



## REGLE DU JEU

Ravensburger

®



JEU RAVENSBURGER N° 01604 4  
AUTEURS: C. RAFFEINER, H. WALCH  
RÉALISATION GRAPHIQUE: OTTO MAIER VERLAG  
ADAPTATION TEXTES: C. V. DAUBIZIT  
UN JEU POUR 3 À 6 PERSONNES  
À PARTIR DE 16 ANS.

# ASTROTIME

**«*Votre signe est-il le reflet de votre personnalité?  
Trop sérieux s'abstenir.*».**

ASTROTIME est un jeu récréatif pour lequel:  
Aucune connaissance préalable de l'astrologie n'est nécessaire, aucun enseignement sur l'astrologie n'est effectué, aucun horoscope de prédiction sur quelque situation de vie que ce soit ne peut être pris comme tel.

ASTROTIME est un jeu dynamique qui propose à tous les passionnés du jeu, de jeter un coup d'oeil dans leur signe du zodiaque tout en s'amusant.  
Grâce aux 14 qualités qui caractérisent le signe astral et la personnalité de chaque joueur, quelles situations serez-vous à même de maîtriser? Plus de 380 histoires courtes et humoristiques font le plaisir du jeu.  
Pour bien commencer, nous vous conseillons de lire la règle du jeu par étape et d'appliquer en jouant, chaque information. De cette façon, apprendre à jouer à ASTROTIME est un jeu d'enfant!



Contenu:

1 pion compte-tours



6 pions individuels



plan de jeu

36 jetons-valeur  
(6 par couleur)



384 histoires  
courtes  
(situations)

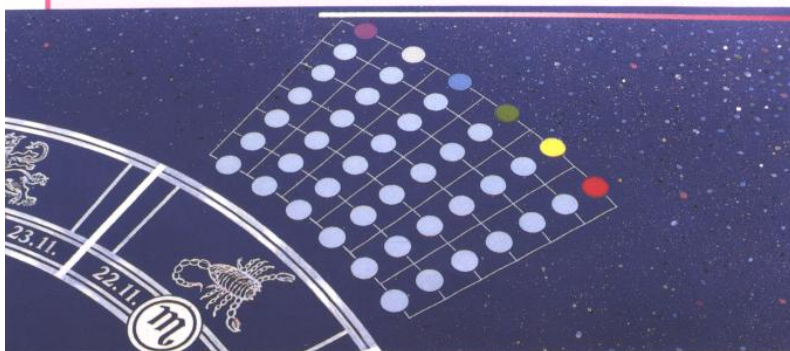
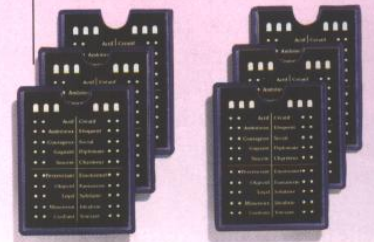


## BUT DU JEU

Grâce aux dons des astres, ainsi que  
celle, quel joueur saura maîtriser a  
Chaque situation dont vous aurez t  
valeur. Le joueur qui en aura reçu l

*En fin de partie, et selon la position des jetons  
l'image de sa personnalité, dévoilée le temps*

6 tables de jeu





## BUT DU JEU

Grâce aux dons des astres, ainsi qu'à une bonne dose d'évaluation personnelle, quel joueur saura maîtriser au mieux les situations rencontrées. Chaque situation dont vous aurez triomphé vous récompensera de jetons-valeur. Le joueur qui en aura reçu le plus grand nombre aura gagné.

*En fin de partie, et selon la position des jetons-valeur, le livre des astres donnera à chaque joueur l'image de sa personnalité, dévoilée le temps d'un jeu!*

6 tables de jeu



2 stylos rouge effaçables



12 cartes signes du zodiaque



1 «Livre des astres»





## PRÉPARATION

- a) C'est avec le Bélier que débute l'année astrologique. Le grand pion compte-tours (noir moucheté) sera donc placé sur la case du Bélier (21/03 – 20/04) au centre du plan de jeu.
- Après chaque tour de jeu, ce pion sera déplacé d'une case, en suivant le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- b) Chaque joueur choisit un pion de couleur, prend une table de jeu en plastique, glisse dans celle-ci la carte de son signe astral. Les 10 caractéristiques qui apparaissent en jaune représentent les points positifs typiques du signe astral.



- c) A tour de rôle, chaque joueur prend le feutre rouge. Il colorie les 10 points jaunes des dix qualités attribuées sur sa table de jeu en plastique: il obtient ainsi 10 points rouges.
- Il choisit aussi sur les 30 points restants, quatre qualités supplémentaires qu'il estime être aussi les plus en adéquation avec sa personnalité. Il obtient ainsi 4 autres points rouges indiquant de nouvelles qualités ou doublant la justesse de celles-ci (ex: ce joueur s'estime particulièrement ambitieux et sincère, c'est pourquoi il a doublé ces qualités. (Balance n° 2 et 5). Ces 4 points rouges supplémentaires sont très importants, car ils sont le reflet de votre propre personnalité. Ils vous permettent de mieux vous reconnaître dans les situations de jeu.

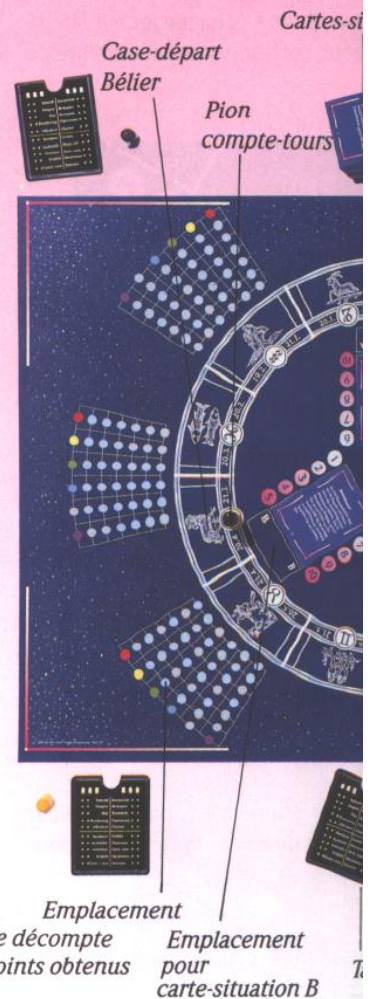


- d) A l'issue de cette préparation, les cartes de signe astral sont replacées dans la boîte. Les joueurs ne jouent plus qu'avec les tables de jeu.

## DÉROULE

La partie débute. Si vous ne connaissez pas l'étape, au fur et à mesure du déroulement...

1. Désignez un meneur de jeu qui gère au fur et à mesure la répartition...
2. Pour commencer, celui-ci prend le pion compte-tours, en cachant le dos de la carte, il le place au milieu du plan de jeu.



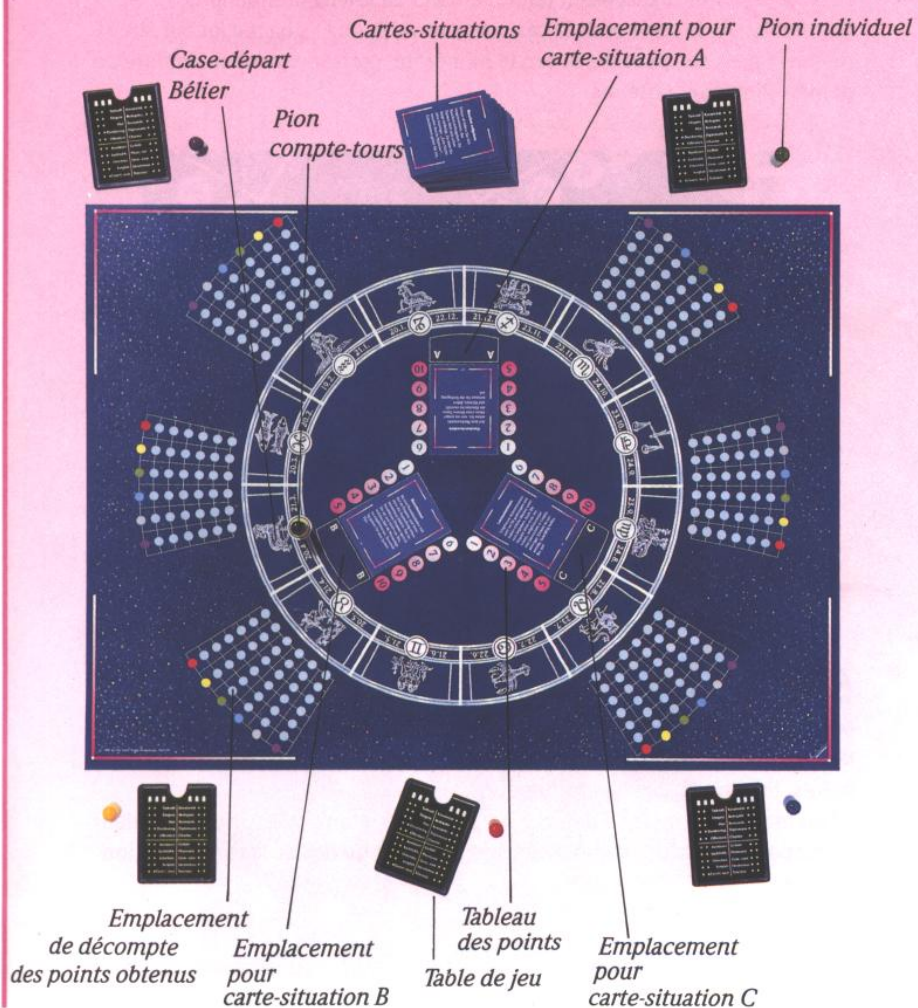


## DÉROULEMENT DU JEU

La partie débute. Si vous ne connaissez pas encore la règle du jeu, jouez par étape, au fur et à mesure du déroulement de la règle.

**1.** Désignez un meneur de jeu qui, mis à part sa participation au jeu, pourra gérer au fur et à mesure la répartition, l'emploi du matériel de jeu.

**2.** Pour commencer, celui-ci prend 3 cartes de situation. Il les lit à haute voix puis, en cachant le dos de la carte, il les pose chacune sur les cases A, B, C, placées au milieu du plan de jeu.





**3.** Chaque carte-situation raconte une histoire courte, qui demande un certain nombre de qualités nécessaires, pour maîtriser avec succès la situation décrite.

A chacun des joueurs d'évaluer dans laquelle de ces situations il sera le plus apte à maîtriser, puis d'exprimer son choix, en posant son pion sur la case A, B ou C correspondante, au-dessus de la carte-situation sur le plan de jeu.

**4.** Dès que tous les joueurs ont exprimé leur choix, on effectue le décompte. Les joueurs dont le choix s'est porté sur la carte de la case A, prennent celle-ci, à tour de rôle et la glissent (le texte étant au dos) dans leur table de jeu. Ils font le compte des points rouges obtenus, ceux-ci révélant le nombre de qualités nécessaires dont ils disposent pour maîtriser au mieux la situation A. En fonction de la carte et de la case choisie, A, B, ou C, chaque joueur fait de même et pose son pion sur le cercle numéroté, correspondant au nombre de points ou qualités obtenus.



**5.** Le joueur qui totalise le plus de points par situation gagne (1 vainqueur pour la situation A, 1 pour la B et 1 pour la C.) + Lorsque pour une même carte de situation (A, B ou C), plusieurs joueurs ont totalisé le même nombre de points, ils sont déclarés co-vainqueurs.

Il faut totaliser au moins 5 points pour gagner les jetons-valeur, dont la couleur correspond aux carrés colorés imprimés en haut du dos de la carte-situation choisie.

**6.** Chaque jeton-valeur obtenu est alors posé sur le plan de jeu à l'emplacement du tableau des points appartenant à chaque joueur. Attention, utilisez le



tableau en face duquel vous êtes placés, vers le haut.

**7.** Les jetons-valeur étant distribués, on prend trois cartes de situation utilisées. Le

**8.** Puis la partie continue de manière normale (Taureau, Gémeaux ...) on déplace le Taureau. A chaque tour et chaque fois qu'un jeton de couleur jaune, rouge, vert, violet, gris est obtenu, on pose un jeton-valeur correspondant d'une couleur

**9.** Après 12 tours de table, la partie se termine et on totalise le maximum de points.

FIN

### Calcul des points

Pour connaître le gagnant de la partie, on totalise le nombre de points-valeur gagnés par chaque joueur sur le plateau de points.

Exemple:





tableau en face duquel vous êtes placé et posez votre jeton en partant du bas vers le haut.

**7.** Les jetons-valeur étant distribués, le meneur de jeu retire du plateau, les trois cartes de situation utilisées. Le premier tour est ainsi terminé.

**8.** Puis la partie continue de manière identique et de signe en signe (Bélier, Taureau, Gémeaux ...) on déplace le pion compte-tours sur le signe suivant: le Taureau. A chaque tour et chaque fois qu'un joueur gagne un point-valeur de couleur jaune, rouge, vert, violet, gris ou bleu qu'il a déjà, il déplace son jeton-valeur correspondant d'une case vers le haut sur son plateau des points.

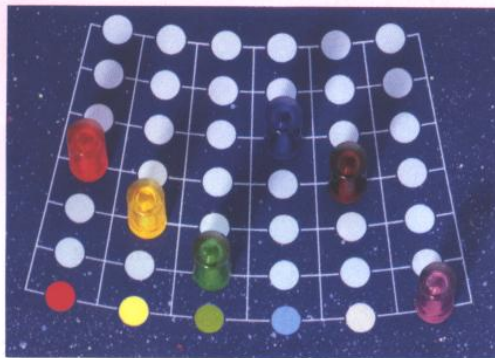
**9.** Après 12 tours de table, la partie est terminée. Le gagnant est le joueur qui totalise le maximum de points.

## FIN DU JEU

### Calcul des points

Pour connaître le gagnant de la partie, on fait le total des points en multipliant le nombre de points-valeur gagnés par le nombre de couleurs présent sur son plateau de points.

Exemple:



rouge	= 4
jaune	= 3
vert	= 2
bleu	= 5
gris	= 4
violet	= 1

Total des points:  
 $19 \times 6$  couleurs  
 = 114



Editions Ravensburger Attenschwiller, France



258446



Chaque couleur symbolise les six axes de vie:



**ROUGE:**  
Considération et  
reconnaissance  
sociale



**BLEU:**  
Amitié et  
sympathie



**JAUNE:**  
Autorité et  
influence



**GRIS:**  
Famille et  
harmonie



**VERT:**  
Travail et argent



**VIOLET:**  
Savoir et  
connaissances

A la fin du jeu, chaque joueur pourra lire dans le livre des astres, la ligne de sa couleur la plus représentée, ainsi que celle de sa couleur la moins représentée.

Pour chaque joueur, le temps d'une partie, chaque couleur signifie:

- l'axe de vie le mieux atteint - (maximum de points) ainsi que
- l'axe de vie le moins atteint - (minimum de points)

A chaque nouvelle partie, vous découvrirez ainsi d'autres aspects de votre personnalité.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger Attenschwiller, France**