Chris Bryan

LANTERNS DICE

LE JEU DE DÉS

— Présentation —

La moisson est rentrée, place à la fête! L'empereur a déclaré que cette fête serait la plus belle jamais vue. Vous êtes les artisans chargés de décorer le lac du palais avec des lanternes flottantes et d'illuminer le ciel avec des Feux d'artifice. Le joueur obtenant le plus de points d'honneur est celui qui fera la meilleure impression sur l'empereur; il gagnera la partie!

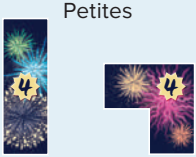
— Matériel —

1 bloc de Feuilles de jeu (100)

3 Cartes empereur

48 tuiles Feux d'artifice

Petites



Grandes

Moyennes

6 tuiles de chacune des 8 formes

4 Dés-lanternes

1 Piste pour les dés

— Description des Feuilles de jeu —

A Cette section représente le lac. Celui-ci est divisé en **bassins** carrés, eux-mêmes divisés en 2 **zones** triangulaires de **lanternes**.

B Cette section est celle où vous notez vos tours de jeu.
Le nombre de tours est en fonction du nombre de joueurs.
À chaque tour, le joueur actif reçoit un bonus.

C Cette section vous permet de noter les **cadeaux** reçus et dépensés. Lorsque vous recevez un cadeau, noircissez le cercle central ; lorsque vous le dépensez, barrez le cercle. Chaque joueur commence la partie avec 1 cadeau.

D Cette section est utilisée en fin de partie pour calculer votre score final. (Pour plus de détails, voir les pages 12 à 15.)

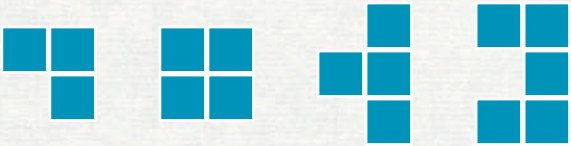
— Mise en place —

1 Donnez à chaque joueur 1 **Feuille de jeu** différente et un crayon.

> *Il y a 4 versions différentes des Feuilles de jeu, repérées par une lettre (A, B, C ou D) dans le coin supérieur droit. Chaque joueur doit avoir une version différente.*

2 Choisissez, parmi les 8 formes disponibles, 4 tuiles **Feux d'artifice** qui seront utilisées durant votre partie.

- *Pour votre première partie, nous vous recommandons les 4 formes suivantes:*



- *Pour les parties suivantes, nous vous recommandons de sélectionner au hasard 1 petite forme, 2 formes moyennes et 1 grande forme.*

3 Pour chacune des formes choisies, empilez les 6 tuiles en ordre décroissant (la plus grande valeur au sommet). Vous aurez donc 4 piles, 1 pour chaque forme sélectionnée.

4 Placez les 3 **Cartes empereur** sur le côté de la zone de jeu, de manière à ce qu'elles soient visibles par tous les joueurs.

- *Pour votre première partie, nous vous recommandons de placer chaque carte face A visible.*

- *Pour les parties suivantes, nous vous recommandons de choisir au hasard la face visible de chaque carte.*

5 Chaque partie comporte un nombre défini de tours, qui dépend du nombre de joueurs. Chaque joueur doit préparer sa Feuille de jeu en fonction du nombre de joueurs :

- **2 joueurs :** *10 tours chacun*
  Barrez les bonus de tour 7 et 8 sous **3** 👤

- **3 joueurs :** *8 tours chacun*
  Barrez les bonus de tour 7 à 10 sous **2** 👤

- **4 joueurs :** *6 tours chacun*
  Barrez les bonus de tour 7 et 8 sous **3** 👤
  et 7 à 10 sous **2** 👤

6 Le joueur ayant la version de la Feuille de jeu venant en premier dans l'alphabet (A avant B, etc.) est celui qui commence la partie. Donnez-lui les Dés-lanternes et la Piste pour les dés.

— Déroulement du jeu —

Le joueur qui commence est, au départ, le joueur actif. Puis tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour changer de joueur actif à chaque nouveau tour. Le joueur actif enchaîne les étapes ci-dessous pendant son tour, certaines d'entre elles impliquant tous les joueurs (👥) :

1. **Lancer les dés, orienter la Piste**
2. **Noircir des zones de lanternes**
   - **A** Noircir une zone correspondant au dé (👥)
   - **B** Noircir sa zone de bonus de tour
3. **Réaliser une action empereur (👥)**
4. **Lancer un Feu d'artifice**

Étape 1 – Lancer les dés, orienter la Piste

(Joueur actif)

À votre tour, lancez les 4 Dés-lanternes sur la Piste. (Vous devrez peut-être secouer légèrement la Piste pour que les dés se placent correctement.)

Après avoir lancé les dés, vous pouvez dépenser 1 cadeau pour relancer les 4 dés. (Vous pouvez faire ceci plusieurs fois pendant le même tour, à condition que vous ayez assez de cadeaux.)

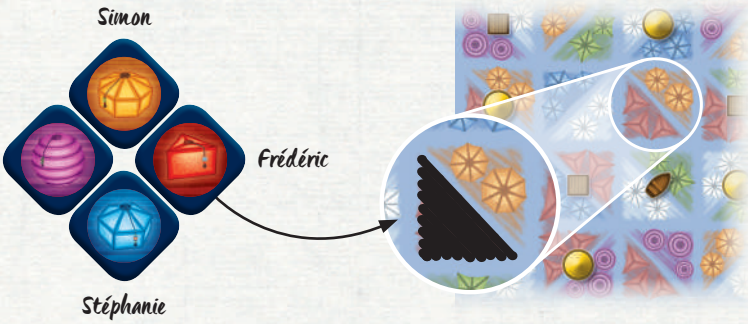
Vous choisissez ensuite l'orientation de la Piste. Chaque joueur doit faire face à un seul dé. C'est vous, le joueur actif, qui choisissez le dé auquel feront face les autres joueurs en faisant tourner la Piste.

> *Une fois que la Piste a été orientée, les joueurs peuvent réaliser simultanément les étapes ci-dessous qui les concernent. Par exemple, vous n'avez pas besoin d'attendre que tous les joueurs aient terminé l'étape 2 pour passer à l'étape 3.*

Étape 2a – Noircir une zone correspondant au dé

(Tous les joueurs)

Chaque joueur peut noircir sur sa Feuille de jeu une zone de lanternes de la couleur du dé qui lui fait face. (Ceci représente l'agencement de lanternes de cette couleur sur le lac.)



Exemple A : *Frédéric lance les dés et oriente la Piste de façon à faire face au dé rouge. Il noircit une zone de lanternes rouge de son choix. (Stéphanie noircit une zone bleue et Simon une zone orange.)*

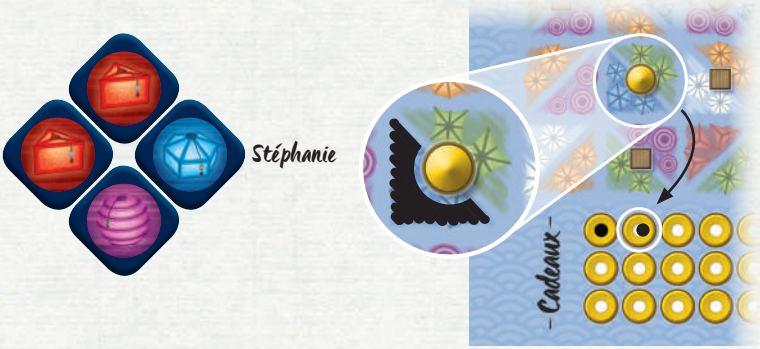
◆ Installations et bonus de noircissement ◆

Vous pouvez trouver sur le lac trois types d'**Installations :** des Pavillons, des Pontons et des Bateaux.

Pavillons

Les cercles jaunes sur le lac représentent des Pavillons. Chaque fois que vous noircissez une zone contenant un Pavillon, l'empereur vous remet un cadeau.

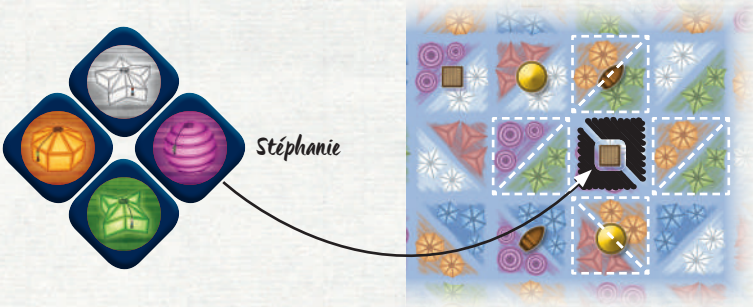
> *Rappel: lorsque vous recevez un cadeau, vous le notez dans la section "Cadeaux" de votre Feuille de jeu, en noircissant le cercle central d'un cadeau.*



Exemple B : *Stéphanie noircit une zone bleue contenant un Pavillon. Elle gagne un cadeau, qu'elle note sur sa Feuille de jeu.*

Pontons

Les carrés gris sur le lac représentent des Pontons. Chaque Ponton se trouve au centre d'un bassin et s'étend sur deux zones de lanternes. Chaque fois que vous noircissez la seconde de ces deux zones (de telle sorte que le bassin est entièrement noirci), vous pouvez noircir une zone supplémentaire de votre choix dans un bassin adjacent.



Exemple C : *Stéphanie noircit la zone violette indiquée par la flèche; la totalité du bassin contenant un Ponton est maintenant noircie. À titre de bonus, elle obtient le droit de noircir une des huit zones de lanternes indiquées par des pointillés.*

Bateaux

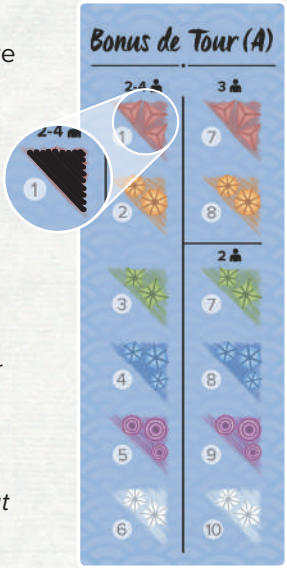
Les Bateaux ne sont pris en compte que pour le score final.

Vous êtes autorisé à noircir une zone contenant un Bateau, mais pour marquer des points avec un Bateau il ne faut noircir aucune zone de ce bassin. (Pour plus de détails, voir page 14.)

Étape 2b – Noircir sa zone de bonus de tour

(Joueur actif)

À votre tour, vous pouvez noircir une zone de lanterne dont la couleur correspond à votre “Bonus de tour” sur votre Feuille de jeu. (Barrez la zone dans la section “Bonus de tour” pour indiquer que vous avez utilisé le bonus de ce tour.)



Exemple D : *Frédéric joue son premier tour. Après avoir noirci une zone de la couleur de son dé, il noircit en plus une zone rouge correspondant à son bonus de premier tour sur sa Feuille de jeu.*

Rappel: les bonus de noircissement pour les Pavillons et les Pontons décrits plus haut (pages 8 et 9) s’appliquent quel que soit le moment où vous noircissez une zone.

Étape 3 – Réaliser une action empereur

(Tous les joueurs)

Chaque joueur peut dépenser un ou plusieurs Cadeaux pour réaliser l’action indiquée sur la face visible d’une Carte empereur. Barrez sur votre Feuille de jeu le nombre de Cadeaux figurant en haut de la carte, puis réalisez l’action.

Chaque joueur ne peut réaliser qu'une seule action empereur par tour. Cette action peut être identique ou non à celles effectuées par d'autres joueurs au cours du même tour.

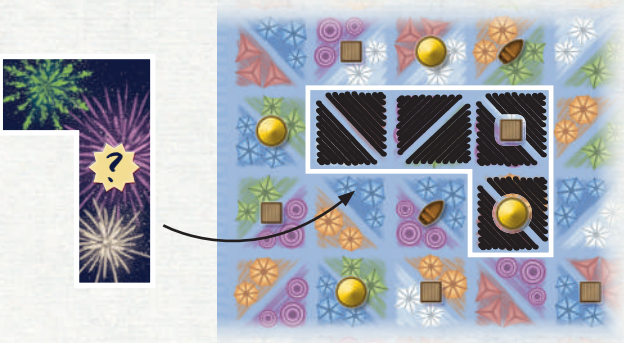
> *Rappel: les bonus de noircissement pour les Pavillons et les Pontons décrits plus haut (pages 8 et 9) s'appliquent quel que soit le moment où vous noircissez une zone.*

Étape 4 – Lancer un Feu d'artifice

(Joueur actif)

À la fin de votre tour, vous pouvez lancer un Feu d'artifice. Pour ce faire, vous devez avoir complètement noirci des bassins correspondant à la forme et à la taille d'une tuile Feux d'artifice. Prenez la tuile dans la pile et placez-la sur votre Feuille de jeu, sur les bassins noircis.

> *Vous avez le droit de faire pivoter et/ou de retourner une tuile Feux d'artifice pour qu'elle recouvre vos bassins noircis.*



— Fin de partie —

Les joueurs jouent leurs tours, lancent les dés, noircissent des zones de lanternes, réalisent des actions empereur et lancent des Feux d'artifice jusqu'à ce que tous les joueurs aient barré le dernier bonus de tour sur leur Feuille de jeu, et ainsi terminé le nombre défini de tours.

Une fois que le dernier joueur a complètement terminé son dernier tour, les joueurs peuvent encore lancer un Feu d'artifice, dans l'ordre du tour. (Au cours de cette dernière phase, les joueurs ne lancent pas les dés, ne noircissent pas de zones de lanternes ni ne réalisent d'actions empereur.)

— Décompte des points—

Les joueurs utilisent la section de calcul du score dans le coin inférieur droit de leur Feuille de jeu pour additionner les **Points d'honneur** qu'ils ont gagnés. Le score final est constitué de 3 éléments.

1. Feux d'artifice

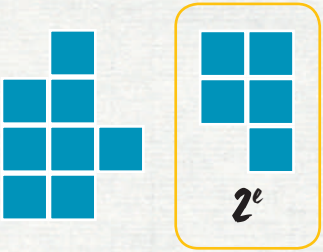
L'empereur veut que des Feux d'artifice illuminent le ciel!

Additionnez les nombres de Points d'honneur imprimés sur les tuiles Feux d'artifice placées sur votre Feuille de jeu, qui correspondent aux Feux d'artifice que vous avez lancés.

2. Deuxième plus grand groupe de bassins complets

L'empereur ne veut pas que toutes les lanternes soient regroupées au même endroit du lac. Il veut deux grands groupes de bassins.

Plusieurs bassins complets (carrés dont les deux zones triangulaires sont noircies) adjacents constituent un groupe. Ignorez votre plus grand groupe de bassins complets. Gagnez 1 Point d'honneur pour chaque bassin complet de votre deuxième plus grand groupe.



- *Si vos deux plus grands groupes sont de même taille, ignorez l'un d'eux et marquez des points pour l'autre.*
- *Les bassins complets couverts par des tuiles de Feux d'artifice comptent dans les groupes.*
- *Les bassins incomplets (dont une seule zone triangulaire est noircie) ne font pas partie des groupes et ne font donc pas gagner de points.*

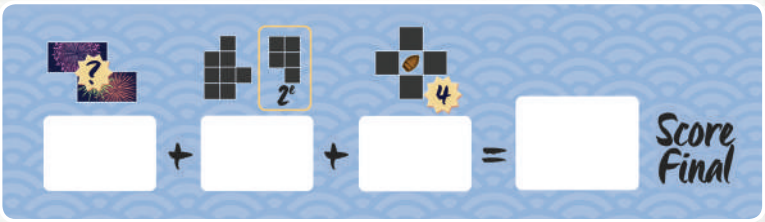
3. Bateaux entourés

L'empereur veut que ses invités d'honneur aient une vue dégagée sur les lanternes depuis ses bateaux.

Gagnez 4 Points d'honneur pour chaque bassin contenant un Bateau et répondant aux conditions suivantes :

- *Le bassin où se trouve le Bateau n'est pas du tout noirci.*
- *Les 4 bassins adjacents sont complètement noircis.*

Les bassins complets couverts par des tuiles Feux d'artifice comptent pour les Bateaux entourés.



Additionnez les Points d'honneur de ces 3 éléments pour obtenir votre score final. Le joueur avec le plus grand nombre de Points d'honneur gagne ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de Points d'honneur obtenus grâce aux tuiles Feux d'artifice gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité partagent la joie de leur victoire commune.

— Exemple de décompte de points —

A Simon a lancé 4 **Feux d'artifice** : 5 + 4 + 3 + 3 = 15 points

B Son plus grand groupe (en haut à droite, entouré de pointillés noirs) comporte 12 bassins complets. Son **deuxième plus grand groupe** (en bas à gauche, entouré de pointillés blancs) en comporte 10 = 10 points.

C Il a 2 **Bateaux** dans des bassins qui ne sont pas du tout noircis et qui sont entourés sur leurs 4 côtés par des bassins complets : 2 Bateaux entourés × 4 points chacun = 8 points.

D Simon additionne ses points pour obtenir son **score final** : 15 + 10 + 8 = 33 points !

— Crédits —

Auteur :
Chris Bryan

Illustrations :
Beth Sobel

Conception graphique :
Jason D. Kingsley, John Shulters

Développement :
Randy Hoyt, Charles Wright,
John Shulters, Sarah Graybill

Edition de la règle du jeu :
Dustin Schwartz

Conception originale :
Christopher Chung

RENEGADE FRANCE :

Chef de projet & relecture : Simon Gervasi

Traduction : Christine Bornon

Maquette : Stéphanie Lairet

© 2019 Foxtrot Games. Tous droits réservés.
Éditions française © 2019 Origames. Tous droits réservés.

FOXTROT GAMES

RENEGADE GAME STUDIOS

ORIGAMES