

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Conseil : il est parfois judicieux d'attendre avant de rendre ses points-bonus. Ainsi, 3 points-bonus Soleil peuvent faire avancer de 6 cases mais peuvent aussi...faire avancer de 9 cases s'ils sont combinés avec, par exemple, (2 points-bonus Amour + 2 points-bonus Amis + 2 points-bonus Énergie). Faire les bons choix...c'est préparer son avenir !

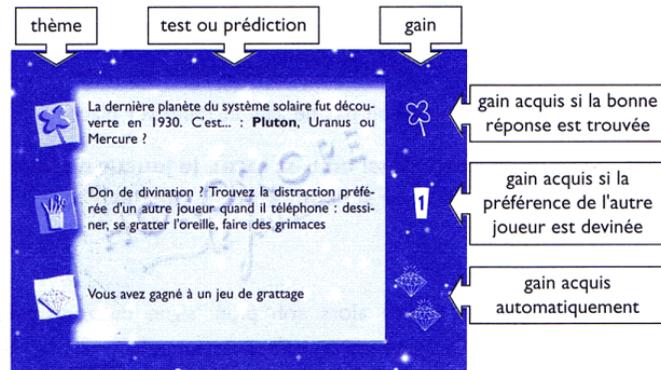
c) A SAVOIR AUSSI :

2 pions 'signe du zodiaque' ne peuvent pas s'arrêter sur la même case. Si un joueur en rejoint un autre, ce dernier (celui qui vient d'être rejoint) lui cède sa place en avançant d'une case.

5) FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le premier joueur qui, ayant parcouru le tour du zodiaque, rejoint ou dépasse sa case de départ (c'est à dire le 1^{er} décan du signe correspondant à son pion 'signe du zodiaque').

6) EXEMPLE DE CARTE-JEU :



★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

La responsabilité d'Original Games ne saurait être engagée en cas de contestation sur les informations contenues dans ce jeu ni suite à des erreurs d'impression (merci de votre compréhension pour le T manquant à Sagittaire).

© 2003. Original Games et Horoscope - le jeu sont des marques déposées. Tous droits réservés.

Créé et fabriqué en France.

Création du jeu : Pierre Krebs
Illustrations : Brigitte Ehrhardt

Merci à tous ceux qui, par leurs idées et avis, ont participé à la concrétisation de ce jeu.

Horoscope - le jeu a été créé pour vous apporter un plaisir de jeu unique et sa fabrication a fait l'objet du plus grand soin. Votre satisfaction est notre souhait et notre récompense. Nous restons à votre écoute pour toute remarque ou suggestion.

Original Games - créateur et éditeur de jeux - 2, rue Véver 57000 Metz France
Tél : 03 87 50 68 03 contact@original-games.com www.original-games.com

ORIGINAL GAMES
un plaisir de jeu unique

règle
du jeu

HOROSCOPE
le jeu

de 2 à 12 joueurs (ou équipes) - durée moyenne d'une partie : 45' (2 joueurs) à 1h15' (4 joueurs)

1) CONTENU DE LA BOÎTE :

1 plateau de jeu	1 dé
1 flèche à fixer au centre du plateau	3 cartes numérotées (1, 2 et 3)
12 cartes-pions 'signe astrologique'	160 points-bonus
12 supports pour les cartes-pions	1050 questions et prédictions (175 cartes-jeu x 6 thèmes)

i) avant de jouer pour la 1^{ère} fois :

- fixez la flèche dans la perforation prévue au centre du plateau. Ne la démontez plus car le plateau se plie avec la flèche,
- insérez chacune des 12 cartes-pions (représentant les signes astrologiques) dans un support plastique (rond noir). Ne les séparez plus,
- retirez les 3 cartes marquées 1, 2 et 3 du paquet de cartes-jeu,
- répartissez les 7 types de points-bonus (20 pour chacun des 6 thèmes + 40 points-bonus 'Soleil') dans leurs 7 compartiments de la boîte.

2) BUT DU JEU :

Être le premier à terminer le tour du zodiaque.

Chaque joueur prend le départ sur la 1^{ère} case du signe astrologique de son choix. Le gagnant est celui qui réussit le premier à parcourir les 12 signes pour revenir à sa case de départ.

3) RESUME DE LA REGLE et PRINCIPE DU JEU :

Le plateau représente les 12 signes du zodiaque, chacun divisé en 3 décans, soit 36 cases au total. **Chaque joueur choisit un pion 'signe astrologique' différent et le place sur le plateau, sur le 1^{er} décan de ce même signe.** La progression se fait ensuite décan par décan et signe par signe.

Pour avancer, **chaque joueur fait tourner la flèche fixée au centre du plateau. Celle-ci désigne 1 des 6 thèmes : Amis, Amour, Argent, Chance, Énergie ou Travail.** Si la flèche s'arrête sur un des rayons du soleil, c'est le joueur qui choisit le thème.

Un des autres joueurs tire alors une carte-jeu et lit les instructions ou pose la question dans le thème concerné. Comme pour l'horoscope, le sort peut être plus ou moins favorable... et la progression plus ou moins rapide.

La carte-jeu peut, soit donner directement des gains, soit d'abord faire passer un test.

Quand les gains sont des 'cases', le joueur avance son pion du nombre de cases indiqué.

Quand les gains sont des 'points-bonus', le joueur doit en réunir 3 identiques.

En les rendant, il avance de 3 cases. Il y a 6 types de points-bonus correspondant aux 6 thèmes plus un 7^{ème}, le point-bonus 'Soleil', qui est un joker se combinant avec les 6 autres.

Le gagnant est le 1^{er} joueur qui revient à sa case de départ.

4) DEBUT et DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Avant de débiter la partie, un des joueurs est désigné pour être l'*Astrologue*, chargé de distribuer et reprendre les points-bonus.

Chaque joueur prend le pion 'signe astrologique' de son choix et le place sur le 1^{er} décan de ce signe. Exemple : le joueur qui prend le pion 'Balance' commence sur le 1^{er} décan du signe de la Balance.

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie. Le joueur placé à sa gauche joue en 2^{ème} et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour avancer, le joueur fait tourner la flèche. C'est la pointe de la flèche qui indique le thème sélectionné. Si la pointe s'arrête sur un des rayons du soleil, le joueur choisit le thème.

Un des adversaires prend alors une carte-jeu et lit les informations concernant ce thème.

a) LES CARTES-JEU :

Chaque carte-jeu propose les 6 thèmes : Amis, Amour, Argent, Chance, Énergie et Travail mais seul le texte du thème concerné est lu.

✓ s'il s'agit d'une '**prédiction**', le joueur gagne directement.

Exemple : «Vous avez fait le plein de vitamines».

Le gain accordé figure à droite de la prédiction. Voir détail au paragraphe b) ci-après.

✓ s'il s'agit d'un '**test**', le joueur doit le réussir pour recevoir son gain.

Il y a plusieurs types de tests : répondre à une question, faire un chiffre précis avec le dé, trouver une préférence d'un de ses adversaires, gagner une bataille de dé etc. (lire le détail ci-dessous). Le gain accordé, si le 'test' est réussi, est indiqué sur la carte-jeu. Voir détail au paragraphe b) ci-après.

Les '**tests**' proposés au joueur sont de différentes natures :

■ '**répondre à une question**' : le joueur donne **1 réponse parmi les 3 qui sont proposées sur la carte-jeu ; la bonne réponse apparaît en gras.**

Exemple dans le thème 'Chance' : «Le mot 'hasard' est d'origine...: chinoise, indienne ou arabe ?»,

■ '**tester sa chance**' en la tentant (exemples : pronostiquer un chiffre de 1 à 6...et le réaliser avec le dé ou tenir sans cligner des yeux pendant 15 secondes etc.) ou en la vérifiant (exemples : porter un vêtement bleu, avoir une lettre du mot 'Euro' dans son prénom, être du signe du Sagittaire ou jouer avec le pion du Verseau etc.),

■ avoir le '**don de divination**' en devinant **LA préférence d'un des adversaires parmi 3 propositions** (3 chanteurs, 3 villes, etc.), à l'aide des cartes numérotées 1, 2 et 3.

Exemple : l'adversaire désigné par le joueur doit choisir entre Marseille, Lille ou Paris. S'il préfère Lille, il prend la carte marquée 2 et la pose (face cachée) sur la table. Le joueur annonce alors son hypothèse. Si celle-ci correspond au numéro de la carte cachée, c'est gagné !

(Pour Marseille, l'adversaire aurait pris la carte marquée 1 et pour Paris, la 3).

■ '**relever le défi !**'. 2 types de défis sont possibles ;

● **gagner une bataille de dé** avec les autres joueurs ; celui qui fait le plus grand score gagne et avance (les joueurs à égalité relancent le dé),

ou

● **choisir une des 3 cartes numérotées 1, 2 ou 3** et espérer que son adversaire ne devine pas laquelle il a prise. Si l'adversaire la trouve il avance, sinon c'est le joueur qui avance.

NB : 'Relevez le défi !' est le seul test où un adversaire peut avancer lors du tour d'un autre joueur. Cependant, lorsque le test est terminé, le jeu continue dans l'ordre normal avec le joueur placé à gauche de celui qui a 'déclenché' le défi.

Les cartes-jeu déjà utilisées sont replacées sous la pile.

b) GAINS et PROGRESSION SUR LE PLATEAU :

La carte-jeu précise le gain attribué au joueur lorsqu'il gagne directement ('prédiction') ou réussit son 'test'. Voir l'illustration au paragraphe 6), en dernière page.

Si le 'test' n'est pas réussi, le joueur ne reçoit pas de gain et reste sur place.

Dans tous les cas (prédiction, test réussi ou test raté), le joueur ne joue qu'un coup ; le jeu se poursuit toujours avec le joueur suivant, placé à gauche.

Les gains peuvent être :

✓ soit des '**cases**' : le joueur avance alors son pion 'signe du zodiaque' du nombre de cases précisé sur la carte-jeu. Ces gains sont symbolisés par    selon le cas,

✓ soit une '**lune**' : le joueur ne gagne rien et reste sur place...

✓ soit des '**points-bonus**' :

● chacun des 6 thèmes a son point-bonus. C'est l'*Astrologue* qui remet au joueur les points-bonus indiqués sur la carte-jeu (1 ou 2 selon le cas).

Le joueur les collectionne pour en réunir au moins 3 pour un même thème.

Dès qu'il a **3 points-bonus identiques, il peut les rendre à l'Astrologue et avancer alors de 3 cases.**

● le point-bonus 'Soleil' peut être gagné dans chacun des 6 thèmes. C'est un **bonus joker qui complète chacun des 6 autres.** En rendant à l'*Astrologue*, par exemple, (2 points-bonus Amour + 1 point-bonus Soleil) ou (1 point-bonus Amour + 2 points-bonus Soleil), le joueur avance de 3 cases.

NB : rendre 3 points-bonus 'Soleil' fait avancer de 6 cases !

Les points-bonus sont toujours rendus à l'*Astrologue* par multiples de 3 (3, 6, 9 etc.). Cette opération - rendre des points-bonus pour avancer - est effectuée par le joueur uniquement à la fin de son coup, avant que le joueur suivant ne tourne la flèche.