

GARY KIM ET YEON-MIN JUNG
VINCENT OUTRAIT

DISTANT SUNS™



5
REV
KOT
19.04.56

HYDRA-LOCK
VALVE



CAUTION
HYDRA-LOCK VALVE

MATÉRIEL

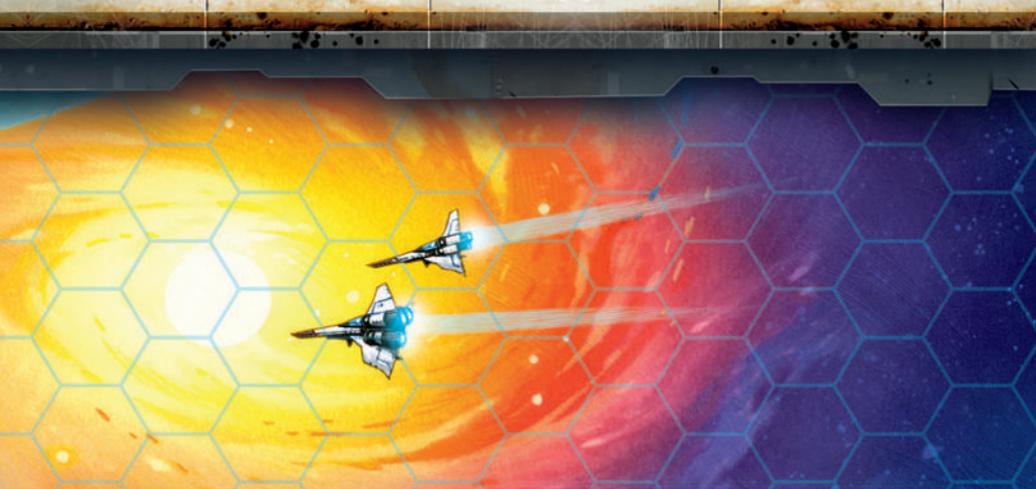
- 1 plateau Tableau de bord
(en 2 parties)
- 10 tuiles Zone d'Exploration
- 10 tuiles Optimisation
(2 sets identiques de 5
tuiles)
- 5 tuiles Module d'Attribution
- 1 bloc de feuilles Cosmos
- 4 crayons
- 11 gabarits de forme

AF
60 057



FUEL TANK
READY TO ENGAGE
BEFORE TO ENGAGE
L.H. RED CQWR - 354
L.H. BLUE CKWR - 346
L.H. GREEN CWR - 397





Est-ce cela que ressentent les explorateurs qui prennent la mer ? Un frisson si particulier d'excitation et d'angoisse avant de lever l'ancre et de se lancer vers l'inconnu ? Le jour du départ est arrivé, pour nous aussi. L'humanité a grandi et le déploiement du moteur supraluminique signe le début d'une nouvelle ère. Les étoiles qui scintillent en face de nous, aussi distantes qu'elles puissent être, sont désormais à notre portée. Notre mission : repousser les limites de l'univers connu et cartographier l'infini. Il est temps, à notre tour, de lever l'ancre.

01 APERÇU ET BUT DU JEU



Dans *Distant Suns*, vous devez tout mettre en œuvre pour avoir un maximum de points de victoire à l'issue des 3 manches. Chacun votre tour, choisissez la forme que vous voulez dessiner sur votre feuille parmi celles restantes, ainsi que la forme que vos adversaires doivent dessiner sur la leur. Recouvrez les aliens, obtenez des améliorations, faites le tour des trous noirs et des trésors, atteignez les confins de votre feuille pour être le plus grand explorateur spatial de tous les temps. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

- 1** Formez le plateau **Tableau de bord** en plaçant côte à côte ses deux parties.

Le plateau présente des emplacements pour les tuiles **Optimisation** près des longs bords, ainsi que des emplacements pour les tuiles **Zone d'Exploration** en son centre. Le **Trou noir**, imprimé sur le côté, est une **Zone d'Exploration** utilisée lors de chaque partie. De part et d'autre du plateau, des encoches permettent d'accueillir les tuiles **Modules d'Attribution**.

- 2** Prenez les 10 tuiles **Zone d'Exploration** mélangez-les, et remettez-en 5 au hasard dans la boîte. Placez chacune des 5 tuiles restantes dans un emplacement central du plateau.

Les **Zones d'Exploration** présentent toutes une forme, créée à partir de plusieurs hexagones. Un symbole, ayant le même tracé global que la forme, y est aussi représenté.

- 3** Séparez les 2 sets de tuiles **Optimisation** (sur fond bleu et sur fond violet). Mélangez-en 1 et placez au hasard les 5 tuiles dans les 5 emplacements réservés à cet effet, du même côté du plateau.

Les tuiles **Optimisation** sont réparties en 2 sets de 5 symboles. En début de partie, chacune d'elles est associée à la **Zone d'Exploration** placée en face.



1

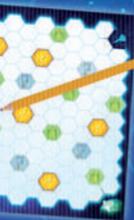
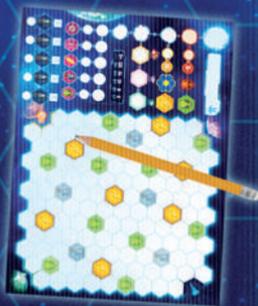


2



4

HAZARD

**3****4****4****5****5****6****6**

Placez les 5 tuiles du second set en face de chaque tuile avec le même motif, de l'autre côté du plateau.

Ce second set permet de lire plus facilement les informations sur le plateau.

Formez une pile avec les Modules d'Attribution triés par ordre croissant et placez-la à côté du plateau, accessible à tous.

Les Modules d'Attribution sont composés d'un octogone et d'un cercle. Dans l'octogone, un pictogramme signifie « Vos adversaires ». Dans le cercle, un autre signifie « Vous ». De plus, deux décrochés triangulaires permettent d'insérer ces Modules dans les bords du plateau. Les Modules sont numérotés de 1 à 5 pour vous aider à vous rappeler quel a été le dernier joué.

Prenez chacun une feuille Cosmos ainsi qu'un crayon.

La partie gauche de la feuille constitue une grille faite d'hexagones appelés « cases ». Vous y dessinez les formes choisies ou imposées à chaque tour. La partie droite présente un récapitulatif de vos points de victoire, ainsi qu'une zone dédiée aux Améliorations en haut à droite.

Disposez les gabarits de forme à portée de main des joueurs.

Les gabarits vous aident à dessiner les formes.

5

HAZARD

03 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Distant Suns* se déroule en 3 manches.

Chaque manche se déroule en 5 tours (ou 4 seulement, si le 5^e ne peut être joué), découpé en 2 phases, comme suit :

01 ATTRIBUTION

02 DESSIN

Le plus jeune à la table devient Premier joueur actif.

01 ATTRIBUTION

Lors de cette phase, définissez quelles formes des Zones d'Exploration vous et vos adversaires devez dessiner sur vos feuilles Cosmos.

En tant que Premier joueur, prenez le Module d'Attribution 1 de la pile et insérez-le dans deux encoches voisines du plateau au choix.



Vous pouvez placer le Module de n'importe quel côté du plateau tant que les encoches voisines choisies sont toutes les deux libres. De plus, les Modules étant recto verso, vous pouvez choisir la face qui vous plaît.

Si vous ne pouvez pas placer votre Module car il n'y a plus assez de place ou plus de Modules dans la pile, passez à **PRÉPARATION D'UNE NOUVELLE MANCHE**. Cela se produit toujours après 4 ou 5 tours.

Si vous venez de jouer votre 3^e manche, passez à **FIN DE PARTIE** à la place.



EXEMPLE



Vous ne pouvez pas jouer le 5^e Module, car les autres vous empêchent de le placer.



Passez ensuite à la phase **02 DESSIN**.

02 DESSIN

Lors de cette phase, reproduisez sur votre feuille Cosmos les hexagones composant la forme de la Zone d'Exploration qui vous a été attribuée lors de la phase précédente. Réalisez tous cette phase simultanément :



Si vous êtes le joueur actif, vous devez dessiner la forme en face de l'encoche où est insérée la partie ronde du Module d'Attribution.



Si vous n'êtes pas le joueur actif, vous devez dessiner la forme en face de l'encoche où est insérée la partie octogonale du Module d'Attribution.

Pour dessiner la forme attribuée, respectez les points suivants :

La forme doit recouvrir au moins une case adjacente à une case déjà recouverte lors d'un tour précédent. La première forme dessinée lors de la partie doit recouvrir au moins une case adjacente à la case de départ (en bas à gauche).

Vous devez dessiner l'intégralité de la forme (sauf si vous dépensez des Améliorations, voir encadré page 9). Vous pouvez lui appliquer les rotations et symétries que vous voulez. L'intégralité de la forme doit tenir à l'intérieur de la grille. Vous pouvez vous aider des gabarits de forme.

La forme peut recouvrir les cases Alien  et Amélioration , mais jamais une case Départ , Trésor  ou Confins .



Vous devez dessiner 1 fois la forme en respectant tous les points précédents. Si vous ne pouvez pas tous les respecter, ne dessinez aucune forme ce tour-ci.

Une fois les hexagones de la forme reproduits sur votre feuille, dessinez à l'intérieur de celle-ci le symbole associé.

Les cases sur lesquelles vous dessinez sont dites « recouvertes ».

EXEMPLE
4

Alpha 12 joue en premier et place son Module de sorte à pouvoir reproduire la forme « Lune » et impose aux autres la forme « Éclair ».



La forme « Lune » étant associée à la tuile Optimisation « Amélioration » sur le plateau, Alpha 12 la place de sorte à recouvrir une case Amélioration. Cela lui fera marquer des points en fin de partie.



Une fois que tous les joueurs ont dessiné la forme de la Zone d'Exploration qui leur avait été attribuée, le joueur à gauche du joueur actif devient le joueur actif.

Celui-ci reprend à la phase **01 ATTRIBUTION**.

04 // PRÉPARATION D'UNE NOUVELLE MANCHE

Pour préparer la manche suivante, récupérez les 5 Modules d'Attribution et formez de nouveau une pile avec ces derniers. Le Premier joueur actif de cette manche est le joueur n'ayant pas pu placer de Module lors du tour précédent, peu importe la raison. Reprenez alors à **01 ATTRIBUTION**.



CASES CONFINES



Les cases Confines sont les seules cases vous demandant d'être le plus rapide. Si vous recouvrez une case adjacente à une case Confines, indiquez-le à voix haute à vos adversaires. Si vous êtes le premier à y parvenir pour cette case Confines, entourez les 10 ou 15 points de victoire et barrez les 5 ou les 8. Vos adversaires doivent alors barrer les 10 ou les 15 points de victoire : ils ne peuvent plus les obtenir. Si l'un d'eux parvient par la suite à recouvrir une case adjacente à cette même case Confines, il l'indique à voix haute et entoure les 5 ou les 8 points de victoire.

Plusieurs joueurs peuvent donc atteindre les mêmes cases Confines, mais un seul obtient les 10 ou 15 points (les autres obtenant seulement 5 ou 8 points).

Exception : Si plusieurs joueurs sont les premiers à atteindre la même case Confines lors d'un même tour, les joueurs concernés gagnent tous les 10 ou 15 points de victoire.

CASES AMÉLIORATION



Si vous recouvrez une case Amélioration, vous obtenez 1 Amélioration : cochez alors immédiatement un rond encore non coché dans la zone des Améliorations (en haut à droite de la feuille Cosmos).

Lors de n'importe quel tour, vous pouvez utiliser des Améliorations encore non utilisées.

Pour utiliser une Amélioration, cochez la case sous l'Amélioration obtenue lors d'un tour précédent. Vous ne pouvez pas utiliser une Amélioration obtenue le tour même.

Utiliser une Amélioration vous permet d'ignorer un hexagone au choix dans la forme que vous devez dessiner ce tour, et donc recouvrir une case de moins. Vous pouvez utiliser jusqu'à 2 Améliorations par tour, et ainsi ignorer jusqu'à 2 hexagones de la forme attribuée. Le groupe d'hexagones doit rester uni : vous ne pouvez pas couper une forme en plusieurs groupes d'hexagones. Une forme, même réduite par des Améliorations, reste une forme comme les autres pour le décompte des points de victoire.



À la fin de la 3^e manche, procédez au décompte des points de victoire pour connaître le vainqueur.

01 TUILES OPTIMISATION ET FORMES ASSOCIÉES

Passez en revue l'une après l'autre les 5 associations tuiles Optimisation-Zone d'Exploration du plateau. Chaque tuile Optimisation indique où doivent être dessinées les formes des Zones d'Exploration sur votre grille pour remporter des points de victoire.

Pour chaque tuile Optimisation, notez sur votre feuille Cosmos le nombre de fois où la forme associée à la Zone d'Exploration remplit la condition indiquée, ainsi que les points que cela rapporte.



TUILE ALIEN

Comptez le nombre de cases **Alien** de votre grille recouvertes par un hexagone de la forme associée.



TUILE AMÉLIORATION

Comptez le nombre de cases **Amélioration** de votre grille recouvertes par un hexagone de la forme associée.



TUILE TRÉSOR

Comptez le nombre de cases **Trésor** de votre grille dont au moins **une case adjacente** est recouverte par un hexagone de la forme associée.

Attention : La condition ne peut être remplie qu'1 fois par case Trésor, quel que soit le nombre de formes associées adjacentes à la case.



TUILE SUITE

Comptez le nombre de fois où la forme associée apparaît dans le **plus grand groupe** composé de répétitions de cette même forme. Les formes d'un même groupe doivent être adjacentes entre elles. Si vous avez plusieurs groupes de même taille, seul un de ces groupes peut rapporter des points de victoire.

TUILE TROU NOIR

Comptez le **nombre de fois** où la forme associée recouvre **au moins une case adjacente** à un Trou noir.

Attention : Pour marquer des points avec cette Optimisation il faut pouvoir dessiner au moins une forme Trou Noir grâce à la Zone d'Exploration permanente du plateau.

EXEMPLE



3 formes associées au Trou noir (ici, les fusées) sont adjacentes à un Trou noir. Par conséquent, on note 3 sous l'hexagone correspondant.



POINTS DE VICTOIRE

Pour chaque tuile Optimisation, notez les points de victoire gagnés, comme indiqué dans ce tableau, en dessous du nombre de fois où la condition est remplie :

Nombres de fois où la condition est remplie	x1	x2	x3	x4	x5	...
Points de victoire	3	6	10	15	20	+5

Chaque occurrence au-delà de 5 fois rapporte 5 points de victoire supplémentaires.

EXEMPLE



La condition pour marquer des points avec la tuile Alien ayant été remplie 3 fois, 10 points sont marqués pour celle-ci (en se référant au tableau de points de victoire) ; puis 15 points pour la tuile Amélioration, etc.



02 BONUS ET MALUS

CASES CONFINES

Les cases Confins rapportent des points de victoire durant la partie : celles que vous n'êtes pas parvenu à atteindre rapporte 0 point de victoire (voir page 9).

BONUS TRÉSOR

Chaque case Trésor dont toutes les cases adjacentes sont recouvertes (quelle que soit la forme) rapporte 10 points de victoire.

MALUS ALIEN

Chaque case Alien non recouverte (quelle que soit la forme) fait perdre 5 points de victoire.

03 DÉCOMPTE FINAL

Faites le total des points de victoire rapportés par les 5 tuiles Optimisation, les cases Confins atteintes et les cases Trésor entourées, auxquels vous soustrayez les points perdus par les cases Alien non recouvertes.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont en tête et à égalité, ils se partagent la victoire.

06 CRÉDITS



Auteurs : Gary Kim et Yeon-Min Jung

Illustrateur : Vincent Dutrait

Agence : Forgenext

Chefs de projet : Ludovic Papaïs
et Florent Baudry

Graphiste : Vincent Mougénot

Rédacteur : Xavier Taverne

Relectrice : Maëva Debieu

© 2021 IELLO. Tous droits réservés.

IELLO - 9, avenue des Érables,
lot 341, 54180 Heillecourt,
France
www.iello.com

SUIVEZ-NOUS SUR

