non révélés adverses
- VI Les Amoureux Echanger votre main avec celle d'un adversaire à la fin du Tour
- VII L'Astronome Observer secrètement un jeton non révélé à chaque tour
- VIII La Force Casser un réglage consolidé et voler le jeton dessous
- IX L'Hermite Prendre une carte dans la défausse et en défausser une autre
- XIV La Tempérance Echanger une Planète et une Constellation avec des adversaires
- XV Le Diable Transformer un personnage adverse en diable et récupérer le personnage adverse



13 Cartes Arcanes Pouvoir : servent à obtenir un Pouvoir Puissant

Valeur Nom

Pouvoir

- VII Le Chariot Piocher une Planète et une Constellation pointées par l'horloge →
- X Roue de la Fortune Révéler une Planète et une Constellation
- XI La Justice Piochez un ou 2 jetons pour être en équilibre sur votre Horoscope
Equilibre : (posséder autant de Planètes que de Constellations)
- XII Le Pendu Tuer un personnage adverse (défausser ce personnage)
- XIII La Mort Tuer un Personnage en Jeu, et peut en tuer d'autres...
- XVI La Tour Protège l'espace personnage d'un Joueur.
- XVII L'Etoile Jeter un jeton adverse dans l'horloge cosmique
- XVIII La Lune Voler un jeton adverse
- XIX Le Soleil Consolider un réglage
- XX Le Jugement Défausser 1 carte arcane permanente en jeu (ex : personnage...)
- XXI Le Monde Piocher un Jeton n'importe où sur l'horloge
- 666 Pacte du Diable Tuer un Personnage **ou** Casser un réglage consolidé **ou** voler un Jeton **ou** jeter un Jeton
- ∞ Infini: L'Aide de Dieu Ressusciter un Personnage **ou** Consolider un Jeton **ou** Echanger un Jeton **ou** Piocher un Jeton



ANNEXE

Il existe 13 ARCANES PERSONNAGE qui permettent de marquer des points (voir le tableau ci-dessous)

Valeur	Nom Arcane Perso	Points Avec 1 Constellation		Points avec 1 Planète		Planète + Constellation
0	L'Astrologue	0	Any	0	Any	90
0	Le Fou	10	Taureau	10	Lune	100
I	Le Magicien	1	Poisson	10	Mercure	110
II	La Prêtresse	2	Vierge	20	Venus	120
III	L'Impératrice	3	Balance	30	Saturne	130
IV	l'Empereur	4	Scorpion	40	Soleil	140
V	Le Pape	5	Verseau	50	Terre	150
VI	Les Amoureux	6	Gémeaux	60	Uranus	160
VII	L'Astronome	7	Bélier	70	Neptune	170
VIII	La Force	8	Lion	80	Mars	180
IX	L'Hermite	9	Cancer	90	Pluton	190
XIV	La Tempérance	14	Sagittaire	40	Jupiter	140
XV	Le Diable	15	Capricorne	50	Soleil Noir	150

Partie en cours :

1) Carte jouée par la Destinée

2) Carte jouée par Joueur de droite pour son pouvoir



3) Carte qui vient d'être jouée par le joueur de gauche pour sa valeur afin de remporter le pli