

Family
& Friends



ŁUKASZ SZOPKA

STAR EXPLORER

Ce jeu est produit
de façon durable
en Europe.



Vidéo des règles



LG
LUCRUM
GAMES®

Est. 1989
O
QUEEN
GAMES

STAR EXPLORER

1-4
30 min
8+

BUT DU JEU

Dans **STAR EXPLORER**, vous incarnez des astronomes amateurs et vous observez le ciel étoilé afin de créer des cartes avec les constellations que vous découvrez.

Lors de chacun des 6 tours, vous notez vos constellations uniques sur votre carte. Vous gagnez des points pour chaque constellation représentée sur votre carte qui contient les

bonnes étoiles. Vous recevezz également des points à la fin de la partie si vous avez placé vos constellations à certains endroits stratégiques de votre carte.

Le joueur avec le plus de points à l'issue du décompte final est déclaré vainqueur et devient le meilleur astronome.

MATÉRIEL

- 4 plateaux Joueur -

Vous devez les assembler avant votre première partie :



Vidéo du tutoriel d'assemblage



1



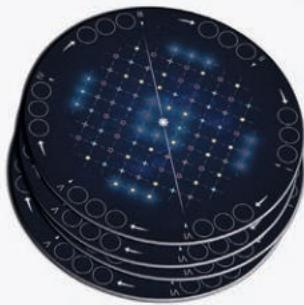
1) :
Collez 6 ronds adhésifs sur les endroits indiqués de la partie "Milieu" (middle) du plateau (comme sur l'image ci-dessus), puis repliez cette partie et pressez-la fortement contre la partie "Base" du plateau.

2



2) :
Collez de nouveau 6 ronds adhésifs sur les endroits indiqués de la partie "Milieu" du plateau. Puis placez soigneusement le bord inférieur de la partie du dessus du plateau (Top) sur le bord inférieur de l'autre partie du plateau (Base + milieu) et appuyez bien fort.

- 4 disques Étoile



- 1 jeton Premier joueur



- 6 tuiles de départ recto-verso



- 41 tuiles Constellation

6x "5" 6x "6" 11x "7" 6x "8" 6x "9" 6x "10"



- 4 marqueurs blancs effaçables



Remarque :

Ces stylos peuvent être effacés avec leur bouchon ou un chiffon humide sans laisser de traces. Si vous n'avez pas utilisé les stylos depuis longtemps, vous pouvez humidifier leur pointe afin de pouvoir écrire à nouveau. Nous vous conseillons de toujours remettre le bouchon en place immédiatement après l'utilisation du stylo et de les stocker horizontalement.

2

MISE EN PLACE



1 Prenez chacun les éléments suivants : **1 plateau Joueur**, **1 disque Étoile** et **1 marqueur effaçable**. Glissez votre disque Étoile dans votre plateau Joueur en vous assurant que le symbole "I" situé sur le bord de votre disque est bien aligné avec la flèche en haut de votre plateau Joueur, comme représenté sur l'image ci-dessus. Placez ensuite votre plateau Joueur devant vous.

2 Triez les tuiles Constellation en fonction de la valeur indiquée sur leurs versos et mélangez chaque pile séparément, verso visible.

Recevez ensuite chacun une tuile Constellation de valeur 5, 6, 8, 9 et 10 et deux tuiles Constellation de valeur 7. Formez une pile avec ces tuiles faces cachées (numéro visible) que vous placez près de votre plateau Joueur.

! Note : Vous avez le droit de regarder les versos de toutes les tuiles de votre pile mais vous ne pouvez en revanche pas jeter un œil sur les constellations représentées sur les **rectos**.

3 Mélangez les **tuiles de départ** et prenez-en chacun une. Ces tuiles sont recto-verso. Regardez votre tuile, choisissez le côté que vous préférez et placez-la devant vous de façon à ce qu'il soit visible.

4 Replacez le matériel non-utilisé à ce stade dans la boîte de jeu.

5 Le dernier joueur à avoir vu une étoile filante reçoit le **jeton Premier joueur**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de **STAR EXPLORER** se déroule en 6 tours. Chaque tour est composé des 4 étapes suivantes dans l'ordre :

- 1) ■ Choisir une taille de constellation
- 2) ■ Dessiner les constellations
- 3) ■ Marquer des points
- 4) ■ Fin de tour

1) ■ Choisir une taille de constellation

Le joueur qui possède le **jeton Premier joueur** **choisit une taille de constellation** et sélectionne la tuile Constellation de la taille choisie dans sa pile. Ensuite vous prenez tous également la tuile Constellation de cette taille dans votre pile.

Cas particulier : Lorsqu'une tuile Constellation de taille 7 est choisie pour la première fois, vous devez tous décider laquelle des deux tuiles de votre pile vous voulez utiliser (sans regarder son recto !). Lorsque la taille 7 est de nouveau sélectionnée lors d'un tour suivant, prenez la tuile restante de cette taille dans votre pile.

Révélez ensuite tous votre tuile et placez-la en dessous de la tuile du tour précédent ou en dessous de votre tuile de départ lors du premier tour.

2) ■ Dessiner les constellations

Vous effectuez tous cette étape simultanément : Dessinez la constellation indiquée sur la tuile Constellation que vous avez révélée lors de ce tour sur la partie actuellement visible de votre disque Étoile.

!! Important : Vous n'avez pas le droit de tourner votre disque Etoile ou de le retirer de votre plateau Joueur lors de cette étape !

Les tuiles Constellation et les disques Étoile en détails :

VERSO

Taille de la constellation (c'est à dire le nombre d'étoiles qui la compose)

Type d'étoile* et valeur en points

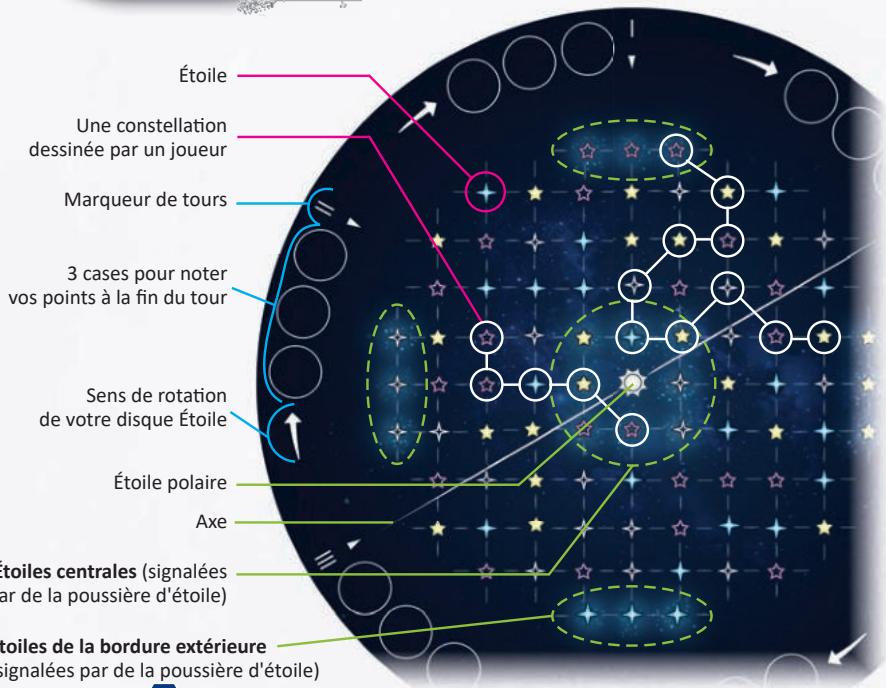
*Il y a 4 types d'étoiles différents :



RECTO

Constellation (c'est à dire le schéma à indiquer sur votre disque Étoile).

Nom latin de la constellation



Vous devez respecter les règles suivantes lorsque vous dessinez vos constellations :

- a) Une constellation doit être constituée d'étoiles reliées par des lignes.



- b) Vous ne pouvez utiliser que les étoiles qui sont **complètement visibles** (pas celles partiellement recouvertes par votre plateau Joueur) pour dessiner une constellation.



- c) Vous pouvez choisir d'ignorer une partie de la constellation et de ne pas l'inscrire sur votre carte (voir section **Étoiles éteintes**).



- d) Vous **n'avez** pas le droit de **diviser** une constellation en plusieurs constellations plus petites.



- e) **Chaque étoile** ne peut appartenir qu'à **une seule constellation**.



- f) Les lignes qui relient les différentes étoiles des constellations **ne** doivent pas se **croiser**.



- g) Vous pouvez faire pivoter les constellations comme bon vous semble mais vous **ne** pouvez pas dessiner leurs **reflets** (à l'envers).



- h) Vous **ne** pouvez pas utiliser **l'étoile polaire** située au milieu de votre disque pour dessiner vos constellations.



Étoiles éteintes

Lorsque vous dessinez une constellation sur vos disques Étoile, vous pouvez décider de ne dessiner qu'une partie de cette constellation (ou même de ne pas la dessiner du tout). Cette option peut vous être utile si vous manquez de place ou si vous souhaitez en laisser pour les tours suivants. Chaque étoile que vous choisissez de ne pas dessiner lors d'un de vos tours devient une **étoile éteinte** : Pour chacune d'entre elles, **barrez une étoile à 3 points** sur votre plateau Joueur. Dans de très rares cas, il peut arriver que vous puissiez dessiner toutes les étoiles en respectant les règles mais que vous ne réussissiez pas à les connecter avec des lignes. Dans ce cas, barrez également une étoile à 3 points sur votre plateau Joueur.

⚠ Note : Il y a sept étoiles à 3 points sur votre plateau Joueur. Vous pouvez continuer à utiliser les étoiles éteintes après avoir barré ces sept étoiles mais vous ne perdez pas de points supplémentaires à la fin de la partie.

Exemple : Stella a choisi de ne pas dessiner 2 étoiles de sa constellation (représentée en vert) et doit donc barrer deux de ses étoiles à 3 points sur son plateau Joueur.



3) ■ Marquer des points

Une fois que vous avez tous dessiné votre constellation, vous gagnez des points pour les catégories suivantes pour cette dernière. Vous pouvez indiquer ces points dans les cases situées à côté du marqueur de tours sur le bord de votre disque Étoile.



1) Pour **chaque étoile du même type** que celui représenté sur votre **tuile Constellation du tour** en cours, vous obtenez les **points indiqués** sur la tuile Constellation en question.

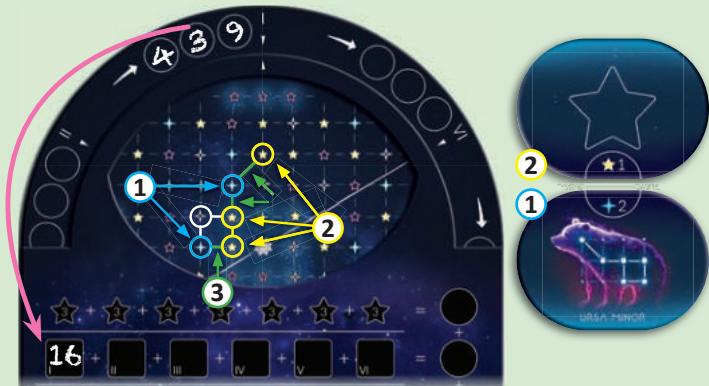


2) Pour **chaque étoile du même type** que celui représenté sur votre **tuile Constellation du tour précédent**, vous obtenez les points indiqués sur la tuile Constellation en question.



3) Pour **chaque ligne** visible sur votre disque qui **relie** une **étoile du type** indiqué sur la tuile Constellation du **tour en cours** à une **étoile du type** indiqué sur la tuile Constellation du **tour précédent**, vous gagnez autant de **points que la valeur combinée** des deux tuiles.

Notez le total de points que vous avez obtenus lors de ce tour sur la partie inférieure de votre plateau Joueur, dans la case qui correspond au tour en cours.



Exemple :

Pour la constellation qu'elle vient de dessiner, Nina reçoit les points suivants :

- 1) Pour chaque étoile du type actuellement indiqué sur sa tuile Constellation (ici les étoiles bleues), elle reçoit 2 points. La constellation qu'elle vient de dessiner contient 2 étoiles de ce type : elle gagne donc **4 points**.
- 2) Pour chaque étoile du type indiqué sur sa tuile Constellation précédente (ici les étoiles jaunes), elle reçoit 1 point. La constellation qu'elle vient de dessiner contient 3 étoiles de ce type : elle gagne donc **3 points**.
- 3) Pour chaque connexion directe (représentée ici par une ligne verte) entre les étoiles des types représentés sur les deux tuiles, elle reçoit 3 points (2 points pour la tuile actuellement en jeu et 1 point pour la tuile précédente). Sa constellation contient 3 connexions de ce type : elle gagne **9 points**.

*Nina a donc obtenu un total de **16 points** lors de ce tour, ce qu'elle indique dans la case "I" située en bas de son plateau Joueur.*

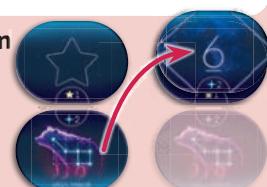
4) ■ Fin de tour

Lorsque vous avez tous marqué les points du tour en cours, effectuez les actions suivantes :

- Faites **tourner** votre **disque** dans le sens de la flèche jusqu'à ce que vous atteigniez le numéro de tour suivant.



- Retournez** votre **tuile Constellation du tour** sur son **verso** et placez-la sur la pile de tuiles déjà utilisées ou sur votre tuile de départ lors du premier tour.



- Donnez** le **jeton Premier joueur** au joueur qui a marqué le **moins de points** lors de ce tour.

En cas d'égalité, passez le jeton Premier joueur au joueur à égalité qui se trouve le plus près du premier joueur actuel dans le sens des aiguilles d'une montre.



Une fois que vous avez effectué ces actions, commencez le tour suivant avec l'**étape 1) ■ Choisir une taille de constellation**.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine à la fin du sixième tour. Replacez la septième tuile Constellation que vous n'avez pas utilisée dans la boîte de jeu. Gagnez ensuite les points suivants lors du décompte final :

1) Étoiles éteintes

Chaque étoile à 3 points qui **n'est pas barrée** sur votre plateau Joueur vous rapporte **3 points**.



2) Constellations

Additionnez les points que vous avez gagnés pour vos constellations lors des **6 tours**.



3) Points bonus

Retirez votre disque Étoile de votre plateau Joueur :



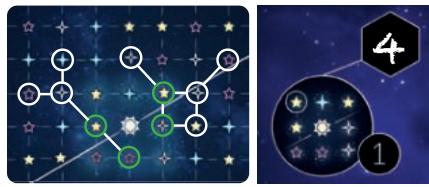
- Gagnez **1 point** pour chaque **étoile centrale** que vous avez utilisée pour vos constellations.



- Gagnez **2 points** pour chaque **ligne** de vos constellations qui **croise l'axe blanc** de votre disque.



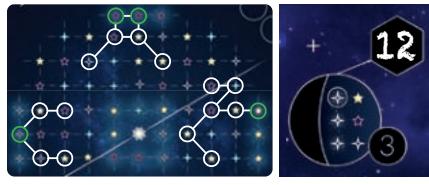
- Gagnez **3 points** pour chaque **étoile de la bordure extérieure** que vous avez utilisée pour vos constellations.



Exemple :
Nina a utilisé 4 étoiles centrales (représentées en vert) pour ses constellations.
Elle gagne donc 4 points.



Exemple :
Nina a croisé l'axe blanc de son disque 4 fois avec les lignes de ses constellations (représentées en vert).
Elle gagne donc 8 points.



Exemple :
Stella a utilisé 4 étoiles de la bordure extérieure (représentées en vert) pour ses constellations.
Elle gagne donc 12 points.

Additionnez tous vos points et comparez votre total à celui des autres joueurs. Le joueur avec le total le plus élevé est le meilleur astronome et remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins d'étoiles éteintes est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

MODE SOLO

Les règles du mode solo sont très semblables à celles d'une partie avec plusieurs joueurs : Lors de la **phase 1) Choisir une taille de constellation** des tours impairs (I, III et V), mélangez votre pile de tuiles Constellation et piochez-en une aléatoirement. Lors des tours pairs, choisissez la taille de la constellation comme si vous étiez le premier joueur dans une partie multi-joueurs. Toutes les autres règles demeurent inchangées.

Quel score avez-vous obtenu ?

<50 :	Astronome amateur
51-90 :	Astronome débutant
91-130 :	Expert du ciel étoilé
131-150 :	Explorateur de l'espace
150+ :	Le digne successeur de Copernic

VUE D'ENSEMBLE

- 6 tours suivis du décompte final
- Lors de chaque tour :
 - 1) **Choisir une taille de constellation**
 - 2) **Dessiner les constellations**
 - 3) **Marquer des points**
 - 4) **Fin de tour**

1) **Choisir une taille de constellation**

Le premier joueur sélectionne une taille de constellation.

2) **Dessiner les constellations**

Vous dessinez tous simultanément la constellation du tour en cours.

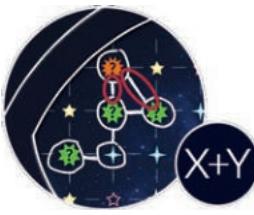
3) **Marquer des points**



1) Pour **chaque étoile du même type** que celui représenté sur votre **tuile Constellation du tour en cours**, vous obtenez les **points indiqués** sur la tuile Constellation en question.



2) Pour **chaque étoile du même type** que celui représenté sur votre **tuile Constellation du tour précédent**, vous obtenez les **points indiqués** sur la tuile Constellation en question.



3) Pour **chaque ligne** qui **relie** une **étoile du type** indiqué sur la **tuile Constellation du tour** en cours à une **étoile du type** indiqué sur la **tuile Constellation du tour précédent**, vous gagnez autant de **points** que la **valeur combinée** des deux tuiles.

4) **Fin de tour**

- Faites tourner votre disque.
- Retournez votre tuile Constellation du tour sur son verso.
- Donnez le jeton Premier joueur au joueur qui a marqué le moins de points lors de ce tour.

DÉCOMpte FINAL

1) Étoiles éteintes

Pour chaque étoile à 3 points **non barrée** : **3 points**.

2) Constellations

Additionnez vos points obtenus lors des **6 tours**.

3) Points bonus



- Gagnez **1 point** pour chaque **étoile centrale** que vous avez utilisée pour vos constellations.



- Gagnez **2 points** pour chaque **ligne** de vos constellations qui **croise l'axe** blanc de votre disque.



- Gagnez **3 points** pour chaque **étoile de la bordure extérieure** que vous avez utilisée pour vos constellations.

*Worldwide rights
under license from*

*Lucrum Games Sp. z o.o.
ul. Gazownicza 21A
43-300 Bielsko-Biala, Poland.*

www.lucrumgames.pl

LG
LUCRUM
GAMES®

Est. 1989



© Copyright 2025
Queen Games

53842 Troisdorf,
Germany.