

# PTOLEMAEUS

1 à 4 joueurs - dès 14 ans - 20/50 minutes

Auteur: Diego Allegrini

À Alexandrie en Égypte, en 150 après J.-C., Ptolémée, le plus grand astronome de tous les temps, est en train de rédiger l'Almageste, un ouvrage qui marquera l'Histoire. Dans cette importante œuvre d'astronomie, Ptolémée décrit le mouvement du soleil et de la lune autour de la Terre, avec les cinq planètes que l'on connaissait alors : Mercure, Venus, Mars, Jupiter et Saturne. Selon le modèle de Ptolémée, il était possible de prévoir avec une grande précision les mouvements des sept corps célestes, ce qui permettait d'offrir des informations fondamentales aux navigateurs de l'époque et ceux des siècles suivants. C'est dans ce contexte que les joueurs devront se mettre à la place d'ambitieux astronomes et démontrer qu'ils savent calculer le mouvement de ces corps célestes qui, en tournant autour de la Terre, transiteront à différentes vitesses le long des douze constellations du zodiaque. Seuls les plus habiles à observer le ciel et les configurations des planètes pourront porter le titre de premier disciple de Ptolémée et contribuer à la rédaction finale de l'Almageste!

## CONTENU

**1 plateau**



**8 corps célestes**



**1 indicateur de premier joueur  
(figurine d'Astrolabe)**



**65 cartes de constellations**



**13 cartes d'événements  
astronomiques**



**25 cartes bonus**



**7 cartes d'objectif secret**



**40 jetons Almageste  
12 jetons Astéroïdes**



**1 jeton compte-tours  
1 pion de position initiale de Comète**



# INSTALLATION

Choisissez une «date de début» parmi les dates indiquées à la dernière page du règlement. Placez les 7 planètes sur le plateau, en suivant les indications de la description de la «date» choisie. Par exemple, si vous choisissez comme «date de début» le 20 juillet 1969 (mission Apollo XI), placez les planètes sur les constellations indiquées, de la manière suivante : SOL en Cancer, LUNA en Libra, MERCURIUS en Cancer, VENUS en Gemini, MARS en Sagittarius, IUPITER en Libra, SATURNUS en Taurus.

*Remarque: plusieurs planètes peuvent être placées, ou plutôt peuvent transiter, sur une constellation.*

- ① Placez le pion Comète sur la constellation diamétralement opposée à celle où se trouve la Lune. Si une planète est déjà présente sur cette constellation, avancer d'une ou de plusieurs constellations dans le sens des aiguilles d'une montre et placez le pion Comète dans la première constellation libre. Avec l'exemple du 20 juillet 1969, le pion Comète devra être placé en Aries, ou sur la constellation opposée à Libra, celle où se trouve la lune.
- ② Placez le pion de position initiale de Comète sur la constellation où se trouve le pion Comète.
- ③ Placez les jetons Astéroïdes dans les 12 cases autour des constellations (un jeton par case).
- ④ Placez le jeton Astrolabe sur le numéro 1 de la section de compte-tours du plateau de jeu.
- ⑤ Distribuez à chaque joueur 10 jetons Almageste de la couleur choisie et une carte d'objectif secret : l'ensemble de jetons représente la réserve du joueur lorsqu'ils ne sont pas sur le plateau.
- ⑥ Mélangez les cartes constellations et distribuez-en deux à chaque joueur, qui devra les garder en main. Placez les cartes constellations restantes à côté du plateau et retournez-en six.
- ⑦ Cachez les cartes bonus et placez la pioche à côté du plateau.
- ⑧ Cachez les cartes événement astronomique, placez la pioche retournée au centre du plateau et retournez la première carte, en la retournant sur la pioche. Si la carte retournée est la carte Éclipse, retournez une autre carte et cachez de nouveau les cartes restantes (y compris la carte Éclipse).
- ⑨ Après avoir défini l'ordre de jeu, le premier joueur prend le pion Astrolabe et le pose devant lui.



# DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule avec un nombre variable de cycles, chaque cycle étant composé de 3 tours de jeu. Le cycle commence avec le premier joueur (qui a l'Astrolabe) et continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs peuvent réaliser une (et une seule) des actions suivantes:

## A. PIOCHER 2 cartes de constellations - B. OBSERVER 1 constellation - C. OBSERVER 1 configuration



Après que le joueur ayant la main ait réalisé son action, son tour se termine et passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les joueurs ont réalisé leurs actions, c'est-à-dire qu'un tour complet de jeu a été réalisé, le jeton de compte-tours doit être avancé de 1 à 2 et vous pouvez continuer avec le 2e tour. Poursuivez de la même manière jusqu'à la fin du 3e tour, c'est-à-dire à la fin du cycle en cours. Lorsque le cycle est terminé, les planètes et la Comète se déplacent selon la description de la section «Actions de fin de cycle».

### A) PIOCHER 2 cartes de constellations

Le joueur dont c'est le tour peut ajouter à sa main une carte au-dessus de la pioche de constellations ou une carte constellation découverte parmi les six retournées. Dans ce dernier cas, il doit immédiatement remplacer la carte qu'il vient de prendre en tournant une nouvelle carte de la pioche de constellations. Le joueur choisit ensuite une deuxième carte, en choisissant celle au-dessus de la pioche ou une des cartes retournées.



Si, à tout moment de la partie, notamment lors de l'installation initiale, les six cartes constellations comprennent 5 cartes de la même couleur, vous devez retirer les six et en reprendre six nouvelles dans la pioche. Lorsque la pioche de constellations est vide, mélangez la pile des cartes éliminées et composez une nouvelle pioche. Les cartes de constellations comprennent quelques drapeaux (représentant un sextant): ces derniers peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle autre carte. Le joueur qui décide de prendre une carte drapeau parmi les cartes retournées ne peut pas prendre une deuxième carte: il prend seulement une carte de constellation au lieu de deux.

### B) OBSERVER 1 constellation

Cette action permet au joueur dont c'est le tour de placer l'un de ses jetons Almageste (dans l'exemple, le jeton orange) pris dans sa réserve sur une constellation du plateau, à condition que cette constellation contient au moins une planète ou la Comète.

**Pour placer le jeton, le joueur doit enlever de sa main l'une de ces combinaisons de cartes:**



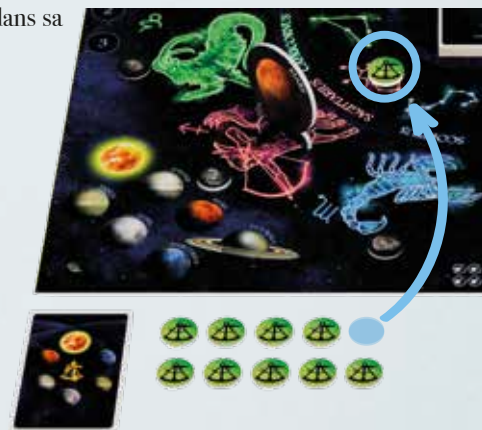
- Une carte de constellation avec le même nom que la constellation observée (dans l'exemple: Sagittarius), *ou*



- Deux cartes de constellations de la même couleur que la constellation observée (dans l'exemple, deux cartes rouges: Aries e Leo), *ou*



- Trois cartes de constellations d'une couleur différente de la constellation observée mais identique pour les 3 cartes (par exemple, trois cartes bleues: Scorpius, Pisces e Cancer).



**Remarque:** les deux dernières options sont appelées **combinaisons alternatives** et peuvent également être composées de plusieurs cartes identiques. Par exemple, les deux cartes rouges peuvent être 2 Aries et les trois cartes bleues peuvent également être 3 Scorpius, ou 2 Pisces et 1 Cancer.

### C) OBSERVER 1 configuration

Les planètes et la Comète peuvent s'aligner sur le plateau en formant des configurations. L'observation d'une configuration permet au joueur de placer sur le plateau plusieurs jetons Almageste en même temps, pris dans sa réserve. Pour chaque jeton Almageste placé, le joueur enlève une carte de sa main, ou des combinaisons alternatives.

Les configurations que l'on peut observer sont: conjonction, opposition, trigone et carré



## Conjonction

Il s'agit d'une configuration dans laquelle au moins 2 planètes transitent dans la même constellation. Le joueur peut observer deux fois cette constellation en y plaçant deux jetons Almageste de sa réserve et en enlevant 2 cartes de constellations avec le nom de la constellation observée (ou en enlevant des combinaisons alternatives).

*Remarque: comme indiqué ci-après, la Comète ne se trouve jamais sur une constellation qui comporte deux planètes, elle ne peut donc jamais former une conjonction, mais elle peut cependant former d'autres configurations.*

**Dans l'exemple,** Luna et Venus sont en conjonction en Pisces. Le joueur blanc place 2 jetons Almageste sur la constellation en jouant 2 cartes de constellations Pisces (ou des combinaisons alternatives).



## Opposition

Il s'agit d'une configuration dans laquelle au moins 2 planètes transitent sur deux constellations diamétralement opposées. Le joueur peut observer en même temps les deux constellations en y plaçant 2 jetons, un sur chaque constellation, en enlevant 2 cartes de constellations avec le nom des constellations observées (ou des combinaisons alternatives).

*Note: la configuration opposition peut être observée même si elle est formée d'une ou de plusieurs planètes et de la Comète.*

**Les constellations opposées sont :**

Aries-Libra | Taurus-Scorpius | Gemini-Sagittarius | Cancer-Capricornus | Leo-Aquarius | Virgo-Pisces

**Dans l'exemple,** Luna et Venus sont en opposition en *Virgo-Pisces*. Le joueur blanc place 2 jetons Almageste sur les constellations respectives en enlevant une carte de constellation Virgo et une carte de constellation Pisces (ou des combinaisons alternatives).



## Trigone

Il s'agit d'une configuration dans laquelle au moins 3 planètes transitent sur 3 constellations de la même couleur en formant un triangle. Le joueur peut observer en même temps les 3 constellations en y plaçant 3 jetons Almageste de sa réserve, un sur chaque constellation, en enlevant 3 cartes de constellations avec le nom des constellations observées (ou des combinaisons alternatives).

*Remarque: la configuration trigone peut être observée même si elle est formée d'au moins 2 planètes et de la Comète.*

**Les constellations qui permettent d'observer un trigone sont:**

Aries-Leo-Sagittarius | Taurus-Virgo-Capricornus | Gemini-Libra-Aquarius | Cancer-Scorpius-Pisces

**Dans l'exemple,** Luna, Venus et Sol forment un Trigone en Cancer-Scorpius-Pisces. Le joueur blanc place 3 jetons Almageste de sa réserve sur les constellations respectives en enlevant une carte de constellation Cancer, une carte de constellation Scorpius et une carte de constellation Pisces (ou des combinaisons alternatives).



## Carré

Il s'agit d'une configuration dans laquelle au moins 2 planètes transitent sur 2 constellations qui forment un angle de 90 degrés (c'est-à-dire qui sont séparées par 2 autres constellations, par exemple Gemini-Pisces). Le joueur peut observer en même temps les deux constellations en y plaçant deux jetons Almageste de sa réserve, un sur chaque constellation, en enlevant 2 cartes de constellations avec le nom des constellations observées (ou des combinaisons alternatives).

**Dans l'exemple,** Venus et Luna forment un Carré en Pisces-Gemini. Le joueur blanc place 2 jetons sur les constellations respectives en enlevant une carte de constellation Pisces et une carte de constellation Gemini (ou des combinaisons alternatives).

*Remarque 1: la configuration carré peut être observée même si elle est formée d'une ou de plusieurs planètes et de la Comète.*

*Remarque 2: si un joueur veut observer une constellation ou une configuration de planètes mais qu'il n'a plus de jetons Almageste dans sa réserve, il peut utiliser ceux qui ont été précédemment placés sur le plateau, en les déplaçant.*

# ÉTUDIER UNE PLANÈTE

Observer une constellation ou une configuration permet de placer sur le plateau de jeu des jetons Almageste pour étudier les planètes et obtenir des points de victoire.

L'étude d'une planète est libre (ce n'est pas une action) et est réalisée dans les des deux cas suivants:

**A)** Un joueur qui place son 3e jeton Almageste sur une constellation qui contient une planète, étudie immédiatement cette planète. Le joueur enlève ses 3 jetons de la constellation, il en place un sur la planète représentée dans sa zone d'étude et remet les deux autres dans sa réserve (ils peuvent être réutilisés).

**B)** Après avoir réalisé son action, le joueur peut étudier une planète présente sur une constellation qui contient 2 jetons Almageste, à condition qu'il en ait au moins 2 autres sur le plateau. Le joueur enlève les 2 jetons Almageste de la constellation, et en enlève 2 autres n'importe où sur le plateau (il récupère au total 4 jetons Almageste des constellations), il en place une sur la planète présentée dans sa zone d'étude et remet les 3 autres dans sa réserve (ils peuvent être réutilisés).

*Remarque: dans le premier cas l'étude de la planète est obligatoire, dans le second c'est le choix du joueur.*

Un joueur peut étudier une planète (par exemple, Mars) une seule fois pendant la partie. Il peut cependant placer le troisième jeton uniquement sur une constellation qui contient une planète qu'il n'a pas encore étudiée et qu'il étudiera immédiatement. Aucune action ne respectant pas cette règle n'est autorisée.

Dans le cas où la constellation observée contient au moins deux planètes que le joueur n'a pas encore étudiées, il peut n'en choisir qu'une seule à étudier. Pendant son tour, le joueur peut étudier plusieurs planètes s'il en a la possibilité.

Un joueur peut observer une constellation ou une configuration qui implique des planètes qu'il a déjà étudiées, mais il pourra placer le troisième jeton uniquement sur une constellation qui contient au moins une planète qu'il n'a pas encore étudiées (le nombre de planètes déjà étudiées sur la constellation n'est pas important).

La Comète n'est pas une planète et ne peut pas être étudiée. C'est pourquoi un joueur peut placer au maximum deux jetons Almageste sur la constellation où se trouve la Comète. Les jetons Almageste placés grâce à la Comète pourront donc être utilisés pour étudier les planètes, selon les règles précédemment décrites.

Les jetons Almageste placés dans la zone d'étude après avoir étudié une planète ne peuvent pas être déplacés.

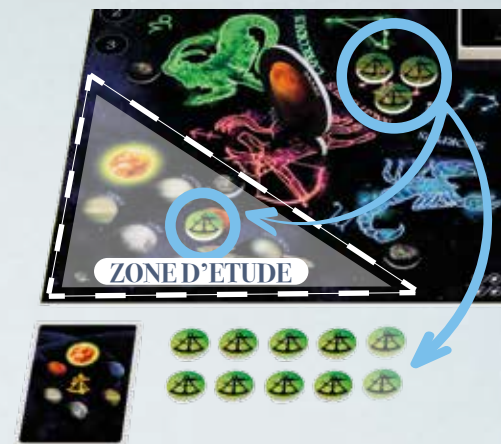
## Jeton astéroïde

Lorsqu'un joueur étudie une planète, il doit prendre le jeton astéroïde qui gravite sur celui de la constellation (uniquement si disponible) et le placer dans sa zone d'étude. Pendant son tour, un joueur peut choisir d'enlever 2 jetons Astéroïdes, qui sortent du jeu, pour prendre une carte bonus. Chaque joueur gagne 1 point de victoire pour 3 jetons Astéroïdes présents dans sa zone d'étude à la fin de la partie.



## Objectifs secrets

Chaque joueur a une carte d'objectif secret qui représente 3 planètes à étudier. À la fin de la partie, le joueur obtiendra 1 point de victoire s'il a étudié 2 planètes sur les 3, ou 3 points de victoires s'il a étudié les 3.



# CARTES BONUS

Lorsqu'un joueur étudie une planète, il pioche une carte bonus dans la pioche correspondante et la garde en main avec les cartes de constellations. Pendant son tour, un joueur peut également jouer toutes les cartes bonus de sa main, même celles qui ont été piochées. Les cartes bonus qui sont jouées doivent être mises de côté. Lorsque la pioche de cartes bonus est vide, le joueur n'en pioche pas. Les cartes bonus sont :



## NOVA LUNA

Remplace 1 jeton Almageste adverse sur une constellation par 1 jeton de ta réserve. Si tu as déjà étudié «Luna»: remplace deux jetons adversaires par 2 jetons de ta réserve.



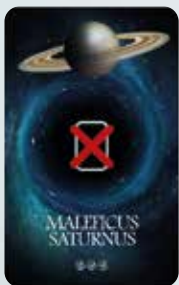
## VENUS RETROGRADA

Pioche 1 carte de constellation dans la pioche ou parmi les cartes retournées. Si tu as déjà étudié «Venus»: pioche 2 cartes de constellations dans la pioche ou parmi les cartes retournées, avec n'importe quelle combinaison. Le joueur peut également prendre 2 drapeaux si disponibles.



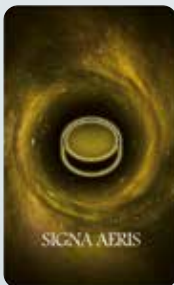
## MALEFICUS MARS

Chaque joueur adverse récupère 1 de ses jetons Almageste de son choix sur le plateau et le remet dans sa réserve. Si tu as déjà étudié «Mars»: oblige tous les joueurs adversaires à récupérer 2 de leurs jetons du plateau et à les remettre dans leur réserve.



## MALEFICUS SATURNUS

Chaque joueur adverse choisit et enlève 1 carte de constellation de sa main. Si tu as déjà étudié «Saturnus»: chaque joueur adverse choisit et enlève 2 cartes de constellations de sa main.



## MERCURIUS RETROGRADUS

Déplace 1 de tes jetons présents sur le plateau d'une constellation à une autre, même sur une constellation qui n'a pas de planètes ni la Comète. Si tu as déjà étudié «Mercurius»: déplace 2 de tes jetons n'importe où sur le plateau.



## SOL IN MEDIO CAELI

Joue un tour supplémentaire. Si tu as déjà étudié «Sol»: joue 2 tours supplémentaires.



## IUPITER ORIENTALIS

Pioche une carte de constellation de la main d'un joueur adverse. Si tu as déjà étudié «Jupiter»: pioche 2 cartes de constellations (de deux joueurs différents ou du même joueur adverse).



## NOVA CONSTELLATIO

Cette carte vaut 1 point de victoire bonus.

## SIGNA AERIS, AQUAE, IGNIS, TERRAE

Place 1 jeton de ta réserve sur une constellation de la couleur indiquée (vert dans l'exemple).

# ACTIONS DE FIN DE CYCLE

À la fin de chaque cycle, les actions suivantes doivent être réalisées dans l'ordre:

1. Déplacer d'une constellation dans le sens des aiguilles d'une montre les 3 planètes représentées sur la carte événement astronomique retournée, puis déplacer la Comète d'une constellation dans le sens des aiguilles d'une montre. Enlever la carte d'événement astronomique.

1A) Si la constellation sur laquelle la Comète est placée contient déjà au moins 1 planète, déplacer la Comète sur la constellation suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. Si nécessaire, vous pouvez la déplacer jusqu'à la première constellation qui ne contient pas de planète.

1B) Si des jetons sont présents sur la constellation qui ne contient pas de planètes et sur laquelle la Comète s'arrête, ces jetons doivent être remis dans les réserves des joueurs respectifs. Le déplacement des planètes n'a aucun effet sur les jetons placés sur le plateau.



2. Tirer une nouvelle carte événement astronomique et la poser retournée sur la pioche correspondante.

2A) Si la carte tirée est une carte Éclipse, tous les jetons placés sur les constellations sur lesquelles aucune planète ne transite doivent être remis dans les réserves des joueurs respectifs. De plus, chaque joueur enlève immédiatement 2 cartes de constellations de sa main. La carte Éclipse est enlevée et vous devez tirer une autre carte.



3. La figurine Astrolabe passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

4. Placez le jeton Astrolabe sur le numéro 1 de la section de compte-tours du plateau de jeu: un nouveau cycle commence.

*Remarque: sur chaque planète (corps célestes à composer) se trouve un numéro qui indique combien de déplacements elle fera au maximum pendant la partie, dans le cas où toutes les cartes événement astronomique seront révélées (ex. Mars: 4 déplacements).*

# FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée selon l'une des conditions suivantes :

A) Immédiatement, dès qu'un joueur atteint 12 points de victoire : le jeu est terminé et le joueur est déclaré vainqueur de la partie.

B) La Comète achève le tour des 12 constellations, en revenant sur la constellation de départ (indiquée par le pion de position initiale de la Comète) ou en la dépassant. Chaque joueur calcule ses points de victoire et celui qui a le plus de points est le vainqueur de la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a étudié le plus de planètes est le vainqueur. En cas de nouvelle égalité, le joueur qui a étudié le plus de jetons Almageste sur les constellations est le vainqueur.



- 1 = 1
- 2 = 2
- 3 = 4
- 4 = 5
- 5 = 6
- 6 = 8
- 7 = 10

Les joueurs obtiennent des points de victoire des manières suivantes:

1. En fonction du nombre de planètes étudiées, selon le tableau correspondant (par exemple, 6 planètes = 8 points);
2. Grâce aux cartes bonus spécifiques;
3. Grâce aux jetons Astéroïdes de chaque zone d'étude : 1 point pour 3 jetons;
4. En réalisant l'objectif secret : 1 point si vous avez étudié 2 planètes sur les 3 représentées sur la carte de l'objectif secret, ou 3 points si vous avez réussi à étudier les 3.