

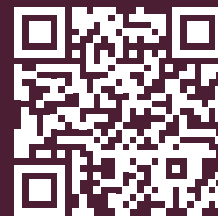
KAOSMOS[®]

10+

2/6

30 min

DÉCOUVREZ
LA RÈGLE EN VIDÉO :



PRINCIPE ET BUT DU JEU

La partie se déroule en 5 manches. Lors de chacune d'elles, les joueurs tentent en un temps limité de construire et d'optimiser leur Galaxie constituée de 9 tuiles. Il faut regrouper ses planètes en différentes zones tout en essayant d'avoir le Chemin d'astéroïdes le plus long possible. Sans oublier le Kaos apporté par des contraintes différentes à chaque manche. Gardez la tête froide pour trouver le bon équilibre, car, à la fin, c'est le score le plus faible qui est pris en compte.

CONTENU ET MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur place devant lui un plateau de score. Chacun prend également 1 jeton en bois de chaque couleur (orange, vert, bleu) et un jeton blanc en forme d'étoile et les place à côté de son plateau.
- 2 Mettre les 54 tuiles Galaxie dans le sac.
- 3 Placer le sablier et les 3 tuiles Bonus au centre de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent les attraper.
- 4 Mélanger les 20 cartes Kaos et en placer aléatoirement 5, faces cachées, à côté de l'aire de jeu. Les cartes restantes ne seront pas utilisées pour cette partie.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Récapitulatif d'une manche

1. Carte Kaos
2. Pioche et distribution des tuiles Galaxie
3. Construction de sa Galaxie
4. Décompte des points

Détail d'une manche

1. Carte Kaos

À chaque début de manche, la carte Kaos de la manche précédente est défaussée et la suivante est retournée face visible (lors de la première manche, on retourne simplement la première carte Kaos). Cette carte indique un changement de règle valable pour toute la manche et pour tous les joueurs. Si une contrainte entre en contradiction avec les règles de base, c'est la consigne de la carte qui prévaut (voir Détail des cartes Kaos p. 6). L'un des joueurs lit la consigne à voix haute afin que chacun en ait connaissance.

2. Pioche et distribution des tuiles Galaxie

Chaque joueur pioche ensuite dans le sac 9 tuiles Galaxie au hasard et les pose faces cachées devant lui. Quand tous les joueurs ont récupéré 9 tuiles, on commence la distribution. Chaque joueur prend connaissance de ses 9 tuiles, en choisit 3 qu'il place faces cachées devant lui, puis passe les 6 tuiles restantes à son voisin de gauche ou de droite selon la manche.

Lors des manches impaires (1, 3 et 5), il faut passer les tuiles à son voisin de gauche. Lors des manches paires (2 et 4), il faut passer les tuiles à son voisin de droite.

Il est interdit de consulter à nouveau les tuiles sélectionnées durant la phase de distribution.

Les joueurs font ensuite de même avec les 6 tuiles qu'ils viennent de recevoir : ils en choisissent 3, puis passent les 3 dernières à leur voisin de gauche/droite.

Il est interdit de regarder les 3 dernières tuiles reçues.

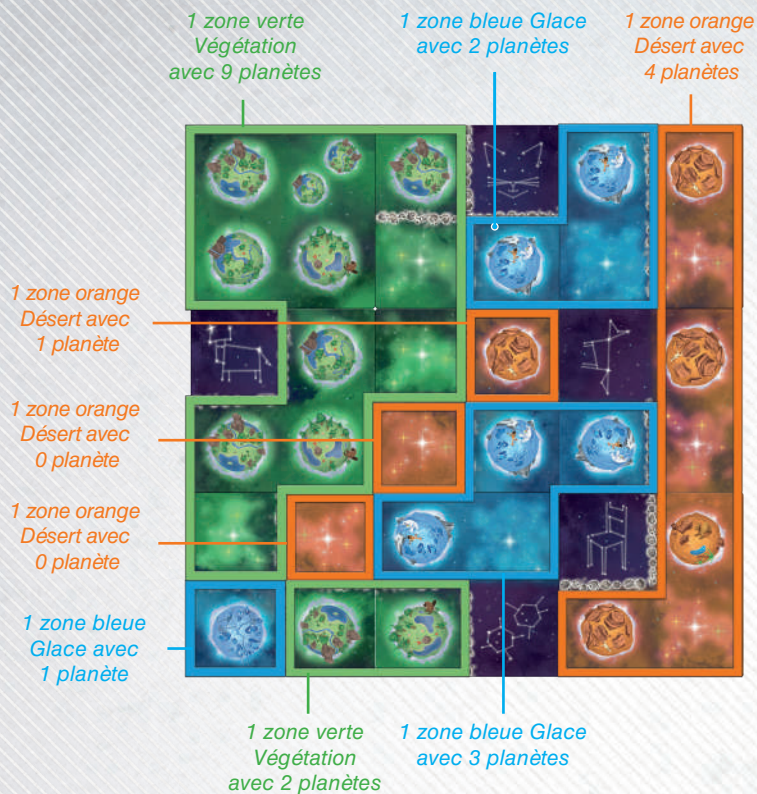
Chaque joueur a donc maintenant devant lui 9 tuiles faces cachées.

3. Construction de sa Galaxie

Quand tout le monde est prêt, le sablier est retourné. Tous les joueurs disposent maintenant d'une minute pour construire avec leurs 9 tuiles un carré de 3 x 3 leur permettant de remporter le maximum de points. Les joueurs peuvent mettre leurs tuiles dans n'importe quel sens, du moment qu'ils obtiennent un carré de 3 x 3.

L'objectif est de créer des zones de couleur avec des planètes pour marquer des points. Une zone est un ensemble d'une seule couleur continue, non séparée par une autre couleur, un espace « Constellation », ou un « Chemin d'astéroïdes ».





Tuiles Bonus de zone

Durant cette minute, les joueurs ont également la possibilité d'attraper les tuiles Bonus de zone au centre de la table. Lorsqu'un joueur attrape une tuile Bonus, il prend le pari qu'il aura dans sa Galaxie la zone de cette couleur qui contient le plus de planètes.

Une fois qu'il a fini d'arranger ses tuiles, Martin pense avoir la zone bleue Glace ayant le plus de planètes ; il prend donc la tuile Bonus Glace pour tenter de marquer les points bonus de cette zone (voir 4. c. Les tuiles Bonus de zone).



Une fois qu'un joueur a attrapé une (ou plusieurs) tuile(s) Bonus, il n'a plus le droit de toucher à ses tuiles Galaxie. Un joueur peut attraper plusieurs tuiles Bonus durant une même manche, mais il doit les prendre au même moment.

Fin de la manche

La manche prend fin quand le sablier est épuisé, ou que tous les joueurs ont terminé de construire leur Galaxie. On passe alors au décompte des points.

Note : si, à la fin du sablier, un joueur n'a pas fini de construire sa Galaxie, ou n'a pas respecté les règles de construction, il doit prendre les tuiles qu'il n'a pas encore posées, ou qui sont mal posées, les mélanger, les placer faces cachées de façon à compléter sa Galaxie puis les retourner faces visibles (sans choisir l'orientation) ; les tuiles retournées restent telles quelles.

EXPLICATION DU SCORE DES ZONES :

ZONE VERTE VÉGÉTATION	ZONE BLEUE GLACE	ZONE ORANGE DÉSERT
Chaque zone comprenant entre 3 et 5 planètes rapporte 1 point	Chaque zone comprenant entre 2 et 4 planètes rapporte 2 points	Chaque zone comprenant entre 2 et 3 planètes rapporte 2 points
Chaque zone comprenant entre 6 et 8 planètes rapporte 3 points	Chaque zone comprenant entre 5 et 7 planètes rapporte 4 points	Chaque zone comprenant entre 4 et 6 planètes rapporte 5 points
Chaque zone comprenant 9 planètes ou plus rapporte 5 points	Chaque zone comprenant 8 planètes ou plus rapporte 6 points	Chaque zone comprenant 7 planètes ou plus rapporte 7 points

4. Décompte des points

Lors des premières manches, il est conseillé de faire un décompte détaillé joueur par joueur. Par la suite, pour gagner du temps, tous les joueurs peuvent effectuer leurs décomptes simultanément.

Lors d'un décompte à la fin d'une manche, chaque joueur regarde combien de points il marque pour :

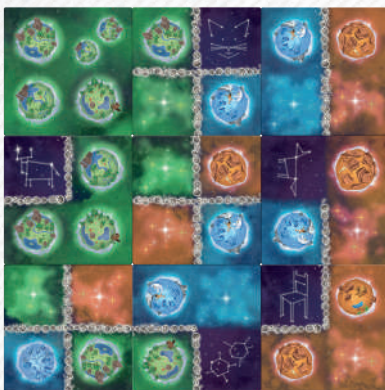
- ses zones de couleur : Désert, Glace et Végétation ;
- son plus grand Chemin d'astéroïdes ;
- les tuiles Bonus de zone, s'il en a ;
- les éventuels points supplémentaires liés aux cartes Kaos.

Il déplace ensuite les jetons score correspondants sur son plateau en fonction du nombre de points qu'il a marqués pour chaque élément lors de cette manche.

Note : on ne peut pas dépasser 30 points avec un jeton. Si un jeton atteint la case 30, il ne pourra plus avancer jusqu'à la fin de la partie.

a. Les zones Désert, Glace et Végétation

En commençant par les zones **vertes Végétation**, puis **bleues Glace** et enfin **orange Désert**, les joueurs comptent le nombre de planètes de chacune de leurs zones en se référant au tableau indiqué sur leur plateau.



Dans sa Galaxie, Martin possède :

2 zones vertes Végétation. L'une de 9 planètes lui rapporte 5 points et l'autre de 2 planètes lui rapporte 0 point. Martin avance donc son jeton vert de 5 cases sur sa piste de score.

3 zones bleues Glace. L'une de 3 planètes lui rapporte 2 points, une autre de 2 planètes lui rapporte également 2 points et la dernière d'1 seule planète ne lui rapporte aucun point. Il avance donc son jeton bleu de 4 cases sur sa piste de score.

4 zones oranges Désert. L'une de 4 planètes lui rapporte 5 points, l'autre d'1 planète ne lui rapporte aucun point et les deux autres de 0 planète ne lui rapportent aucun point non plus. Il avance donc son jeton orange de 5 cases sur sa piste de score.

b. Le plus grand Chemin d'astéroïdes

Chaque joueur marque les points de son plus grand Chemin d'astéroïdes, c'est-à-dire le chemin qui passe par le plus de tuiles. Attention, pour déterminer la longueur d'un chemin, il ne faut prendre en compte qu'un seul chemin même si celui-ci a plusieurs embranchements. De plus, une tuile n'est comptée qu'une seule fois dans un chemin.



Dans cet exemple, Martin ne compte que son chemin le plus long sans se soucier des embranchements, et chaque tuile du chemin n'est comptée qu'une seule fois.

Une fois que le joueur a déterminé le nombre de tuiles par lesquelles passe son plus grand Chemin d'astéroïdes, il avance le jeton Étoile sur son plateau du nombre de points déterminé par le tableau ci-dessous :

CHEMIN D'ASTÉROÏDES

Un chemin qui passe par 4 ou 5 tuiles rapporte 1 point

Un chemin qui passe par 6 à 8 tuiles rapporte 2 points

Un chemin qui passe par les 9 tuiles rapporte 4 points

Note : si le plus grand chemin d'un joueur passe par moins de 4 tuiles, le joueur ne marque aucun point.

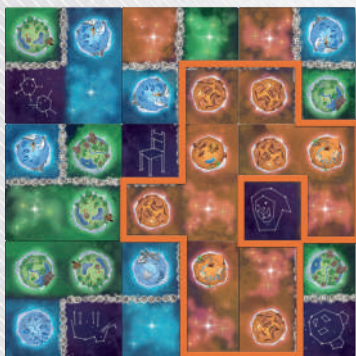
Martin marque 2 points car son Chemin d'astéroïdes passe par 7 tuiles. Il avance donc le jeton Étoile de 2 cases sur son plateau de score.



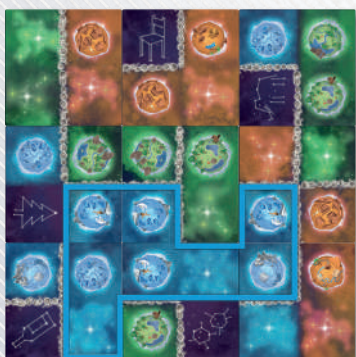
c. Les tuiles Bonus de zone

Chaque joueur ayant attrapé une tuile Bonus de zone vérifie s'il a eu raison de le faire ou non.

Si un joueur a attrapé une tuile Bonus Désert, Glace ou Végétation, il regarde s'il possède bien la zone de cette couleur avec le plus de planètes par rapport aux autres joueurs (ou le plus de planètes à égalité). Si c'est le cas, ce joueur remporte 3 points, qu'il reporte sur son plateau avec le jeton de la couleur concernée par le bonus. En revanche, si un autre joueur possède une zone de cette couleur avec plus de planètes, le joueur ayant attrapé la tuile Bonus perd alors 2 points (les scores ne descendent jamais en dessous de zéro).



Martin a attrapé la tuile Bonus Désert car il pense avoir la zone Désert la plus grande. En effet, avec sa zone de 8 planètes, personne ne peut rivaliser avec lui. Il remporte donc 3 points et avance le jeton orange de 3 cases sur son plateau.



Martin a attrapé la tuile Bonus Glace car il pense avoir la zone Glace la plus grande. Il a une zone Glace de 6 planètes, mais, malheureusement, Pierre a une zone Glace de 7 planètes. Martin s'est donc trompé et perd 2 points. Il recule de 2 cases le jeton bleu sur son plateau.

d. Les points supplémentaires liés aux cartes Kaos

Selon la carte contrainte (carte Kaos) en cours, il se peut que les joueurs puissent gagner des points supplémentaires. Les cartes indiquent quel jeton de score est concerné.

Une fois le décompte fait, les joueurs commencent une nouvelle manche. Si c'était la 5^e et dernière manche, la partie est terminée.

Fin de Partie

À l'issue de la 5^e manche, la partie est terminée et les joueurs déterminent le gagnant. Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points en additionnant les points du jeton blanc Étoile avec ceux du jeton vert, bleu ou orange **le plus faible sur sa piste de score**.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le jeton Étoile le plus faible qui gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



À la fin de la partie, Martin obtient 25 points en Végétation (jeton vert), 17 en Glace (jeton bleu), 23 en Désert (jeton orange) et 6 en Chemin d'astéroïdes (jeton blanc Étoile). Il prend en compte uniquement son score le plus faible parmi ses jetons de couleur (jeton bleu Glace : 17) et l'additionne à son score Chemin d'astéroïdes (jeton Étoile : 6), ce qui lui donne son score final : $6 + 17 = 23$ points.

Sophie obtient un score de 21 points, et Pierre de 23 points. Pierre et Martin sont à égalité. Le jeton Étoile de Martin est à 6, tandis que celui de Pierre est à 5. C'est donc Pierre qui remporte la partie.

VARIANTE DÉBUTANT

Le déroulement du jeu est identique mais les cartes Kaos ne sont pas utilisées. De plus les tuiles Galaxie ne sont pas distribuées mais simplement piochées au hasard dans le sac. La partie dure toujours 5 manches.