

	Fireworks	
6 ans et plus	2 à 4 joueurs	20 minutes

Un groupe de sept chats s'entraînait durement pour devenir des maîtres dans leur profession – à savoir réaliser les meilleurs feux d'artifice au monde. Bien que novices, ils espéraient devenir un jour aussi expert que leur maître. Après tant d'années de travail, le jour est arrivé...

Contenu

- 1) 4 plateaux personnel « Mon Ciel » (1 pour chaque joueur)
- 2) 8 tuiles de départ (2 de couleurs différentes pour chaque joueur)
- 3) 50 cartes Action (pour la version avancée #1)
- 4) 8 pions de joueur (pour les scores)
- 5) 7 cartes Personnage
(versions avancées : distribuez-en 1 au hasard à chaque joueur).
- 6) 12 aides de jeu (pour les scores – 4 dans chaque langue)
- 7) 1 marqueur de premier joueur
- 8) 1 boîte Ciel étoilé
- 9) 111 tuiles Feu d'artifice
 - a) 88 tuiles de base
 - b) 16 tuiles spéciales
 - c) 7 tuiles Fonction
- 10) 1 dé Feu d'artifice (1 série d'autocollants pour le dé) :
Les feux d'artifice lancés dans le ciel étoilé
- 11) 1 baril Feu d'artifice (pour lancer les feux d'artifice)

Le jeu #1

But du jeu

À chaque tour, les joueurs utilisent le baril Feu d'artifice pour lancer le dé Feu d'artifice dans la boîte. Si les tuiles Feu d'artifice touchées par le dé se retournent face visible, le joueur en prend un certain nombre (en fonction du dé) et les place sur son plateau personnel pour marquer des points. Celui qui aura le plus de points à la fin remportera la partie.

Mise en place

1. Chaque joueur prend un plateau, 1 carte Aide de jeu, 1 pion de joueur et 2 tuiles de départ.
2. Chaque joueur place 2 tuiles de départ sur son plateau personnel. Elles représentent les centres des grands feux d'artifice.
3. Placez la boîte du Ciel étoilé au centre de la table, avec toutes les tuiles Feu d'artifice face cachée à l'intérieur.
4. Le joueur le plus vieux devient le premier joueur et il prend le baril Feu d'artifice, le dé Feu d'artifice et le marqueur de premier joueur.

Principes du jeu

Lors de votre tour vous devez réaliser les étapes suivantes :

1. Lancer les feux d'artifice

- Placez le dé Feu d'artifice dans le Baril.
- Levez bien haut le Baril (au moins à 50 cm) et lancez le dé Feu d'artifice dans la boîte Ciel étoilé pour faire se retourner les tuiles Feu d'artifice. (Les joueurs peuvent faire un tas avec les tuiles avant de lancer le dé).

Résultats : Réussite : des tuiles Feu d'artifice sont retournées face visible, y compris celles en dehors de la boîte Ciel étoilé.

Echec : aucune tuile Feu d'artifice ne s'est retournée face visible. Prenez une tuile Feu d'artifice au hasard. Votre tour est terminé.

2. Choisir les feux d'artifice

Vérifiez le résultat du dé Feu d'artifice :

1 : prenez 1 tuile Feu d'artifice face visible dans la boîte Ciel étoilé

2 : prenez 2 tuiles Feu d'artifice face visible dans la boîte Ciel étoilé

3 : prenez 3 tuiles Feu d'artifice face visible dans la boîte Ciel étoilé

Symbole Feu d'artifice : prenez 1 tuile Feu d'artifice face visible dans la boîte et relancez le dé Feu d'artifice encore une fois pour réaliser un nouveau tour.

3. Placer toutes les tuiles Feu d'artifice prises sur le plateau personnel

Les tuiles Feu d'artifice ne peuvent pas être déplacées après avoir été placées.

Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur a rempli son plateau. Il reste alors un dernier tour aux autres joueurs dans cette manche. Retournez la boîte Ciel étoilé et utiliser les pions des joueurs pour compter les points. Le Joueur qui a le plus de points l'emporte.

Les Tuiles

Tuiles de départ :

Elles valent 1 point chacune en tant que centre de grands feux d'artifice.

Tuiles de départ – Kiku (bord radial)

Tuiles de départ – Bodan (bord en cercle)

88 tuiles de base

(Ne valent pas de points, mais sont utilisées pour construire des formes qui rapportent des points).

Kiku (bord radial) – Bodan (bord en cercle)

16 tuiles spéciales

10 Poka

2 de chaque : Abeille, Mille Roues, Chrysanthème, Saule Pleureur, Paume ainsi que « Bangs and Reports ».

6 Kada

2 de chaque : Papillon, Chat et Sourire.

7 tuiles Fonction

- Quand une tuile Fonction est retournée face visible, réalisez immédiatement son effet.
- Quand plusieurs tuiles Fonction sont retournées face visible en même temps, choisissez 1 effet que vous réalisez. Le joueur suivant choisit 1 effet (s'il y en a) qu'il réalise aussi.
- Retirez du jeu les tuiles Fonction utilisées.

Coup de vent :

Après avoir pris vos tuiles, retournez 5 tuiles Feu d'artifice face visible, face cachée.

Pluie battante :

Tous les joueurs pendant cette manche prennent 1 tuile Feu d'artifice de moins.

Remarque : si le résultat du dé est 1, à la place vous prenez une tuile Feu d'artifice au hasard, face cachée.

Exemple : quand il y a 5 tuiles Feu d'artifice face visible dans la boîte Ciel étoilé :

	Type de cartes Action	Nombre indiqué sur le dé	Pluie battante -1	Tuiles Feu d'artifice que vous pouvez	Joueurs
--	--------------------------	--------------------------------	-------------------------	---	---------

		Feu d'artifice		prendre					
				Face visible	Face cachée	Joueur actif	B	C	D
1	seul	3	2	2	0	V			
2	seul	1	0	0	1	V			
3	coopératif	1	0	0	1	V			
4	coopératif	2	5	5	0	2	1	1	1

Symbole Feu d'artifice :

Prenez votre tuile Feu d'artifice et relancez le dé Feu d'artifice.

Remarque : si à la fois le dé Feu d'artifice et les tuiles Feu d'artifice indiquent un symbole Feu d'artifice, ignorez le dé Feu d'artifice.

Remarque : si une tuile Fonction est prise face cachée, ne l'ajoutez pas à votre plateau personnel. Au lieu de cela, donnez-la au joueur suivant – l'effet se produira lors de son tour de jeu.

Décompte des points

Les tuiles de base seules ne rapportent pas de points. Seules les tuiles de base, qui ont été assemblées pour créer ces deux sortes de formes, rapportent des points :

Valeur en points des formes

Grands Feux d'artifice :

(6 tuiles de base + tuile de départ) :

Tuiles de départ : 1 point (si le joueur n'a pas réussi à former un grand feu d'artifice).

10 points (même forme et même couleur)

7 points (même forme seulement)

6 points (autres)

Saturn (Bodan)

2 points
couleurs différentes

3 points
même couleur

Kaléidoscope (Kiku)

3 points
couleurs différentes

2 points
même couleur

Petite Fleur

1 point

Tuiles spéciales

Comptez seulement les tuiles spéciales uniques – ignorez les doubles.

Quantité	1	2	3	4	5+
Scores	1	2	3	4	10

Cartes Personnage

Les joueurs peuvent remplir les conditions inscrites sur les cartes Personnage pour obtenir des points bonus.

1. Maicho Cat : récupérez 4 tuiles spéciales différentes : 3 points.
2. Kohana Cat : les petites fleurs valent 2 points (au lieu de 1).
3. Manka Cat : formez 2 kaléidoscopes : 3 points.

4. Tosei Cat : formez 2 Saturnes : 3 points.
5. Kagiya Cat : formez 1 Saturne, 1 Kaléidoscope et 1 Petite fleur : 3 points.
6. Tamaya Cat : formez 2 grands feux d'artifice : 3 points.
7. Chiot grassouillet : Marquez des points en plus pour avoir récupéré des tuiles spéciales.

Quantité	1	2	3	4	5+
Points bonus	1	3	5	7	13

Version avancée #1

Ajoutez les cartes Action et les cartes Personnage. Piochez une carte Personnage au hasard.

Les joueurs doivent remplir les conditions inscrites sur leur carte Personnage pour marquer des points bonus.

Mise en place

La même que pour le jeu #1, mais avec deux règles supplémentaires :

- Chaque joueur prend une carte Personnage.
- Mélangez les cartes Action et placez-les à côté de la boîte, pour former la pile des Actions.

Principe du jeu

- Piochez 1 carte Action au début de votre tour et lancez le dé Feu d'artifice en fonction de la carte.
- Si une carte coopérative est piochée, choisissez un joueur pour vous aider. Prenez les tuiles chacun votre tour en commençant par le joueur dont c'est le tour.
- Mettez de côté les cartes Action utilisées. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche de cartes Action.

Fin de la partie

La partie se termine quand le plateau d'un joueur est complet et que les autres joueurs restants dans cette manche ont réalisé leur dernier tour. Retournez la boîte Ciel étoilé et utilisez les pions des joueurs pour les points – celui qui a le plus de points l'emporte.

Version avancée #2

Mise en place

- Chaque joueur prend 1 plateau personnel, 1 aide de jeu et 2 tuiles de départ.
- Distribuez une carte Personnage au hasard à chaque joueur et prenez 1 pion de joueur.
- Retirez les tuiles Fonction et la boîte Ciel étoilé.
- Placez les tuiles Feu d'artifice au hasard sur la table.
- Toutes les tuiles Feu d'artifice doivent être face visible.

Principe du jeu

Tous les joueurs prennent simultanément des tuiles sur la table et placent les tuiles Feu d'artifice sur leur plateau personnel.

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les plateaux des joueurs sont complets. Celui qui a le plus de points remporte la partie.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :