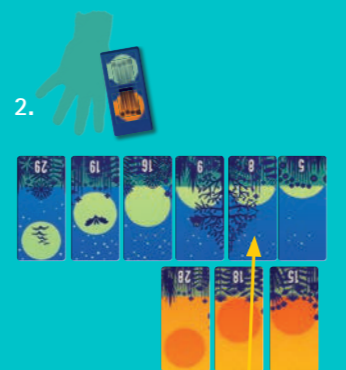
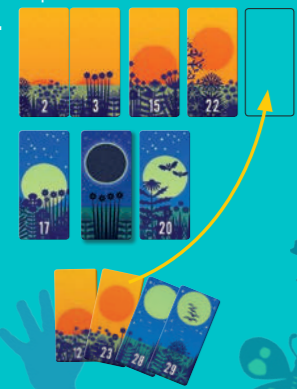


Jeu à quatre

- Les joueurs assis face à face sont partenaires.
- Ils construisent ensemble une seule rangée de cartes *Soleil* et une seule rangée de cartes *Lune*. Si l'un construit une rangée de cartes *Lune* devant lui, son partenaire doit uniquement construire une rangée de cartes *Soleil* devant lui et vice versa. Il est permis de jouer sur la rangée de son partenaire.
- Si un partenaire doit faire une Éclipse totale, il perd sa main et sa rangée, mais son partenaire conserve sa main et sa rangée.
- À la fin du jeu, les points des partenaires sont additionnés ensemble.
- L'équipe totalisant le plus de points remporte la partie.

4 exemples de différentes situations de jeu

1. Le joueur joue une carte pour continuer sa rangée de cartes *Soleil*.



Ici, une carte *Éclipse lunaire* est jouée afin d'interrompre la rangée de cartes *Lune* de l'adversaire.



Le joueur doit faire une Éclipse totale, car il ne peut ni poser ni récupérer des cartes.



Comme la dernière carte jouée de sa main affiche un animal (a), le joueur pioche une nouvelle main de 5 cartes (b) et rejoue une carte (c).



©2014 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH
©2014 Filosofia Éditions Inc.
31 rue de la Coopérative Rigaud QC JOP 1P0 Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Auteur : Jacques Zeimet
Illustrateur : Johann Ruettinger
Éditeur : Kathi Kappler
Développement : Équipe Filosofia



Un jeu de cartes original et tactique

Joueurs : 2 à 4
Âge : à partir de 8 ans
Durée : 20-30 min

Matériel de jeu :

- 68 cartes à jouer
- 29 cartes *Soleil* (a)
- 29 cartes *Lune* (b)
- 5 cartes *Éclipse solaire* (c)
- 5 cartes *Éclipse lunaire* (d)



But du jeu

Avoir le plus de points à la fin de la partie en récupérant le plus de cartes *Soleil* et *Lune*.

Préparation du jeu

Mélangez les cartes et formez une pioche que vous posez face cachée au centre de la table. Chaque joueur pioche 5 cartes pour constituer sa main.

Déroulement du jeu

- Le plus jeune joueur commence et pose une carte.
- Ensuite le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- C'est seulement lorsqu'un joueur a utilisé toutes ses cartes qu'il peut piocher 5 nouvelles cartes au début de son prochain tour.

Tour de jeu

À son tour, un joueur peut :

A) Poser une carte (parfois plusieurs).

OU

B) Récupérer une ou plusieurs rangées de 5 cartes ou plus.

Note : Une seule action par tour est autorisée. De plus, il n'est pas possible de passer son tour.

A) Poser une carte dans une rangée (parfois plusieurs)

- Chaque joueur peut construire devant lui une rangée de cartes *Soleil* et une rangée de cartes *Lune*.
- À son tour, un joueur peut poser une carte dans l'une de ses rangées ou dans l'une de celles de son adversaire.



- Les cartes *Soleil* sont posées en ordre croissant (mais qui ne se suivent pas forcément) à droite ou à gauche les unes à côté des autres. Elles ne sont jamais introduites entre des cartes déjà posées.
- Les cartes *Lune* sont posées selon le même principe.

Quelle signification a un animal sur une carte ?

- À chaque fois qu'un animal (papillon, chauve-souris, oiseau, libellule ou hibou) se trouve sur la carte qui vient d'être posée, le joueur doit dans le même tour jouer une autre carte.
- Si la dernière carte jouée porte un animal, le joueur pioche alors 5 nouvelles cartes et poursuit son tour.
- Il est possible de jouer plusieurs animaux l'un à la suite de l'autre.

Comment pose-t-on une carte Éclipse ?

- Les cartes *Éclipse* sont posées par-dessus les cartes déjà jouées. Elles permettent de cacher une carte dans ses propres rangées ou celles de l'adversaire.



- Une carte *Éclipse lunaire* ne peut être posée que sur une carte *Lune*. Une carte *Éclipse solaire* ne peut être jouée que sur une carte *Soleil*.
- Une carte *Éclipse* peut être annulée (lors d'un autre tour) si elle est recouverte par une carte appropriée (*Lune* ou *Soleil*).
- S'il y a plusieurs éclipses les unes à la suite des autres, celle qui se trouve directement à côté d'une carte *Soleil* ou *Lune* doit être recouverte.



B) Récupérer des rangées de cartes

- À son tour, un joueur qui a devant lui une ou plusieurs rangées ininterrompues de 5 cartes minimum peut les mettre de côté. Il peut, cependant, choisir de ne pas le faire.



- Les 5 cartes ou plus récupérées d'une rangée peuvent en effet faire partie d'une très longue rangée qui comporte une éclipse, mais ne doivent contenir aucune éclipse visible.



- Si les cartes retirées coupent une rangée en deux, les deux extrémités sont rapprochées de sorte qu'il n'y ait qu'une seule rangée.

Éclipse totale

- Si un joueur ne peut pas jouer de cartes (*Lune/Soleil* ou *Éclipse*) à son tour (ni dans une de ses rangées ni dans l'une de son adversaire), il se produit alors une Éclipse totale. Le joueur perd toutes ses cartes en main ainsi que toutes celles posées dans ses rangées Lune et Soleil.
- Les cartes mentionnées ci-dessus sont toutes défaussées.
- Au début de son prochain tour, le joueur commencera en piochant 5 nouvelles cartes avant de continuer normalement.

Note : Une Éclipse totale peut être tactiquement judicieuse pour éviter la perte de points.

La pioche

- Lorsque la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse et formez une nouvelle pioche.
- Piocher des cartes n'est possible qu'au début de son tour (lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main). (Exception : un animal est présent sur la dernière carte jouée.)
- S'il reste moins de 5 cartes dans la pioche, le joueur ne prend que celles-ci.

La fin du jeu

Lorsqu'un joueur ne peut reprendre aucune carte parce que la pioche est épuisée (soit au début de son tour soit après avoir joué un animal comme dernière carte), ceci marque le début du dernier tour de table.

Tous les joueurs ont alors chacun un dernier tour lors duquel ils continuent à jouer à tour de rôle, c'est-à-dire déposer ou récupérer des cartes, ou provoquer une Éclipse totale, mais ils ne peuvent piocher. Ensuite, la partie est terminée.

Décompte des points

- Chaque carte *Soleil* ou *Lune* récupérée vaut 1 point.
- Chaque carte *Soleil* ou *Lune* posée dans une rangée (c.-à-d. qui n'a pas été récupérée, et même si elle est recouverte d'une éclipse) et dans votre main fait perdre 1 point.
- Les cartes *Éclipse* ont toujours une valeur nulle (0 point).
- Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes (positives et négatives) l'emporte.

