



Fairy Lights

APERÇU & BUT DU JEU

Compléter des séries d'ampoules identiques afin de se fabriquer la plus belle guirlande et marquer un maximum de points (☆). Le joueur ayant le plus de points en fin de partie remporte la victoire.

MATÉRIEL

- ★ 1 règle du jeu,
- ★ 103 cartes réparties comme suit:

	Nombre de cartes montrant 1 ampoule	Nombre de cartes montrant 2 ampoules	Couleur de carte associée
<i>Raton-poussin</i>	28	6	Jaune
<i>Lapin-hérisson</i>	23	5	Rose
<i>Hibou-papillon</i>	16	4	Orange
<i>Renard-cerf</i>	13	3	Argenté
<i>Dragon-libellule</i>	5	0	Doré

ANATOMIE D'UNE CARTE

Exemples de faces



Dos



Toutes les cartes ont le même dos.

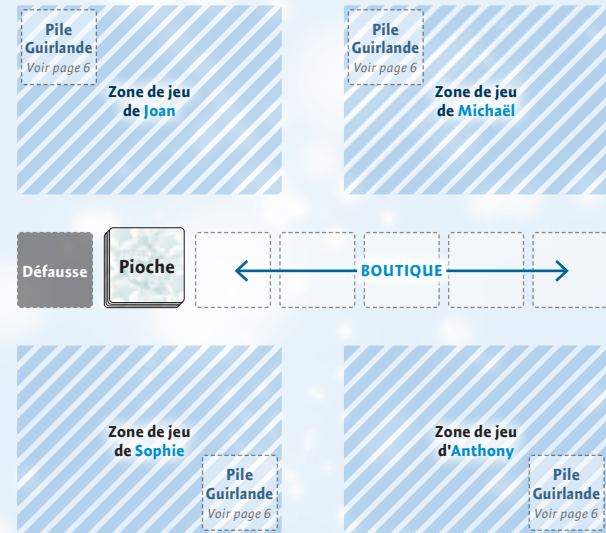
MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes et empilez-les face cachée au centre de la table afin de créer une pioche. À côté de la pioche, laissez de la place pour pouvoir aligner 5 cartes et ainsi créer la « boutique ».

Prévoyez un espace libre à côté de la pioche pour y créer ultérieurement une défausse.

Chaque joueur dispose de sa zone de jeu.

Tirez au sort le premier joueur.



Exemple de mise en place à 4 joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent leur tour les uns après les autres en sens horaire. À votre tour, vous devez/pouvez (en fonction des cas décrits ci-après) jouer l'action **Révéler** puis l'action **Prendre**. Après quoi, votre tour est terminé.

IMPORTANT

Durant la partie, il faut bien différencier le nombre d'**ampoules** représentées du nombre de **cartes** (1 carte peut montrer 1 ou 2 ampoules) !

ACTION RÉVÉLER

En fonction du nombre de cartes éventuellement déjà révélées à la boutique, vos options peuvent varier...

Il y a 0 carte révélée

Vous **devez** révéler une carte.

Il y a 1 à 4 cartes révélées

Vous **pouvez** révéler une carte.

Il y a 5 cartes révélées

Vous **ne pouvez pas** révéler de carte.

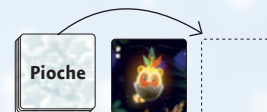


Pour révéler 1 carte, prenez la première carte de la pioche et posez-la à la boutique:

- ★ si aucune carte n'est déjà révélée, posez la carte à côté de la pioche pour inaugurer la boutique;



- ★ si au moins une carte est déjà révélée, posez la nouvelle carte à côté de la dernière carte de la boutique (elle peut préalablement avoir été révélée par un autre joueur).



Vous **pouvez** répéter l'action Révéler plusieurs fois d'affilée dans un même tour, jusqu'à avoir **un maximum de 5 cartes dans la boutique**.

IMPORTANT

Toutefois, lorsqu'une carte révélée est de la même couleur* que la carte **précédente** dans la boutique, alors votre tour prend fin **sans que vous puissiez jouer l'action Prendre** (voir page suivante).

* Dans ce cas, le nombre d'ampoules et de ★ présents sur les cartes n'a pas d'importance.

On ne révèle qu'une seule carte à la fois.



Dans cet exemple, 1 carte rose a déjà été révélée avant le début du tour de Michaël. Il choisit de révéler (il aurait pu ne pas le faire) une nouvelle carte **A** et pioche 1 carte argentée qu'il pose à côté de la rose. Il décide d'en piocher 1 autre et pioche à nouveau 1 carte argentée **B** et la pose à côté de la précédente. Cette dernière carte piochée étant de la même couleur que la précédente, Michaël est **obligé de terminer son tour sans prendre de carte!**

ACTION PRENDRE

Si le joueur n'a pas déjà dû terminer son tour (voir page précédente), il **doit** maintenant jouer l'action Prendre.

Que prendre à la boutique?

Le nombre de cartes révélées dans la boutique conditionne les cartes que vous **devez** prendre parmi les cartes révélées :

Il y a 1 à 4 cartes révélées

Vous **devez** prendre **une couleur** de carte.

Vous **devez** prendre **toutes** les cartes de cette couleur à la boutique.

Il y a 5 cartes révélées

Vous **devez** prendre **deux couleurs** de carte.

Vous **devez** prendre **toutes** les cartes de ces deux couleurs à la boutique.

REMARQUE

Si une seule couleur est présente au centre de la table, vous ne prenez que cette couleur.

Que faire des cartes prises à la boutique?

Ajoutez à votre zone de jeu personnelle les cartes que vous venez de prendre, en les triant par couleur. Ce faisant, vous créez ou complétez des séries.

Vous **ne pouvez pas** créer plusieurs séries d'une même couleur.

Si une série comporte **1 ou 2 ampoules**, alors cette série « en construction » **reste en place** face visible dans votre zone de jeu ; vous pourrez la compléter plus tard.

Si une série comporte **un multiple de 3 ampoules** (3, 6, 9 ou 12), alors vous **devez immédiatement la stocker face cachée** sur votre pile Guirlande. Les 🌟 présents dans votre pile Guirlande seront comptabilisés en fin de partie ;

Si une série comporte **n'importe quelle autre quantité d'ampoules** (4, 5, 7, 8, 10 ou 11), alors vous **devez immédiatement la défausser face visible** sur la défausse commune. Les cartes défaussées sont perdues et ne serviront plus de toute la partie.

REMARQUE

Il n'existe que 5 cartes montrant l'ampoule Dragon-libellule.

Il n'est donc possible d'en constituer qu'**une seule série** durant une partie.

Que faire des cartes restant disponibles à la boutique?

Les éventuelles cartes restant à la boutique – celles n'ayant pas été prises – sont « resserées » vers la pioche de cartes afin de combler les éventuels emplacements vides, avant que le tour du joueur suivant débute.

FIN DE VOTRE TOUR

Votre tour est terminé lorsque survient un des deux cas suivants :

- ★ vous venez de révéler une carte dont la couleur est la même que celle de la dernière carte de la boutique,
- ★ vous avez terminé votre action Prendre.

REMARQUE

Vous ne pouvez jamais décider de terminer votre tour prématurément, afin d'éviter de devoir prendre à la boutique des cartes qui ne vous arrangent pas.



FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur révèle la dernière carte de la pioche, il termine son tour et la partie prend fin.

REMARQUE

Si la dernière carte révélée est de même couleur que la précédente, la partie s'arrête immédiatement.

À ce stade, s'il reste des cartes révélées à la boutique, elles sont défaussées.

DÉCOMPTE DES POINTS

Lors de ce décompte, **seuls les** ☆ sont pris en considération.

Vous **marquez 1 point** pour chaque ☆ présent dans votre pile Guirlande.

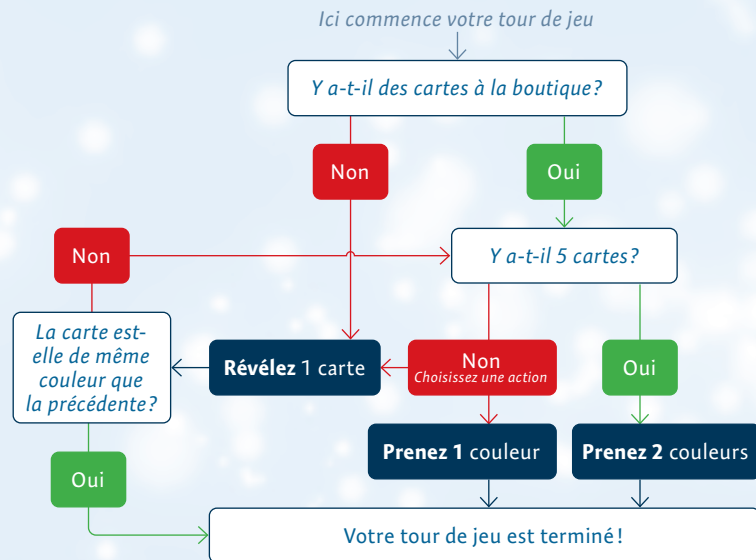
Vous **perdez 1 point** pour chaque ☆ présent sur les séries en cours (non terminées) de votre zone de jeu.

Le joueur ayant le plus haut score remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le **plus** de cartes dans sa pile Guirlande remporte la partie. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le **plus** de points négatifs dans sa zone de jeu remporte la partie. Si l'égalité persiste encore, les joueurs *ex-æquo* partagent la victoire.

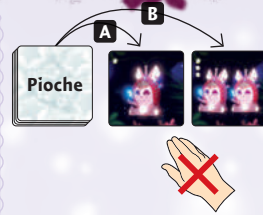


LE JEU EN UN COUP D'ŒIL



EXEMPLE D'UNE PARTIE EN COURS

Joan, Michaël & Sophie disputent une partie à trois. C'est au tour de **Joan** de jouer. Comme il n'y a pas encore de carte révélée dans la boutique, il **doit** révéler la première carte de la pioche **A**. C'est une carte rose. Il choisit alors d'en révéler une deuxième **B**, qui est rose aussi. Son tour prend donc fin immédiatement.

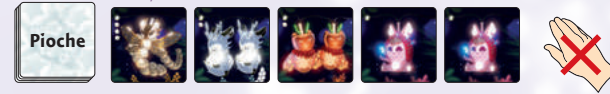


A été glissée vers la pioche



Avant le tour de Joan, Sophie rapproche de la pioche la carte restant dans la boutique, puis **Joan** révèle une carte dorée puis une orange. Il décide de s'arrêter pour prendre la série orange qui est complète et non entamée dans sa zone de jeu personnelle. Dès lors, il stocke directement cette série.

A été glissée vers la pioche



Série rose à stocker

C'est à **Michaël** de jouer. Il n'a aucune série entamée. Il décide de ne pas révéler de cartes et prend les 2 cartes roses. C'est un bon coup, car avec leurs 3 ampoules cumulées, elles constituent une série complète à 4 ⭐ qu'il peut immédiatement stocker dans sa pile Guirlande. Son tour est terminé.



C'est à **Sophie** de jouer. Elle **doit** révéler au moins 1 carte (ici, c'est une argent). Puis elle en révèle 4 les unes après les autres, jamais après les autres, jamais de la même couleur que la précédente (rose, argent, rose, orange).

5 cartes étant révélées, elle **ne peut plus** en révéler et **doit** prendre 2 couleurs de cartes. Elle choisit de prendre argent et rose.

Avec 6 ampoules, la série argent est complète et **doit** être stockée. Sa série de cartes roses excède maintenant 3 ampoules (sans être un multiple de 3): elle **doit** la défausser. Si elle avait pris la carte orange au lieu des 2 roses, c'est la série orange qu'elle aurait perdue, or elle en espère plus de ⭐ que de la rose.



Michaël révèle 4 nouvelles cartes. Malheureusement, la dernière est de la même couleur que la précédente. Son tour se termine donc sans qu'il puisse prendre de carte.


Sophie ne peut pas révéler une nouvelle carte car le maximum de 5 dans la boutique est atteint. Elle est donc obligée de prendre 2 couleurs de cartes. Aucun choix ne lui permet de compléter une série ce tour-ci. Si elle avait pris la carte orange, elle aurait perdu toute la série orange (4 ampoules).






rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique

 www.sitdown-games.com

 info@sitdown-games.com

 [SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

 [Sitdown.jeux](https://www.facebook.com/Sitdown.jeux)

 [SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)



Joan

JOAN « *Un grand merci à toute l'équipe de Sit Down! Mon envie était de créer un jeu de cartes accessible et familial. D'un prototype à la mécanique simple présenté à Cannes en 2020, le travail en partenariat a permis de développer le gameplay afin de le rendre plus amusant encore. Je remercie également les copains du MALT pour les tests, ma compagne & mon fils pour leur soutien.* »

SIT DOWN! remercie Claire & Pierrick.
Ils savent pourquoi.

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole.
©Megalopole (2022). Tous droits réservés.
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

AUTEUR
Joan DUFOUR

ILLUSTRATEUR (3D)
Maxime MOULINS

ILLUSTRATEUR (CONCEPT) & INFOGRAPHISTE
Anthony MOULINS

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT
Michaël DEROBERTMASURE

DIRECTRICE ARTISTIQUE
Marie OOMS

GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ