Spring Festival

Règles du jeu

Le Nouvel An chinois célèbre l'arrivée du printemps. C'est l'occasion de voir les meilleurs artificiers du pays se livrer à des spectacles pyrotechniques de grande ampleur. En tant qu'artificier, votre objectif est simple : marquer les esprits et être désigné comme maître artificier par l'Empereur.

But du jeu

Réalisez les plus beaux feux d'artifice en enchaînant judicieusement les explosions et en recueillant les applaudissements de la foule. Terminez par le bouquet final pour impressionner l'Empereur.

Matériel

1 plateau Magasin d'artificier



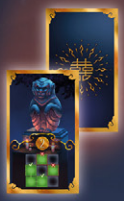
48 tuiles Feu d'artifice recto (Fusée) verso (Explosion)



16 tuiles Feu d'artifice de départ



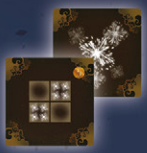
12 cartes Signe chinois



1 jeton Joueur actif



24 cartes Composition de motif



24 cartes Composition de couleurs



20 jetons Applaudissement 1 point et 10 jetons 5 points



1 bloc de score



Mise en place

1. Placez le plateau Magasin d'artificier au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit un set de départ constitué de 4 cartes Feu d'artifice ayant le même symbole :



Joueur 1 Joueur 2
Joueur 3 Joueur 4

3. Mélangez les 48 tuiles Feu d'artifice et constituez 4 piles de 12 tuiles chacune. Placez ensuite ces 4 piles sur le plateau Magasin d'artificier côté Fusée visible.
4. Mélangez les 24 cartes Composition de motif puis placez la pile à proximité des joueurs. Distribuez-en deux à chaque joueur, qui les place devant lui face visible. Faites de même avec les 24 tuiles Composition de couleur.
5. Une fois que tous les joueurs ont pris connaissance de leur deux cartes Composition, chaque joueur place ses 4 tuiles Feu d'artifice de départ devant lui côté Fusée. Les joueurs peuvent les agencer comme bon leur semble, en fonction de leurs cartes Composition, à condition que les tuiles Feu d'artifice se touchent par au moins un côté.
6. Signe chinois : pour une partie en **mode avancé**, mélangez les 12 cartes Signe chinois puis tirez-en une au hasard. Placez-là face visible à proximité des joueurs. Rangez les autres dans la boîte.
7. La dernière personne à avoir vu un feu d'artifice commence la partie ! Elle prend le jeton Joueur actif qu'elle place devant elle.



Magasin d'artificier

Chaque tour, le joueur actif va orienter le Magasin comme il le souhaite afin de positionner une tuile Fusée devant chaque joueur. Chaque joueur récupère alors sa tuile pour la placer simultanément dans sa zone de jeu.



Lancer une Fusée

Chaque joueur prend la tuile Fusée devant lui, la place adjacente orthogonalement à une autre tuile de sa zone de jeu et la **retourne** côté Explosion pour lancer le feu d'artifice.

Il est également possible de remplacer n'importe quelle tuile déjà posée, en la retirant de la partie et en la remplaçant par la nouvelle tuile Feu d'artifice.

À tout moment de la partie, l'ensemble des tuiles Feux d'artifice du joueur doivent être avec la fumée et la traînée **vers le bas**.



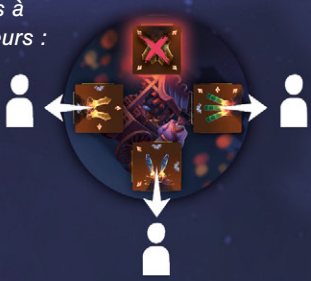
Parties à 2 et à 3 joueurs

À chaque tour, après que chaque joueur ait pris sa tuile Fusée, le joueur actif défausse les tuiles non prises. À 2 joueurs, deux tuiles sont défaussées chaque tour et une tuile lors d'une partie à 3 joueurs.

Exemples à deux joueurs :



Exemples à trois joueurs :



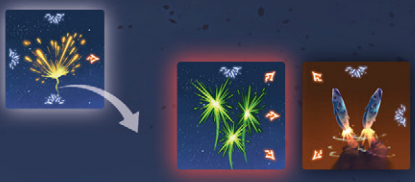
Réaction en chaîne

Après avoir lancé une Fusée, une réaction en chaîne se produit, pouvant en faire exploser d'autres.

Lorsque le joueur lance une fusée en la retournant côté Explosion, il regarde les flèches présentes sur la tuile. Si une flèche pointe une tuile Fusée, cette dernière explose. Elle est alors retournée sur son côté Explosion. À son tour, cette tuile fait exploser d'autres tuiles Fusée selon ses flèches et ainsi de suite.



À noter que si une flèche pointe une tuile Explosion, cela ne déclenche pas de réaction en chaîne.



Compositions

Les joueurs tentent de ravir le public en réalisant des feux d'artifices composés d'explosions de couleurs et de formes différentes.

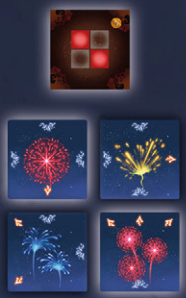


Une carte Composition de **motif ou de couleur** est un schéma de tuiles Explosion à réaliser par le joueur. Les compositions réalisées rapportent des points de victoire en fin de partie.

Quand un joueur possède devant lui des tuiles Explosion qui correspondent exactement à l'une de ses compositions, il peut la réaliser.

- Les cases avec des **couleurs** indiquent la couleur de l'explosion nécessaire (peu importe le nombre d'explosions dessus)
- Les cases avec des **explosions** indiquent que la tuile doit avoir le nombre requis d'explosions (peu importe la couleur de l'explosion)
- Les cases **blanches** représentent n'importe quelle tuile Explosion

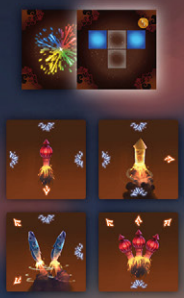
C**es compositions peuvent être tournées et réalisées dans n'importe quel sens**. Il n'est cependant **pas possible de les réaliser en miroir**. Lorsqu'un joueur réalise une composition, il retourne toutes les tuiles ayant servi à la réaliser. Il met de côté la composition réalisée et en pioche une nouvelle du même type (couleur ou motif).



Dans cet exemple les 4 tuiles correspondent à la composition. Elle est donc réalisable.



Il retourne les tuiles utilisées, ainsi que la carte Composition qu'il conserve.



Il pioche une nouvelle carte Composition de couleur.

Il est possible de réaliser plusieurs compositions l'une après l'autre pendant un même tour. En revanche, **une tuile** Explosion **ne peut pas être impliquée dans la réalisation de deux compositions différentes**.

Étincelles et Applaudissements

Il est possible d'impressionner le public et de recueillir ses applaudissements durant la performance.



Quand un joueur place une nouvelle tuile feu d'artifice dans sa zone de jeu, il peut former une ou plusieurs Étincelles complètes avec des tuiles adjacentes. Une étincelle peut être complétée quelle que soit la face de la tuile Feu d'artifice adjacente.





Pour chaque Étincelle complète, le joueur prend un jeton Applaudissement de la réserve. Ces jetons vaudront des points de victoire à la fin de la partie.

Note : lors de la mise en place de la partie, les joueurs ne gagnent pas d'applaudissements pour leurs étincelles complètes.

Fin du tour

Quand tous les joueurs ont placé leur tuile Feu d'artifice et le cas échéant, pris leurs jetons Applaudissement et validé leurs Compositions, le tour est terminé.



Le jeton Joueur actif passe au joueur suivant dans le sens horaire qui devient le nouveau joueur actif pour le prochain tour.

Fin de partie

Lorsque le Magasin d'artificier est vide, cela déclenche la fin de partie. Cela a lieu lorsque chaque artificier a placé 12 tuiles dans sa zone de jeu. Finissez le tour en cours et passez ensuite au Bouquet final.

Bouquet final

Tout feu d'artifice se termine par un bouquet final. C'est le moment d'impressionner l'Empereur !

Lors du Bouquet final, chaque joueur doit faire exploser le maximum de fusées. Pour cela il :

1. Place toutes ses tuiles Feu d'artifice sur leur face Fusée
2. Choisit une tuile Fusée qu'il retourne sur sa face Explosion
3. Réalise une réaction en chaîne

Si un joueur réalise un Bouquet final parfait, c'est-à-dire que toutes ses cartes sont sur leur face Explosion, il gagne immédiatement 3 jetons Applaudissement.

Décompte des points

Il est temps pour l'Empereur de désigner son maître artificier !

Chaque joueur fait la somme de ses PV (points de victoire) :

- Bouquet final : 1 PV par tuile sur sa face Explosion en fin de partie.
- Applaudissements :
  - 1 PV par jeton Applaudissement
  - 3 PV pour chaque adversaire qui a **strictement** moins de jetons Applaudissement
- Compositions : somme des PV de chaque carte Composition réalisée.

Le joueur avec le total le plus élevé l'emporte. Il obtient le titre d'artificier de l'Empereur.
En cas d'égalité c'est le joueur avec le plus d'applaudissements qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Règle avancée : Signes chinois

Une fois que vous maîtrisez l'art des feux d'artifice, vous allez pouvoir célébrer la nouvelle année chinoise placée sous un nouveau signe.

En début de partie, tirez au hasard une carte Signe chinois. Cette carte donnera des PV supplémentaires en fin de partie selon la réalisation de chacun des joueurs.

Détail des cartes Signe chinois



Chèvre

3 points pour chaque **colonne** avec un seul feu 1 . Si une colonne dispose de plus d'un feu 1 ou d'aucun, elle ne rapporte aucun point.



Coq

3 points pour chaque feu 3 avec une étincelle **complète**.



Serpent

5 points pour chaque feu rouge **encadré des 4 côtés**.



Rat

3 points pour chaque feu jaune qui touche un autre jaune **en diagonale**.



Dragon

2 points pour chaque étincelle **complète** en fin de partie.



Buffle

5 points pour chaque **colonne** contenant 4 feux différents 1 / 2 / 3 et 4



Lapin

5 points par **paire** de feux 2 **côte à côte**. Ces paires peuvent être en colonne ou en ligne.



Chien

3 points pour chaque feu 4 **en périphérie**. Un feu est considéré en périphérie lorsqu'au moins un de ses 4 côtés est libre.



Tigre

3 points par tuile du **plus gros groupe** de feux bleus . Un groupe est constitué de tuiles adjacentes par au moins un côté.



Singe

2 points pour chaque feu vert **à côté orthogonalement** d'un autre vert



Cochon

2 points pour chaque paire de flèches **en vis à vis**. Les deux flèches doivent se pointer l'une l'autre



Cheval

5 points pour chaque **ligne** contenant 4 couleurs différentes