

FABULASTRO

Règle du jeu

GOBELET D'OR
Concours international
des créateurs de jeux de Boulogne-Billancourt



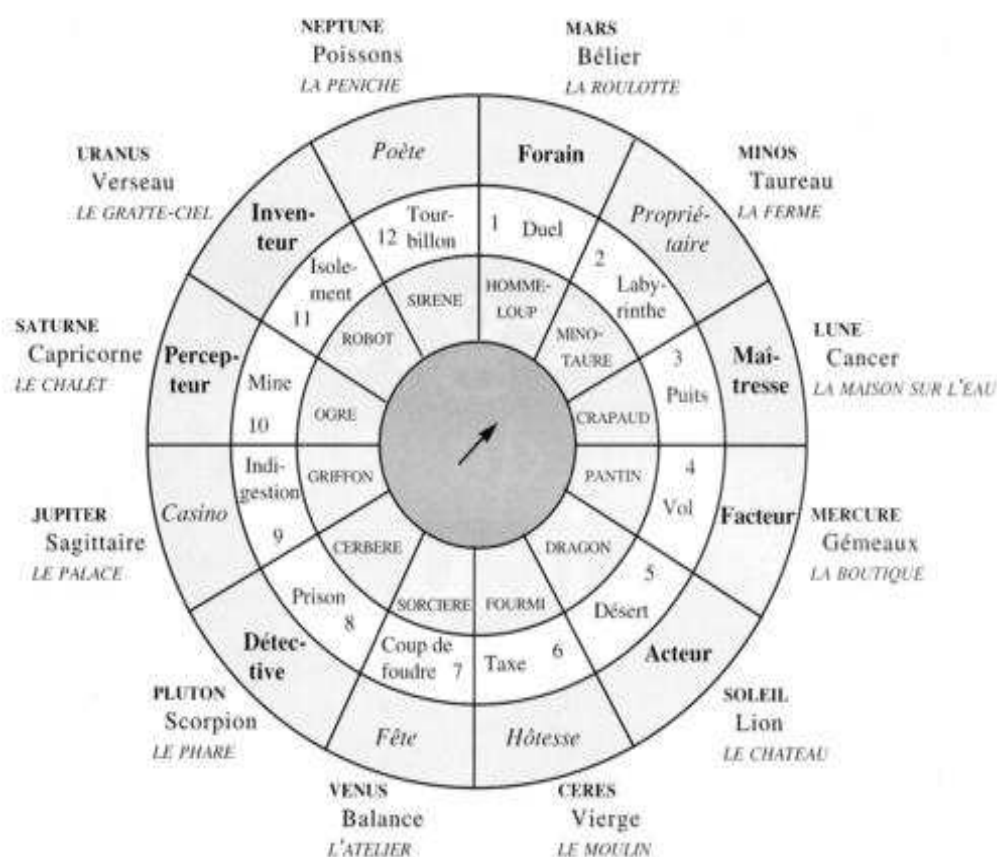
PRESENTATION DU JEU

LE ZODIAQUE DE FABULASTRO

Le plateau du jeu illustre les douze signes du Zodiaque. Le parcours des joueurs s'effectue sur une route circulaire qui divise le plateau en deux cercles :

- un cercle extérieur où sont figurés les **métiers** et les **visites**,
- un cercle intérieur où sont représentés les douze **gardiens** des douze planètes.

Les douze cases dessinées sur la route représentent des **obstacles**.



LÉGENDE :

Métier Visite Obstacle GARDIEN

FABULASTRO
est un jeu édité par la société **FABULASTRO**
158 Boulevard MAGENTA 75010 PARIS
Tel : 42 80 06 51

© copyright Dominique KAHN, Chantal HOCDE & Sabine HABERT

BUT DU JEU

- acheter sa **maison** tirée au sort au début de la partie, **et**
- se créer un **nom**, avec des lettres piochées tout au long du parcours.

Travail et courage sont les deux moyens essentiels pour atteindre ce double objectif.

Chacun dispose au départ, en nombre égal, de **pièces d'or**, de **points de courage** et d'une main de **cartes planète**. Chaque joueur peut, à son tour de jeu, se faire aider par une carte planète. Dans ce cas, il contracte une dette d'un point de courage envers la planète dont il a utilisé le pouvoir. Au cours de la partie, il devra utiliser un tour de jeu pour régler cette dette.

Le gagnant est le premier joueur qui :

- a acquis sa maison,
- a écrit son nom,
- est libre de toute dette.

Aucun ordre particulier n'est à respecter pour remplir ces 3 conditions.

ELIMINATION

Est éliminé tout joueur qui, au cours de la partie, ne peut répondre à une demande d'argent ou de courage (taxes, obstacles, etc...).

CONTENU DE LA BOITE

- 1 plateau de jeu
- 1 sac bleu qui contiendra les lettres pré-découpées *200*
- 1 bourse de pièces et de lingots d'or (banque) *40 pièces + 40 lingots*
- 24 cartes planète
- 12 cartes maison
- 12 cartes courrier
- 50 points de courage (de 5 couleurs différentes)
- 5 pions
- 2 dés
- 1 flèche
- 1 sablier
- 1 règle générale
- 2 livrets détaillant les métiers, les visites, les obstacles et les interventions des planètes.

Les livrets sont nécessaires pour la première partie, ou en cas de litige. Pas de panique ! plutôt qu'essayer de tout retenir de ce livret, mieux vaut se jeter à l'eau et le consulter au fur et à mesure des besoins.

REMERCIEMENTS A :

Fabrication : Ludodélire (tel : 47 40 11 96)

Cartes: réalisation France cartes - Grimaud, photogravure Bleu citronné

Bourses : Société Albaud

Rédactionnel et photo : Nicole Kahn

PREPARATION DU JEU

Parmi les joueurs, désignez un banquier qui peut, soit se limiter à ce rôle, soit l'assumer en plus de son propre jeu. Le banquier a en charge les pièces d'or, les cartes des maisons, du courrier et des planètes, les points de courage et le sablier. Le sac des lettres est placé à côté du signe des Poissons, à la disposition des joueurs qui, au cours de la partie, feront une visite au poète.

1) Le banquier distribue à chaque joueur :

- 10 pièces d'or (1 lingot = 5 pièces).
 - 3 points de courage (chacun choisit sa couleur).
 - les cartes des planètes :
 - pour 3 joueurs, 4 cartes,
 - pour 4 joueurs, 3 cartes,
 - pour 5 joueurs, 3 cartes,
- le reste des cartes constitue la pioche.

2) Ensuite, chaque joueur, s'étant muni d'un pion de la même couleur que ses points de courage, lance les dés.

Celui qui a le plus gros total commence, et les autres prennent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le premier joueur fait tourner la flèche, placée au centre du plateau, pour déterminer son point de départ. Il place son pion sur la case numérotée du signe indiqué par la flèche (*exemples : case 1 pour le Bélier, case 2 pour le Taureau, etc...*). Le chiffre de cette case d'entrée détermine la maison qu'il devra acheter. Le banquier lui montre alors la carte qui représente la maison et son prix, (*exemples : maison 1 la roulotte pour le Bélier, maison 2 la ferme pour le Taureau etc..*).

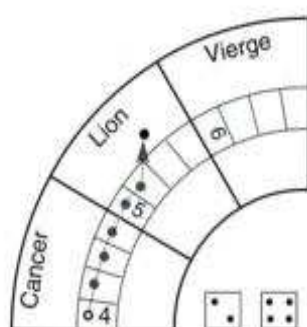
- Au tour des autres joueurs : si la flèche désigne un signe déjà occupé, il faut recommencer jusqu'à ce qu'elle désigne un signe libre. Lorsque tous les joueurs sont placés sur leur point de départ, la partie proprement dite peut commencer.

LES DEPLACEMENTS

AVEC LES DES

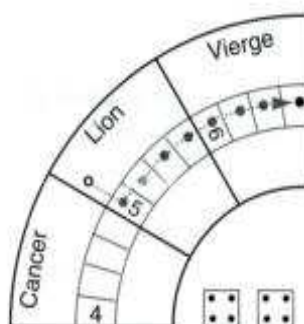
Les joueurs se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre. **Les grandes cases des métiers et des visites, ainsi que les petites cases de la route, comptent dans le déplacement.** Chaque joueur, à son tour de jouer, lance les dés et fait avancer son pion sur la route d'après le nombre de cases marqué par les dés. Au dernier point, pour la case d'arrêt, il y a deux options possibles :

- soit s'arrêter sur une case de la route,
- soit entrer dans une grande case illustrant un métier ou une visite.



Exemple 1 :

Le joueur, placé sur la case d'entrée du signe du Cancer, a tiré 6 aux dés. Il décide de faire le métier d'acteur en Lion.



Exemple 2 :

Le joueur a tiré 8 aux dés. Il sort du métier d'acteur par la case d'entrée du Lion, la case numéro 5 (comptant pour le premier point). Il pourrait aller chez l'hôtesse en Vierge, mais préfère rester sur la route.

Pour sortir d'une des cases des métiers ou des visites, on doit obligatoirement repartir de la case d'entrée du signe correspondant (case numérotée) comptant pour un point.

Exemple : de la case du métier d'acteur, on repartira par la case d'entrée du signe du Lion, c'est-à-dire la case numéro 5, le premier point étant compté sur cette case de départ.

Deux précisions importantes :

- contrairement aux visites où l'on peut être à plusieurs, il est impossible de se placer sur un métier si un autre joueur s'y trouve déjà.
- Si les points indiqués par les dés arrêtent le pion sur la case d'entrée d'un signe (case numérotée), il n'est pas possible de sauter pour se rendre sur la case du métier ou de la visite de ce signe.

DEPLACEMENTS DIRECTS

Certains déplacements se font sans utiliser les dés. Pour chaque cas particulier, toutes les précisions sont données dans le livret.

Exemples :

- le percepteur et le facteur, pour effectuer leur tournée, rejoignent directement les autres joueur sur la case qu'ils occupent.
- Règlement d'une dette à un gardien.
- Les joueurs acceptant l'invitation à la fête, visite du signe de la Balance, s'y rendent directement.
- La carte planète Cerès permet de se placer directement sur la case métier de son choix, etc...

LE PARCOURS

LES METIERS

Un des moyens les plus sûrs (il y en a d'autres) pour gagner les pièces d'or nécessaires à l'achat de sa maison : travailler.

Il y a sept métiers :

- le forain dans le signe du Bélier (1),
- le facteur en Gémeaux (3),
- la maîtresse en Cancer (4),
- l'acteur en Lion (5),
- le détective en Scorpion (8),
- le percepteur en Capricorne (10)
- et l'inventeur en Verseau (11).

Au cours de la partie, chaque joueur peut exercer plusieurs métiers. Lorsque les points indiqués par les dés le lui permettent, le joueur s'arrête sur une case illustrant un métier, sauf si un autre joueur s'y trouve déjà. Il remplit alors sa tâche (voir livret) et, dès qu'il a terminé, il touche son salaire, généralement versé par la banque, sauf pour le forain et l'inventeur. Si le joueur ne remplit pas son contrat, il ne touche pas de salaire.

Au tour suivant, il repartira par la case d'entrée (case numérotée) du signe. S'il désire revenir sur la case pour exercer à nouveau le même métier, il **devra refaire un tour de plateau**, sauf s'il joue une carte planète lui permettant un déplacement direct ou à reculons.

LES VISITES

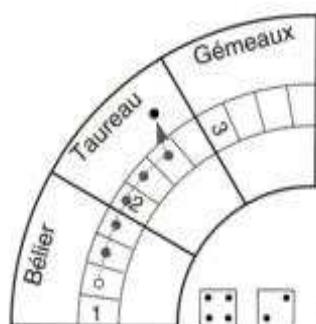
Il y a cinq visites :

- au propriétaire en Taureau (2),
- à l'hôtesse en Vierge (6),
- à la fête en Balance (7),
- au casino en Sagittaire (9)
- et au poète en Poissons (12).

Parmi les cinq visites, la visite chez le poète dans le signe des Poissons n'est pas obligatoire, mais le joueur a intérêt à s'y arrêter le plus souvent possible puisqu'elle lui permet de piocher des lettres grâce auxquelles il écrira son nom. Ce nom peut être un prénom ou un nom de famille, le sien ou celui de quelqu'un d'autre. Le joueur peut également choisir un pseudonyme connu, le nom d'un personnage fictif, d'un lieu ou d'un pays. **Dans tous les cas, le nom doit exister et être correctement orthographié.**

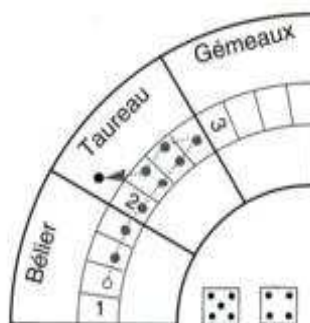
Faites vous plaisir, créez un nom que vous aimez.

La visite chez le propriétaire est la seule obligatoire. **Chaque fois qu'un joueur entre dans le signe du Taureau, et tant qu'il ne possède pas sa maison, il est en effet obligé de rendre une visite au propriétaire pour lui payer un loyer ou lui acheter sa maison, s'il a la somme nécessaire.** Il ne peut pas dépasser le signe du Taureau sans avoir rendu cette visite : quand il fait des points en trop, il recule du même nombre de cases, à partir de la dernière case du Taureau, le labyrinthe. Ce parcours à reculons lui permet d'entrer chez le propriétaire à condition que les points indiqués par les dés ne l'amènent pas à sortir du Taureau. Dans ce cas, il devra tenter à nouveau sa chance au tour suivant !



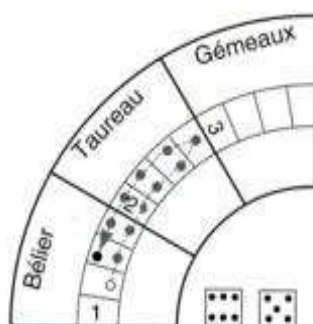
Exemple 1 :

Le joueur a tiré 6 aux dés. Il peut rentrer directement chez le propriétaire en Taureau.



Exemple 2 :

Le joueur a tiré 9 aux dés. Il recule à partir du sixième point : le labyrinthe (dernière case du Taureau). Il lui reste 3 points qui lui permettent de rentrer à reculons chez le propriétaire.



Exemple 3 :

Le joueur a tiré 11 aux dés. Il recule à partir du sixième point : le labyrinthe (dernière case du Taureau). Il lui reste 5 points qui le font revenir en Bélier.
Attention : ce parcours à reculons ne peut se faire que sur la route. Il ne peut en aucun cas en profiter pour exercer le métier de forain.

Les autres visites sont facultatives. Pour plus de précisions sur ces cinq visites, consulter le livret. **On ne peut pas faire la même visite deux fois de suite.** Pour revenir dans la même case de visite, il faut refaire un tour de plateau comme pour les métiers. **Mais, contrairement aux cases métiers, on peut se placer sur n'importe quelle case visite, même si un autre joueur s'y trouve déjà.**

LES OBSTACLES

Dans chaque signe, la route qui le traverse comporte un obstacle, signalé par une case dessinée. Lorsqu'un joueur tombe sur l'un d'eux, il en subit immédiatement les conséquences, comme indiqué sur le livret.
Exemple : si un joueur s'arrête sur la taxe, obstacle du signe de la Vierge, il doit verser immédiatement une pièce d'or au centre du plateau pour la protection de l'environnement (exemple d'élimination, s'il ne peut pas payer).

LES PLANETES, LES GARDIENS, LES POINTS DE COURAGE

Chacune des douze planètes **gouverne un signe du Zodiaque et possède un pouvoir particulier selon son caractère**. Les cartes des planètes sont au nombre de 24, deux pour chacune des 12 planètes. Chaque carte porte le nom d'une planète, annonce son pouvoir et nomme le gardien habitant le signe qu'elle gouverne. On reconnaît aisément le signe qu'une planète gouverne grâce à sa couleur dans le cercle extérieur.

Exemple : Mars, planète rouge, gouverne le Bélier, signe rouge.

Le joueur peut disposer à son gré du pouvoir des planètes dont il détient les cartes. Au lieu de se déplacer avec les dés, il peut choisir d'utiliser une des cartes planète qu'il a en main. En échange de ce pouvoir, qu'il utilise immédiatement, **il doit déposer un point de courage sur la case du gardien qu'elle gouverne**.

Exemple : un joueur joue le pouvoir de Vénus, la Faveur, qui lui permet de piocher immédiatement 3 lettres dans le sac du poète. Il dépose son point de courage sur la Sorcière, gardien qui se trouve en Balance, signe gouverné par Vénus.

La carte utilisée retourne à la banque, où elle est placée, face visible, à côté de la pioche. Puis, le joueur reprend une carte sur le dessus de la pioche. Lorsque la pioche est épuisée, retourner le paquet de rejet.

Comment régler ses dettes :

Un joueur ne peut pas gagner la partie si un ou plusieurs points de courage de sa couleur restent engagés sur les gardiens. Il a donc tout intérêt à utiliser quelques tours de jeu pour régler ses dettes. Il les règle en tentant d'apporter au gardien où se trouvent son ou ses points de courage l'élément, feu, terre, air ou eau qui lui correspond.

Pour cela, le joueur se place directement sur la case d'un des gardiens envers lequel il est endetté (*même exemple que plus haut : le joueur place donc son pion sur la case de la Sorcière*). Il fait tourner la flèche qui indique un élément, déterminé par la couleur du gardien désigné :

- gardiens oranges : le feu,
- gardiens marrons : la terre,
- gardiens blancs : l'air,
- gardiens bleus : l'eau.

Si la pointe de la flèche s'arrête entre deux cases, le joueur a droit à un autre essai.

- Si l'élément désigné **est le même que celui du gardien où il se trouve** (*dans le cas de notre exemple, l'air, de couleur blanche*), il a réussi et reprend son ou ses points de courage, s'il en a plusieurs **sur ce gardien**.

- Si la flèche stoppe en face d'un autre élément que celui du gardien où il se trouve, il a échoué et le ou les points de courage retournent à la banque.

Dans tous les cas, le joueur a réglé sa dette envers la planète.

Au tour suivant, il peut repartir, en lançant les dés, de la case d'entrée du signe correspondant à la case du gardien (*c'est-à-dire, toujours selon le même exemple, de la case numéro 7, entrée de la Balance*), mais il peut aussi régler une autre dette en se plaçant directement sur la case d'un autre gardien.

Un joueur qui n'a plus aucun point de courage se trouve dans une position précaire. **Il ne peut plus utiliser ses planètes et doit éviter avec soin certains obstacles**. Il aura intérêt, s'il en a l'occasion, à rendre une visite à l'hôtesse chez qui il pourra acquérir des points de courage (1 point de courage = 3 pièces d'or).

En résumé, à son tour de jeu, le joueur a trois choix possibles :

- se déplacer vers des métiers ou des visites,
- utiliser une carte planète,
- régler une dette.

BONNE ROUTE ET BONNE CHANCE !

Livret

LES METIERS

Le forain

Signe 1 - Bélier

Le forain défie au bras de fer le joueur qui, soit le précède, soit le suit immédiatement sur le plateau. Il fixe le montant du pari, mais comme il pourrait tomber sur plus fort que lui, il n'a pas intérêt à parier plus d'argent qu'il n'en a.

De même, il ne peut parier un montant plus élevé que la somme possédée par son adversaire. Ce qui revient à dire qu'il **peut ruiner un joueur mais non l'éliminer**.

Le facteur

Signe 3 - Gémeaux

Le facteur distribue une carte courrier à **chaque joueur, sauf lui-même**. A chaque tour de jeu, il se place directement (sans utiliser les dés) sur la case du premier joueur qui se trouve devant lui sur le plateau et qui n'a pas encore reçu sa carte courrier. Il lui présente les cartes courrier, faces cachées. Bonne ou mauvaise nouvelle ? le joueur conserve la carte qu'il a tirée.

Le facteur commence immédiatement sa tournée. S'il rejoint un joueur :

- sur un piège, il n'en subit pas les conséquences,
- sur un métier, il ne peut pas l'exercer,
- sur une visite, il ne peut pas accomplir l'action correspondante.

Si le facteur rejoint plusieurs joueurs qui se trouvent sur la même case, il distribue une carte à chacun. Par contre, s'il accepte une invitation à la fête, il ne peut pas en profiter pour y distribuer son courrier.

Le facteur reçoit un salaire de 10 pièces d'or, remis par la banque, lorsqu'il a fini sa tournée. Toutes les cartes courrier reviennent au paquet, pour le prochain facteur.

LES METIERS

La maîtresse

Signe 4 - Cancer

La maîtresse fait piocher une lettre par un autre joueur. Elle doit trouver, en 3 minutes, le plus grand nombre possible de mots commençant par cette lettre. Retournez le sablier dès que la lettre est piochée. Tous les mots sont acceptés : noms communs, noms propres, adjectifs, verbes. Pour les compter, un des joueurs tire un trait sur un papier à chaque mot trouvé.

Les mots de la même famille comme rouler, roulement, roue, sont acceptés. Les conjugaisons de verbes sont refusées. **La répétition d'un mot annule tout salaire.**

Le salaire, remis par la banque, est de 8 pièces d'or pour 25 mots; 5 mots de plus donnent un bonus d'1 pièce d'or, 10 mots de plus, un bonus de 2 pièces d'or, 15 mots de plus, un bonus de 3 pièces d'or, et ainsi de suite.

L'acteur

Signe 5 - Lion

Attention ! **Un acteur doit savoir son rôle avant d'entrer en scène, retournez le sablier dès qu'un joueur choisit ce métier** en se plaçant sur sa case. L'acteur décide d'un titre très célèbre, de livre, de film ou de chanson, qu'il écrit sur un papier et mime immédiatement. Les autres joueurs doivent trouver le titre. Celui qui trouve le premier est invité. L'acteur reçoit une pièce d'or de chacun des autres joueurs, excepté l'invité (s'il y en a un !). Ce mime se joue en 3 minutes.

Si le titre a été trouvé, la banque verse à l'acteur une subvention de 8 pièces d'or.

Le détective

Signe 8 - Scorpion

Le détective sort de la pièce et les autres joueurs se mettent d'accord sur une personnalité célèbre. Le détective est alors rappelé et doit trouver en 3 minutes de qui il s'agit, en les questionnant. Les joueurs ne répondent que par oui et non. **Le détective a le droit de proposer 3 noms.** Retournez le sablier dès que les questions commencent. En cas de succès, le détective reçoit 10 pièces d'or de la banque, sinon rien.

LES METIERS

Le percepteur

Signe 10 - Capricorne

Le percepteur réclame 2 pièces d'or à **tous les joueurs, y compris lui-même**. A chaque tour de jeu, il se place sur la case du premier joueur qui se trouve devant lui sur le plateau, et qui n'a pas encore payé son impôt. L'impôt, de 2 pièces d'or, va au centre du plateau. **Le joueur qui ne peut pas payer est éliminé.**

Le percepteur commence immédiatement sa tournée, il peut payer son impôt en même temps qu'un autre joueur, au tour de jeu de son choix. S'il rejoint un joueur :

- sur un piège, il n'en subit pas les conséquences.
- sur un métier, il ne peut pas l'exercer.
- sur une visite, il ne peut pas accomplir l'action correspondante.

Si le percepteur rejoint plusieurs joueurs qui se trouvent sur la même case, il perçoit l'impôt de tous ces joueurs. Par contre, s'il accepte une invitation à la fête, il ne peut pas en profiter pour y réclamer leur impôt aux participants.

Le percepteur reçoit un salaire de 10 pièces d'or, versé par la banque, lorsque tous les joueurs, y compris lui-même, ont payé leur impôt.

L'inventeur

Signe 11 - Verseau

L'inventeur invente une nouvelle règle du jeu qui est appliquée immédiatement, si elle est acceptée **par la majorité** des joueurs. Une seule interdiction, l'inventeur n'a pas le droit de proposer une règle visant à désavantager un joueur en particulier. Autrement dit, **une règle doit s'appliquer à tous.**

La règle acceptée ou pas, l'inventeur est payé par ce qui se trouve au centre du plateau. S'il y a des points de courage, l'inventeur les change à la banque contre ceux de sa couleur.

Un joueur peut faire l'inventeur alors qu'il n'y a rien au centre du plateau.

Exemples de règle:

- Un joueur a le droit de rejouer quand il a tiré un double aux dés.
- Un obstacle est transformé ou désarmorcé, etc...

LES VISITES

Le propriétaire

Signe 2 - Taureau

Le propriétaire possède les 12 maisons du Fabulastro qu'il loue et vend sans possibilité de crédit. Tant qu'un joueur n'a pas acheté sa maison, il doit obligatoirement rendre visite au propriétaire chaque fois qu'il entre en Taureau pour payer une pièce d'or de loyer, remis à la banque. S'il a de quoi payer sa maison, il peut décider de l'acheter **l'achat de la maison s'effectue uniquement chez le propriétaire (taureau)** l'argent va à la banque, qui lui remet la carte maison. Désormais il ne paiera plus de loyer.

L'hôtesse

Signe 6 - Vierge

Un joueur découragé peut acheter un ou plusieurs points de courage chez l'hôtesse. Un point de courage (de sa couleur) vaut 3 pièces d'or, payables à la banque.

La fête

Signe 7 - Balance

Le joueur qui s'arrête sur la fête y convie tous les autres, y compris ceux arrêtés sur des obstacles. Ceux qui acceptent l'invitation se placent directement sur la fête. Ceux qui ne sont pas intéressés restent à leur place. Puis le tour de jeu reprend normalement. Chaque joueur invité quitte la fête en faisant d'abord tourner la flèche qui lui indiquera le cadeau qu'il a gagné : le feu (orange) précipite dans le coup de foudre, obstacle de la Balance, l'eau (bleu) permet de piocher une lettre dans le sac; l'air (blanc) oblige à changer une carte planète et la terre (marron) donne 3 pièces d'or remises par la banque. Le facteur ou le percepteur qui accepte l'invitation à la fête ne peut pas y exercer son métier, il quitte cette case pour reprendre son travail.

Le casino

Signe 9 - Sagittaire

Au casino, le joueur joue son argent. Il mise une quantité de pièces d'or et lance un dé. De 1 à 3, il perd sa mise qui va à la banque, de 4 à 6, il récupère sa mise et la banque lui remet le même montant.

Le poète

Signe 12 - Poissons

Quand un joueur visite le poète, il pioche, **sans regarder**, 2 lettres dans son sac. Elles lui serviront pour la création de son nom. Avant la pioche, il peut, s'il le désire, rejeter des lettres déjà acquises qui ne lui conviennent pas. Il piochera alors un total de 2 lettres plus le nombre de lettres rejetées. Une fois le nom trouvé, il suffit de l'étaler. Il n'est pas obligatoire d'y mettre toutes les lettres que l'on a piochées.

LES OBSTACLES

Certains obstacles obligent le joueur qui tombe dessus à déposer un point de courage, des pièces d'or ou des lettres au centre du plateau. Ces pertes feront partie du salaire du prochain inventeur.

Le duel

Signe 1 - Bélier

Tirez un dé. De 1 à 3, vous perdez un point de courage qui va au centre du plateau. Si vous n'avez pas de point de courage à fournir, vous êtes éliminé. De 4 à 6, vous en gagnez un que la banque vous remet.

Le labyrinthe

Signe 2 - Taureau

Vous êtes perdu pendant 3 tours à moins de faire un double aux dés (un essai par tour). Vous n'avez pas le droit de jouer vos cartes de planètes durant ces 3 tours.

Le pickpocket

Signe 3 - Gémeaux

Tirez un dé. De 1 à 3, on vous dérobe 3 pièces d'or qui vont au centre du plateau. Si vous n'avez pas d'argent, vous l'avez échappé belle ! De 4 à 6, c'est vous qui dérobez 3 pièces d'or à la banque.

Le puits

Signe 4 - Cancer

Vous perdez toutes vos planètes qui retournent à la pioche. Resservez-vous un nouveau jeu avec le dessus de la pioche.

Le désert

Signe 5 - Lion

Vous perdez un point de courage qui va au centre du plateau. Si vous n'avez pas de point de courage à fournir, vous êtes éliminé.

La taxe

Signe 6 - Vierge

Versez une pièce d'or au centre du plateau, pour la protection de l'environnement. Si vous ne pouvez pas payer la taxe, vous êtes éliminé.

LES OBSTACLES

Le coup de foudre

Signe 7 - Balance

Votre coeur vous emporte vers une nouvelle aventure. Tournez la flèche et repartez du signe désigné (case numérotée).

La prison

Signe 8 - Scorpion

Vous êtes emprisonné pendant 3 tours à moins de faire un double aux dés (un essai par tour). Vous n'avez pas le droit de jouer vos cartes planète durant ces 3 tours.

L'indigestion

Signe 9 - Sagittaire

Vous êtes victime d'une monumentale indigestion. Payez 3 pièces d'or au médecin ou restez immobilisé pendant 3 tours. L'argent va au centre du plateau. Si vous ne payez pas le médecin, vous n'avez pas le droit de jouer vos cartes planète durant vos 3 tours d'immobilité.

La mine

Signe 10 - Capricorne

Vous y trouvez une pièce d'or (versée par la banque) mais vous perdez un point de courage, qui va au centre du plateau. Si vous n'avez pas de point de courage à fournir, vous êtes éliminé.

L'isolement

Signe 11 - Verseau

Vous perdez un point de courage, qui va au centre du plateau, ou vous vous morfondrez pendant 3 tours. Si vous choisissez de vous morfondre, vous n'avez pas le droit de jouer vos cartes planète durant vos 3 tours d'immobilité.

Le tourbillon

Signe 12 - Poissons

Dans la confusion totale, vous perdez 2 lettres qui vont au centre du plateau. Le tourbillon ne touche pas aux lettres d'un nom déjà écrit.

LES PLANETES, et leurs GARDIENS

Mars - Pillage

Vous dérobez la moitié des pièces d'or du joueur de votre choix.

L'Homme-loup en Bélier

Minos - Abondance

La banque vous remet 10 pièces d'or.

Le Minotaure en Taureau

Mercure - Mouvement

Vous pouvez vous rendre directement sur la case de votre choix.

Le Pantin en Gémeaux

Lune - Rêve

Vous plongez les autres joueurs dans le sommeil et jouez seul pendant 3 tours. Attention ! les joueurs endormis ne peuvent participer à aucune de vos activités...

Le Crapaud en Cancer

Soleil - Chaleur

La banque vous donne 3 points de courage de votre couleur.

Le Dragon en Lion

Ceres - Prévoyance

Vous pouvez vous placer directement sur le métier de votre choix.

La Fourmi en Vierge

Venus - Faveur

Vous piochez 3 lettres dans le sac du poète.

La Sorcière en Balance

Pluton - Tyran

Vous prenez un point de courage à chacun des joueurs. Echangez-les à la banque contre ceux de votre couleur. Celui qui n'a pas de courage à vous donner n'est pas éliminé.

Le Cerbère en Scorpion

LES PLANETES, et leurs GARDIENS

Jupiter - Métamorphose **Le Griffon en Sagittaire**

Vous transformez un joueur en l'animal de votre choix, ce qui lui interdit de travailler, de payer des impôts, de payer un loyer et d'acheter sa maison. S'il est transformé au cours d'un travail (facteur ou percepteur), il perd tout, travail et salaire. Durant sa métamorphose, le joueur peut cependant régler ses dettes, utiliser des cartes planètes et aller dans les visites, dont la fête. Seul le coup de foudre, obstacle de la balance, peut lui rendre sa forme humaine.

Saturne - Recul **L'Ogre en Capricorne**

Quand vous jouez le recul, aux tours suivants, chaque fois que vous vous déplacez avec les dés, vous pouvez choisir soit d'avancer normalement, soit de reculer, suivant ce qui vous arrange. **Ce pouvoir s'annule dès que vous tirez un double aux dés.**

Uranus - Rébellion **Le Robot en Verseau**

Les cartes planète sont redistribuées pour tous les joueurs, vous y compris. Chaque joueur redonne toutes ses cartes que l'on bat avec la pioche et les cartes déjà rejetées, puis on redistribue.

Neptune - Joker **La Sirène en Poissons**

Cette planète se substitue à n'importe quelle autre planète, mais la dette reste due à Neptune : vous engagez votre point de courage sur la Sirène.

