
GREGORY GRARD
MELODY LEBLOND
FESTIVAL

















Votre ville prend part au concours international de la plus belle cité du monde. La compétition est si serrée qu'après des semaines de défilés, de spectacles et autres festivités, c'est le feu d'artifice final qui va trancher et désigner la plus belle métropole.
Responsable de ce feu d'artifice, vous allez devoir choisir avec soin les fusées à lancer pour dessiner dans le ciel nocturne le bouquet final qui émerveillera les spectateurs.

Bonne chance! Le monde entier vous regarde!

BUT DU JEU

Arranger sur ***votre plateau*** individuel ***les jetons*** qui dessineront le ***feu d'artifice*** rapportant le plus de points à l'issue de la partie. Ces points sont obtenus grâce aux ***cartes Objectif***, aux ***tuiles Spectateurs*** et aux ***Feux d'artifice*** à la couleur et au motif de votre plateau.

ACCESSIBILITÉ

Chaque couleur a un petit symbole associé, pour permettre au plus grand nombre de participer, ***croix (vert)***, ***étoile (jaune)***, ***cercle (bleu)***, ***triangle (rouge)***.





MATÉRIEL



*1 jeton Premier Joueur**



4 tuiles Spectateurs, recto verso



28 cartes Objectif



4 cartes Objectif de départ, recto verso
(mêmes motif et couleur que le plateau individuel correspondant)



4 Plateaux individuels, recto verso
(avec sur chacun un motif et une couleur)



64 jetons Feu d'artifice, recto verso
(4 couleurs de verso correspondant au plateau individuel)



1 livret de règles

* Nous avons tiré à pile ou face et le masculin l'a emporté.
C'est pour cela que dans les règles de jeu, tout est accordé au masculin.

MISE EN PLACE

Éléments communs, au centre de la table :

1. Mélangez les ***28 cartes Objectif*** et faites-en 4 piles de 7 cartes, face visible, placées à portée de main des joueurs.

2. Mélangez les ***4 tuiles Spectateurs*** et laissez-les tomber sur la table. Placez-les ensuite au centre de la table, en les laissant sur la face où elles sont tombées.

Éléments individuels, devant chaque joueur :

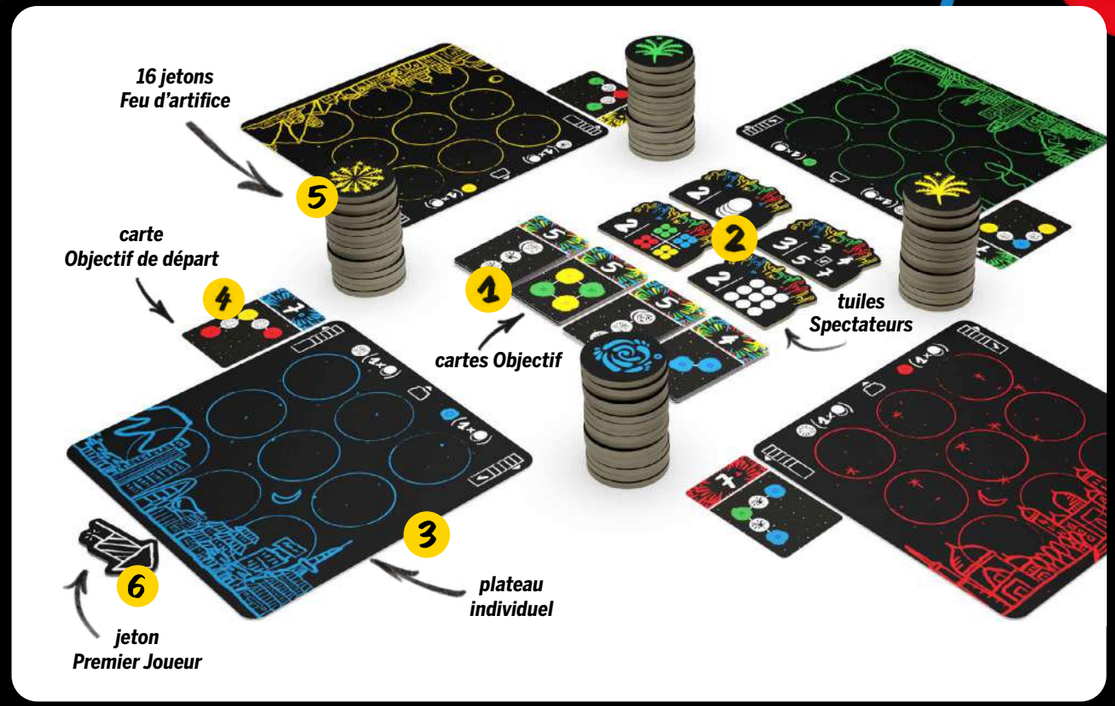
3. Un ***plateau individuel***, placé sur la face de votre choix selon la ville que vous souhaitez jouer. En termes de jeu, les deux faces sont identiques.

4. La ***carte Objectif de départ*** dont la partie supérieure est de la même couleur que votre plateau. Déterminez au hasard quelle face utiliser.

5. Les ***16 jetons Feu d'artifice*** au dos de votre couleur .

   Mélangez vos jetons et faites-en une pile, face ***Feu d'artifice*** visible, placée entre vous et le joueur à votre gauche. Durant la partie, vous ne pourrez prendre que des jetons de cette pile et de celle à votre droite. Chaque pile doit donc être placée à portée de main de deux joueurs.

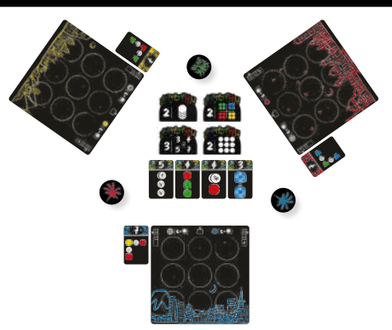
6. Donnez le ***jeton Premier Joueur*** à un joueur tiré au sort.



Exemple de mise en place 2 JOUEURS



Exemple de mise en place 3 JOUEURS



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le ***premier joueur***.

Le tour d'un joueur se compose de deux étapes :

1. EFFECTUER UNE ACTION
2. VÉRIFIER LES CONDITIONS DES CARTES OBJECTIF OU DES TUILES SPECTATEURS

1 EFFECTUER UNE ACTION

Effectuez une, et une seule, des deux actions suivantes :
Prendre un jeton Feu d'artifice
ou ***Prendre une carte Objectif***

Prendre un jeton Feu d'artifice

Prenez le ***jeton Feu d'artifice*** sur le haut de l'une des deux piles, à votre gauche ou à votre droite.



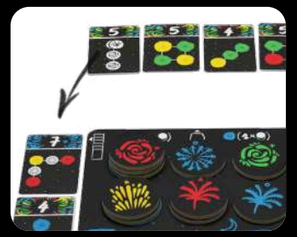
Placez le jeton sur l'une des cases de votre plateau. Ce peut être une case libre ou une case déjà occupée par un ou plusieurs jetons, auquel cas le nouveau jeton est posé au-dessus de la pile. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons pouvant être ainsi superposés.

Les couleurs et motifs permettent de réaliser des Objectifs durant la partie. Les jetons de la couleur et du motif indiqués sur votre plateau de jeu vous rapporteront en outre des points en fin de partie. *Voir à la page 7 les détails du décompte final.*



Prendre une carte Objectif

Prenez une ***carte Objectif*** sur l'une des 4 piles au centre de la table et placez-la face visible à gauche de ***votre plateau***.



Vous pouvez prendre un ***Objectif*** que vous espérez pouvoir réaliser ultérieurement ou un ***Objectif*** déjà visible sur ***votre plateau***.

Si des ***piles de cartes Objectif*** sont épuisées, cela restreint les choix offerts aux joueurs, qui ne peuvent prendre que les cartes des piles restantes.
La description des différents Objectifs se trouve à la page 10.

Vous ne pouvez pas prendre de ***carte Objectif*** si vous en avez déjà **6** à gauche de votre plateau.

2 VÉRIFIER LES CONDITIONS DES CARTES OBJECTIF OU DES TUILES SPECTATEURS

Après avoir effectué une action *(prendre un jeton Feu d'artifice ou une carte Objectif)*, vérifiez si les ***jetons visibles*** sur votre plateau vous permettent de réaliser un ou plusieurs des ***Objectifs*** figurant sur les cartes à votre gauche. Si c'est le cas, ces ***Objectifs sont réalisés***.
La description des différents Objectifs se trouve p.10.



Déplacez toutes les ***cartes Objectif réalisés*** à droite de votre plateau. Vous pouvez les superposer, ne laissant visible que leur score en points, en haut de la carte. Seuls restent à gauche de votre plateau les Objectifs qui n'ont pas été réalisés.





Vérifiez les ***tuiles Spectateurs*** encore disponibles au centre de la table. Si vous remplissez les conditions de l'une ou plusieurs d'entre elles, prenez-les et placez-les au-dessus de votre plateau. Elles y resteront jusqu'à la fin de la partie. *La description des différentes **tuiles Spectateurs** se trouve à la page 12.*

Prendre une ***tuile Spectateurs*** n'est pas une action. Vous pouvez donc toujours le faire à la fin de votre tour si vous remplissez les conditions. Il est même possible d'en prendre plusieurs à la fois. Si, après la fin de votre tour, vous réalisez que vous auriez pu prendre une ***tuile Spectateurs***, vous devez attendre votre tour suivant... en espérant que personne d'autre ne l'ait prise d'ici là.

Vous ne pouvez jamais prendre une ***tuile Spectateurs*** déjà en possession d'un autre joueur.

Après que vous avez effectué ces deux étapes, le tour passe à votre voisin de gauche.

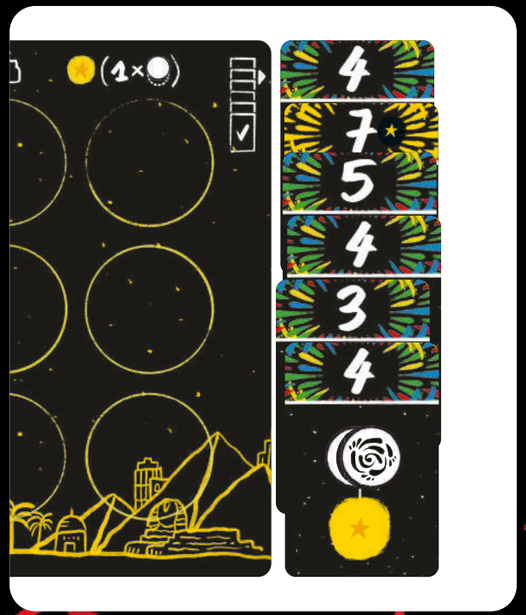
FIN DE LA PARTIE

Lorsque l'une des deux conditions ci-dessous est remplie, la fin de la partie approche:

Un joueur a réalisé son 6e Objectif
(sans compter les ***tuiles Spectateurs***)

OU BIEN

Une pile de jetons Feu d'artifice est épuisée





La partie continue jusqu'à ce que le joueur à droite du ***Premier Joueur*** ait fini son tour. On passe ensuite au décompte final.

Note:** Comme indiqué plus haut, l'épuisement d'une pile de ***cartes Objectif ne déclenche pas la fin de la partie.

DÉCOMPTE FINAL

Calculez votre score comme suit:

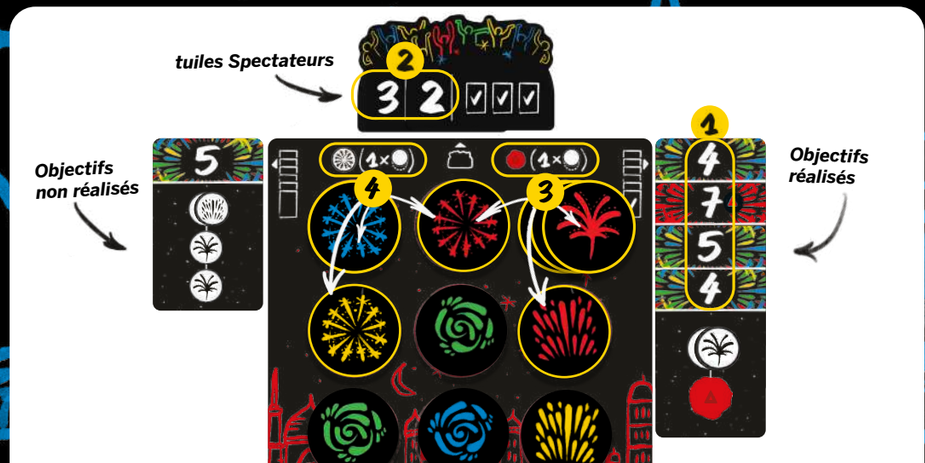
1. Points des ***Objectifs réalisés*** (à droite de votre plateau). Les ***Objectifs non réalisés*** ne rapportent aucun point.
2. Points des ***tuiles Spectateurs***.
3. Vos jetons ***Feu d'artifice visibles de la couleur*** de votre plateau vous rapportent ***1 point*** s'ils sont au premier niveau, c'est-à-dire immédiatement sur le plateau, ***2 points*** s'ils sont au deuxième niveau, et ainsi de suite. Autrement dit, chaque Feu d'artifice visible de la couleur de votre plateau rapporte 1 point, plus 1 point par Feu d'artifice se trouvant en dessous.
Exemple: Le joueur rouge marque 1 point pour un Feu d'artifice rouge visible posé directement sur son plateau, mais 3 points pour un Feu d'artifice rouge visible posé au-dessus de deux autres jetons Feu d'artifice.
4. De même, vos ***jetons Feu d'artifice visibles au motif*** de votre plateau vous rapportent également ***1 point*** s'ils sont au premier niveau, ***2 points*** au deuxième niveau, et ainsi de suite.

Un ***Feu d'artifice*** qui a rapporté des points pour la couleur peut également rapporter des points pour le motif. Lors du décompte des couleurs et motifs de votre plateau, les jetons ***Feu d'artifice*** recouverts ne rapportent **jamais de points.**

EXEMPLE

1 ***Objectifs réalisés***	***20 pts*** (4+7+5+4)
2 ***tuiles Spectateurs***	***5 pts*** (3+2)
3 ***jetons rouge***	***5 pts*** (●+●+●)
4 ***jetons Feu d'artifice***	***3 pts*** (●+●+●)
TOTAL	***33 points***

Le joueur ayant le score total le plus élevé remporte la partie.
En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex æquo ayant le plus de ***tuiles Spectateurs.*** S'il y a encore égalité, les ex æquo se partagent la victoire.



PRÉCISIONS

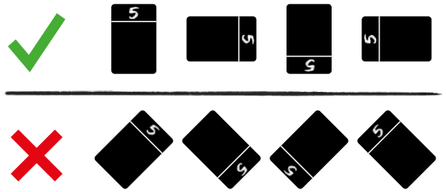
CARTES OBJECTIF

Pour réaliser un ***Objectif***, vous devez avoir sur votre plateau des ***jetons Feu d'artifice visibles*** disposés dans la configuration représentée sur la carte et, s'ils sont reliés par un trait fin, immédiatement adjacents.

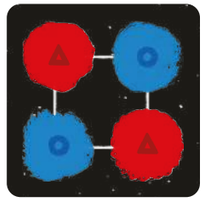
Les ***jetons Feu d'artifice*** servant à réaliser un ***Objectif*** peuvent se trouver à n'importe quel niveau, excepté ceux représentés par ce symbole (), qui doivent recouvrir au moins un autre ***jeton Feu d'artifice***.

ORIENTATION DES OBJECTIFS

Vous pouvez configurer les ***cartes Objectif*** en faisant pivoter la carte de ***90°***, ***180°*** ou ***270°***, mais pas en l'orientant diagonalement.



Voici les descriptions de quelques cartes Objectif :





Pour réaliser ces Objectifs, vous devez avoir sur votre plateau des jetons ***Feu d'artifice visibles*** aux couleurs indiquées placés dans cette configuration. Les motifs des jetons sont sans importance. La carte peut être orientée comme vous le souhaitez.



Vous ne pouvez jamais avoir ***plus de 6 cartes Objectif*** non réalisées à gauche de votre plateau.



Pour réaliser ces Objectifs, vous devez avoir sur votre plateau des ***jetons Feu d'artifice visibles*** aux motifs indiqués placés dans cette configuration. Les couleurs des jetons sont sans importance. La carte peut être orientée comme vous le souhaitez.



Pour réaliser cet Objectif, vous devez avoir, n'importe où sur votre plateau, pas nécessairement adjacents, deux ***jetons Feu d'artifice visibles*** identiques, de même couleur et de même motif. Ici, les deux jetons doivent être rouges et avoir un motif commun quelconque.



Pour réaliser cet Objectif, le ***jeton Feu d'artifice*** doit recouvrir au moins un autre jeton. Les deux autres jetons peuvent être à n'importe quel niveau, mais doivent avoir le motif indiqué. La carte peut être orientée comme vous le souhaitez.



Pour réaliser cet Objectif, vous devez avoir un ***jeton Feu d'artifice visible*** sur votre plateau, recouvrant au moins un autre jeton, et orthogonalement adjacent à un jeton Feu d'artifice jaune, lequel peut se trouver à n'importe quel niveau.

Chef de studio: Manuel Sanchez
Développement: Christian Lemay
Chef de projet: Olivier Lamontagne
Direction artistique et graphisme: Sébastien Bizos
Directrice de marque: Joëlle Bouhnik
Rédaction: Matthew Legault
Traduction: Bruno Faidutti
Correction: Bla bla rédaction

Parce que notre responsabilité environnementale nous tient à cœur, nous essayons de réduire notre impact. *Festival* c'est:

- 1 arbre coupé = 1 arbre planté grâce au programme "Arbres Canada".*
- Des composants et une boite utilisant un mix de matériaux FSC®, provenant de sources responsables.
- Un projet sans emballage ni composants plastiques.
- L'utilisation d'une encre végétale (soja), moins polluante, biodégradable et plus respectueuse de l'environnement.
- Une boite *'Jun Board'* CO_2-neutre utilisant 25% moins de matériaux et 15% moins d'émissions qu'une boite classique.
- Plus d'informations sur *www.scorpionmasque.com/fr/manifeste*

* Sauf pour les jeux vendus sur un territoire soumis à la taxe éco-mobilier, qui prend déjà en charge les coûts liés au dispositif de collecte, de tri et de recyclage.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FSC www.fsc.org — MIXTE — Papier | Pour une gestion forestière responsable — FSC® C164519

© 2024 Le Scorpion Masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Festival*, du nom Le Scorpion Masqué et du logo Scorpion Masqué est strictement interdite sans le consentement écrit du Scorpion Masqué inc.

TUILES SPECTATEURS

Pour prendre une ***tuile Spectateurs***, vous devez être le premier joueur à en avoir réalisé les conditions. Une fois gagnée, cette tuile ne peut vous être retirée, même si un autre joueur remplit à son tour sa condition.



Pour prendre cette tuile, vous devez avoir 4 jetons visibles de la même couleur sur votre plateau.



Pour prendre cette tuile, vous devez avoir 4 jetons visibles du même motif sur votre plateau.



Pour prendre cette tuile, vous devez avoir 1 jeton au 4e niveau, c'est-à-dire placé au-dessus de 3 autres jetons.



Pour prendre cette tuile, vous devez avoir 2 jetons au 3e niveau, c'est-à-dire placés au-dessus de 2 autres jetons.



Pour prendre cette tuile, vous devez avoir réalisé 4 cartes Objectif rapportant des nombres de points différents.



Pour prendre cette tuile, vous devez avoir réalisé 3 cartes Objectif.



Pour prendre cette tuile, vous devez avoir 1 jeton sur chaque case de votre plateau, et donc ne plus avoir de case vide.



Pour prendre cette tuile, vous devez avoir sur votre plateau des jetons visibles avec les 4 couleurs et les 4 motifs différents.