KEYFRAMES



Vous êtes un groupe d'animateurs talentueux à la recherche de travail et vous avez atteint la dernière épreuve de sélection au prestigieux studio "Cheesetoon Network", mais pour décrocher le seul poste disponible, vous devrez concourir pour voir qui est capable de construire avec les images parfaites les meilleures séquences d'animation possibles.

MATÉRIEL

3 x (A/B) 

3 x (A/B) 

4 x 

3 x (A/B/C) 

6 x 

3 x (A/B/C/D) 

3 x (A/B/C/D/E) 



MISE EN PLACE





Approvisionnement central



1) Distribuez une **carte d'ordre de tour** à tout le monde.
2) Mélangez le paquet de cartes et **défaussez 9/3/4 cartes dans la boîte, sans regarder**, si vous jouez à 2/3/4 personnes.
3) Distribuez une **main de 5/4/5 cartes** à chaque personne si vous jouez à 2/3/4.
4) Révélez **5 cartes** du paquet et placez-les face visible au centre de la table, créant ainsi l'**approvisionnement central**.
Remarque : Si 5 jokers apparaissent ainsi, remettez-les dans le paquet, mélangez-le et révélez-en 5 nouvelles cartes.



	★★	★★★	★★★★
Manches	3	3	2
Cartes défaussées	9	3	4
Main de cartes	5	4	5

JOUANT À KEYFRAMES

La partie se déroule en **3 manches** (sauf au mode à 4 joueureuses, qui est détaillé a la fin). Chaque manche durera autant de tours que de cartes ont été distribuées à chaque personne. Un tour est composé de deux phases : **l'enchère pour décider de l'ordre du tour**, et **la construction des séquences**.

L'enchère pour décider de l'ordre du tour

1) Chacun **choisit simultanément une des cartes de sa main** et la pose face cachée devant lui (au dernier tour la seule carte restante en main sera jouée.
2) Lorsque tout le monde a posé sa carte sur la table, retournez les cartes pour attribuer l'ordre du tour. **La personne révélant la carte avec le numéro le plus élevé** (en haut à gauche) **jouera en premier**, la deuxième avec le numéro le plus élevé en deuxième, et ainsi de suite. **Tournez les cartes d'ordre du tour pour vous rappeler de votre position** (1, 2, 3 ou 4).
3) Enfin, **ajoutez votre carte révélée à l'approvisionnement central** (elle sera disponible pour tout le monde lors de la phase suivante).



Celui qui a révélé les 22 choisira en premier lors de la phase de construction de la séquence.

La construction de séquences

Suivant l'ordre du tour déterminé précédemment, chaque personne choisira une des cartes de l'approvisionnement central et choisira **obligatoirement** soit 1) Démarrer une nouvelle séquence avec cette carte, soit 2) Ajouter cette carte à une de ses séquences déjà ouvertes.

1) Démarrer une nouvelle séquence

Les séquences sont des rangées de cartes formées avec le même type d'animation, que chacun construira dans sa zone de jeu. Lorsqu'une séquence est terminée, elle est fermée immédiatement. Gardez les cartes, en conservant le même ordre, dans votre paquet de décompte (les points seront calculés à la fin de la partie).

Chaque personne peut avoir au maximum 2 séquences ouvertes.

Choisir une carte de l'approvisionnement central vous permet de démarrer une nouvelle séquence. Si vous avez déjà 2 séquences ouvertes et vous ne voulez ou ne pouvez pas placer la carte dans aucune d'entre elles, vous devez **fermer une séquence** même si elle n'est pas complète (même si elle ne contient qu'une seule carte) **pour libérer de l'espace. Vous pourrez ainsi démarrer une nouvelle séquence**. Vous ne pouvez pas démarrer une nouvelle séquence avec un joker.



Nouvelle séquence

Piocher n'importe quelle carte sauf le joker permet de démarrer une nouvelle séquence.

2) Ajouter une carte à une des séquences

Pour ajouter la carte de l'approvisionnement à une séquence déjà commencée, vous devez le faire **à gauche ou à droite** de celle-ci, et vous ne pouvez JAMAIS ajouter une carte dans le mauvais ordre, sauf s'il s'agit d'un joker. Cela veut dire que les séquences vont de A → E selon leur taille (A/B, A/B/C, A/B/C/D ou A/B/C/D/E), sans pouvoir ajouter, par exemple, une C à gauche d'une A. Vous pouvez par contre ajouter une A à gauche d'une C. **Les cartes placées dans une séquence ne peuvent pas être déplacées ultérieurement**.

Remarque : Le numéro de la carte n'est pris en compte que pour les enchères pour l'ordre du tour.



N'importe laquelle des 3 premières cartes est ajoutable à une des séquences, alors que les dernières cartes vous obligent à fermer une séquence et en démarrer une nouvelle.



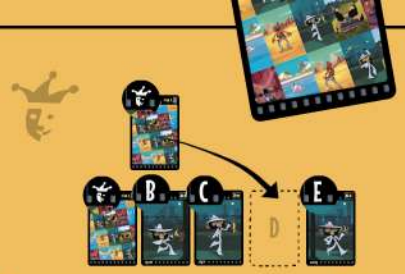
La dernière carte ou le joker, vous permettent de compléter la séquence. (Voir « Les jokers » au verso)

Les jokers

Les jokers sont très utiles pour compléter des séquences, et ce sont également **les seules cartes pouvant être insérées dans une séquence déjà ouverte**. En revanche, ils compteront comme des points négatifs en fin de partie, réduisant ainsi la valeur de la séquence.

Lorsque vous piochez un joker, vous pouvez le placer **n'importe où dans n'importe laquelle de vos séquences** ouvertes.

Vous pouvez avoir plusieurs jokers dans la même séquence, mais vous **ne pouvez jamais ouvrir une nouvelle séquence avec un joker**.



Ce joker pourrait être ajouté entre la C et la E (agissant comme D) pour compléter la séquence.

Lorsque tout le monde a pioché sa carte de l'approvisionnement central et l'a placée dans sa zone de jeu, le tour finit et un nouveau tour commence.

Fin de la manche

Une fois les tours correspondants écoulés et votre main de cartes épuisée, **les cartes restantes dans l'approvisionnement central (5 cartes) sont défaussées dans la boîte**. Ces cartes ne seront plus disponibles pour le reste du jeu. Si ce n'est pas la dernière manche (il reste encore des cartes disponibles dans la pioche), **redistribuez une main de 5 cartes (4, si vous êtes 3 personnes), révélez 5 nouvelles cartes comme approvisionnement central** et démarrez une nouvelle manche.

Fin du jeu

Le jeu fini **après 3 manches** (2 manches dans les jeux à 4 personnes). Vous saurez que c'est fini, car la pioche est épuisé et vous n'avez plus de cartes en main.

Prenez les séquences que vous avez ouvertes, même si elles sont incomplètes, et mettez-les dans votre paquet de décompte.

DÉCOMPTE FINAL

Prenez votre paquet de décompte, regroupez les cartes par type de séquence (terminée ou non) en respectant l'ordre dans lequel vous l'avez mis dans le paquet ; Mettez de côté les cartes qui ne sont associées à aucune séquence (cartes détachées).

Combien scorent les séquences ?

Une **séquence complète**, sans jokers (de A → E selon la taille) **rapporte le nombre de PV (Points de Victoire) indiqué dans le coin supérieur droit** des cartes de la séquence.



Cette séquence (A/B) rapporte 7 PV.



Cette séquence (A/B/C/D) rapporte 16 PV.

Une **séquence incomplète** (manque une carte) **rapporte 1 PV pour chaque carte de la séquence**.



Cette séquence rapporte 3 PV.



Cette séquence rapporte 2 PV.



Combien scorent les jokers ?

Chaque joker score **- 1 PV pour chaque carte dans la séquence dans laquelle il se trouve, y compris lui-même**. De cette façon, **toute séquence incomplète comprenant un ou plusieurs jokers rapportera 0 PV** et ne pourra pas être notée négativement.



Séquence complète (A/B/C/D/E) avec 2 jokers, 10 PV (20 PV par séquence complète et -5 PV pour chaque joker).



Séquence complète (A/B) avec 1 joker, 5 PV (7 PV par séquence complète et -2 PV pour le joker).



Une séquence incomplète avec un joker rapportera toujours 0 PV (dans ce cas 3 PV pour les 3 cartes, et -3 PV pour le joker).

Combien scorent les cartes détachées ?

Les cartes détachées, c'est-à-dire celles **qui n'appartiennent pas à au moins une séquence de 2 cartes**, déduiront des points sur la base du tableau suivant :

Nombre de cartes				
1	2	3	4	5
-1 PV	-4 PV	-7 PV	-11 PV	-16 PV



Ces deux cartes non connectées valent -4 PV

La joueureuse avec le plus de PV gagnera la partie. **En cas d'égalité, la joueureuse qui possède les séquences les plus complètes sans jokers**. Si l'égalité persiste, celui qui possède la carte la plus basse dans l'une de ses séquences gagnera.

JOUER À KEYFRAMES À 4 PERSONNES

Les parties à 4 se jouent de façon légèrement différente. Vous devez **former deux équipes**, et les paires de joueurs d'une même équipe s'asseoiront face à face. De plus, il est **recommandé de jouer sans donner d'informations à votre partenaire de jeu**. Cela rendra le jeu beaucoup plus amusant !

2 manches seront joués au lieu des 3 habituelles.

La partie

Vous disposerez de **2 séquences par équipe**, 1 par personne, mais **vous pourrez jouer dans les deux séquences**. C'est-à-dire que vous pouvez ajouter la carte choisie de l'approvisionnement central à votre séquence ou à celle de votre coéquipier, ou décider de fermer sa séquence puis de lui commencer une nouvelle séquence. Laissez de côté vos séquences fermées car **vous les décompterez ensemble**.

Le décompte final

Dans les jeux à 4, additionez les points des deux séquences d'une même équipe. L'équipe avec le plus de PV sera le vainqueur. En cas d'égalité, appliquez les mêmes critères de départage du mode normal à chaque équipe.



Auteurs : Sheila Santos et Israel Cendrero

Illustration : Cristina Achaui

Design graphique : Pablo Sanz

Développement : Kortes Serrano, Antonio Fernández Díez, Manuel J. García Gata, Pablo Sanz

Traduction : Pablo Sanz

Relecture : Carmen Belén García Martínez et Antonio Muñoz de Arenillas

Edité par: Combo Games S.L.
C/ Teresa Claramunt, 3, 3B 02006
Albacete (Espagne)
www.combogames.es
© 2024 Combo Games S.L.
Tous droits réservés

Remerciements des auteurs

Nous souhaitons remercier tous ceux qui ont testé *Keyframes* sous forme de prototype (*Rawr!/Animation Studios*) au fil des années. À tous les membres de Combo Games pour y avoir pensé et ne pas l'avoir laissé tomber dans l'oubli, et à Cristina pour l'avoir laissé si beau.

Mais surtout, nous tenons à remercier Paco Dana pour les magnifiques illustrations qu'il nous a fournies pour le prototype en 2018 et sans elles, *Keyframes* serait probablement encore au fond d'un tiroir.

COMBO GAMES