

# ECLIPTIC

Le jeu comporte 72 cartes représentant les douze signes du zodiaque déclinés en six couleurs ou symboles astronomiques différents (soleil, lune, étoile, galaxie, planète, comète).

Chaque joueur dispose d'un ensemble de six dés polyédriques: D4, D6, D8, D10 (le 0 vaut 10), D12, D20.

Le jeu comporte également 12 cartes neutres et bicolores qu'il convient d'aligner pour former **la ligne du zodiaque** en mettant bout à bout les signes consécutifs. Cette ligne sépare les deux camps, blanc d'un côté et bleu de l'autre.

## RÈGLE À DEUX JOUEURS

Chaque joueur reçoit 7 cartes. Le reste des cartes, faces cachées, constitue la pioche.

## BUT DU JEU

Le but est d'**occuper** le plus grand nombre de signes **consécutifs et / ou d'un même symbole**.

Le principe est de déposer une paire de cartes identiques pour pouvoir introduire une 3<sup>e</sup> carte de son côté du **zodiaque**.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

**Chaque joueur joue à tour de rôle.** À son tour de jeu, le joueur **pioche pour refaire sa main à 7 cartes puis doit, s'il le peut**, déposer une paire de cartes identiques face à lui, ce qui lui donne droit à poser une 3<sup>e</sup> carte de sa main de son côté du **zodiaque**. Les paires déposées ne participent plus au jeu. Elles restent face visible devant le joueur.

S'il n'a aucune paire à déposer, **il doit** écarter une carte qui est posée à côté de la pioche, face visible. Le tas de cartes écartées constitue la défausse.

Il est permis de prendre la première carte de la pile de défausse plutôt que de piocher en début de tour à la condition de la jouer immédiatement (soit en tant que 2<sup>e</sup> carte de la paire posée soit en tant que signe posé dans sa ligne).

Il n'est pas possible de poser deux paires de cartes à un même tour de jeu.

## COMBATS

On ne peut mettre dans sa ligne du zodiaque que des cartes de signes différents de ceux que l'on a déjà posés soi-même. Il y a alors deux cas de figure: 1) soit cette carte est nouvelle pour tous les joueurs et alors le tour passe simplement au joueur suivant; 2) soit cette carte a déjà été posée par l'adversaire et il faut alors résoudre un combat avec les dés pour déterminer lequel des joueurs pourra la conserver.

Pour le combat les joueurs choisissent secrètement un dé parmi leurs dés disponibles. Les joueurs lancent leur dé et le vainqueur est celui qui obtient le plus élevé. En cas d'égalité, les joueurs relancent les mêmes dés jusqu'à l'obtention d'un vainqueur.

Le vainqueur reçoit un trophée et conserve le signe dans sa ligne du **zodiaque**. Il peut choisir de conserver l'une ou l'autre des cartes du signe en jeu. La carte non retenue est mise dans la pile de défausse.

Le vainqueur joue le tour suivant.

Les dés utilisés par les joueurs sont écartés et ne sont plus disponibles.

Cependant, après le 6<sup>e</sup> combat, tous les dés sont restitués aux joueurs qui peuvent à nouveau les employer, et ainsi de suite.

## TRIPLETS

Dans le cas où la paire posée permet de déposer un signe du même type (donc si le joueur joue trois cartes identiques) et si cela ne conduit pas à un combat (le signe n'a encore été déposé par aucun joueur), le joueur rejoue (le tour ne passe pas à l'adversaire).

## FIN DE PARTIE

Quand la pioche est épuisée, les joueurs continuent de jouer à chacun leur tour jusqu'à que l'un d'entre eux ne puisse plus. La partie est alors terminée.

La partie peut aussi être terminée avant épuisement de la pioche lorsqu'un des joueurs pose le 12<sup>e</sup> et dernier signe du zodiaque. Ce joueur décide alors s'il souhaite que la partie s'arrête immédiatement (les cartes encore en main sont perdues) ou bien que la partie aille à son terme, à l'épuisement de la pioche. On lance un D6. Si le jet obtenu est 1, 2, 3 ou 4, son souhait est exaucé, sinon la décision opposée est appliquée.

## DÉCOMPTE DES POINTS:

Chaque joueur fait l'addition de ses points :

- ! 1 point pour chaque carte de sa plus longue série de signes consécutifs.
- ! 1 point pour chaque carte de sa plus longue série de signes d'une même couleur.
- ! 1 point pour chaque trophée gagné.

Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

En cas d'égalité, le vainqueur est alors celui qui possède le plus de signes. En cas d'égalité encore, le match est nul.

Jean-Louis CAZAUX  
3 rue Renaudot, 31100 Toulouse  
jean-louis.cazaux@laposte.net  
06 86 38 39 25  
<http://jlg.cazaux.free.fr>