



RESUME

Chaque printemps, les festivaliers se réunissent pour répandre les couleurs et jubiler durant l'un des festivals les plus vibrants d'Inde. Vous déambulez dans le festival en aspergeant la foule et vos amis de poudre colorée "gulaal". Visez plus haut et laissez tomber votre couleur sur le plus de personnes possibles. Car Holi est le temps de la malice et de la rivalité amicale. Voilà ce qu'est le festival....

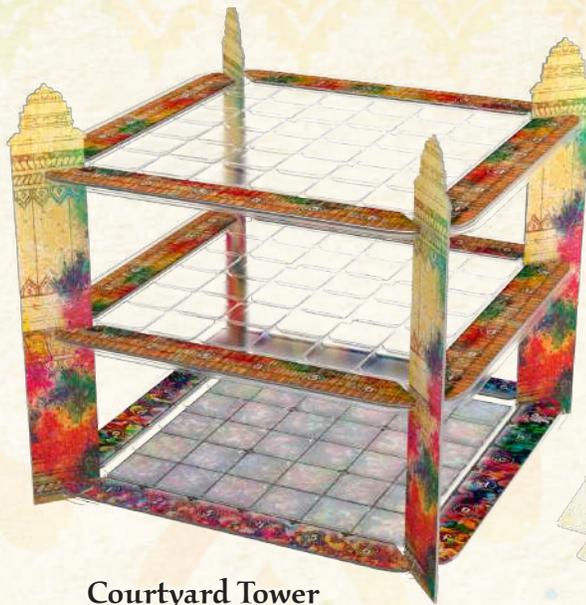
OBJECTIF

Dans Holi (hoh-lee), les joueurs gagnent de la joie en jetant leur couleur sur les plateaux (les niveaux supérieurs rapportent plus de points), en récupérant la couleur des autres joueurs ou en collectant des bonbons. Le joueur obtenant le plus de points après que chaque joueur ne puisse plus jeter de couleur, gagne !

APPRENTISSAGE

Nous pouvons vous apprendre :
FLOODGATE.GAMES/HOLI

COMPOSANTS DU JEU



Courtyard Tower
(4 Piliers, 3 plateaux
(haut, milieu et bas))



21 Cartes Rivalité



52 Cartes Couleur
(13 Cartes x 4 Couleurs)



4 Cartes Aide



24 Jetons Bonbon



100 Jetons Couleur
(25 x 4 Couleurs)



4 Pions Joueur



Piste de Score
& 4 Pions Score



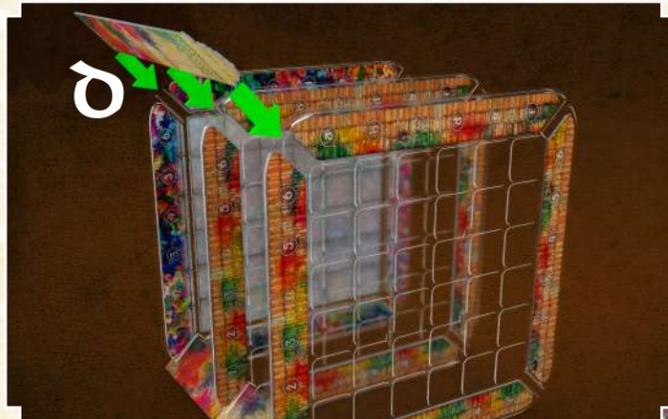
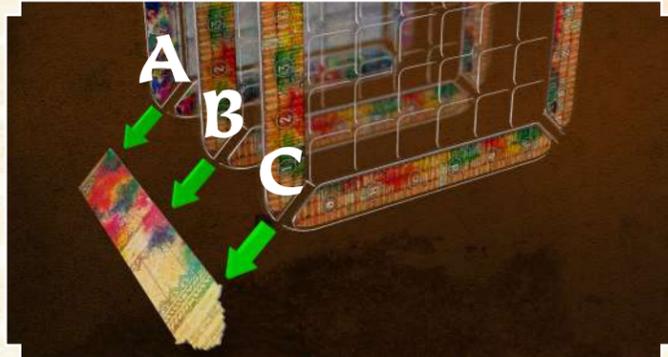
Pion Premier Joueur

ASSEMBLAGE DE LA COURTYARD TOWER

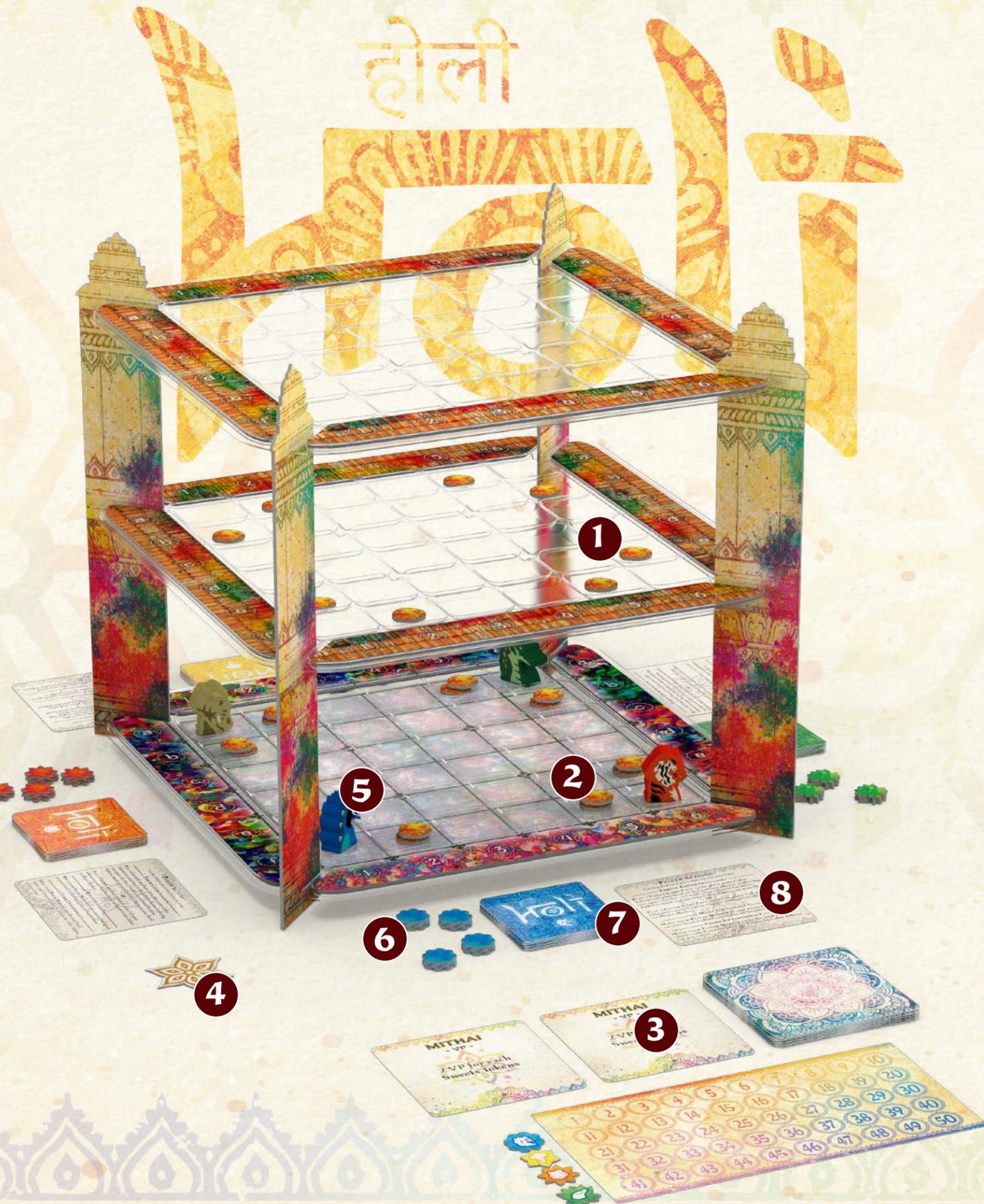
Préparation des plateaux (une seule fois) :

Chaque plateau possède 4 morceaux de bordure (2 colorés numérotés, 2 autres avec des lettres) qui s'emboîtent sur les bordures des plateaux (en gardant opposés et dans le sens de lecture les côtés numérotés, etc.). Les autres plateaux sont identiques ; emboîtez ensuite les 4 piliers dans chacune des 4 encoches de chaque plateau.

Assemblez la Courtyard Tower (à chaque fois) :



Après avoir inséré le dernier pilier, redressez la Courtyard Tower et continuez la mise en place.



MISE EN PLACE DU JEU

1. Placez 1 jeton Bonbon sur chacune des 8 positions adjacentes à chaque coin du plateau du milieu.
2. Placez 2 jetons Bonbon sur chacune des 8 positions adjacentes à chaque coin du plateau le plus bas.
3. Révélez jusqu'à 3 Cartes Rivalité faces visibles pour être vues de tous les joueurs. Nous vous recommandons de n'utiliser que 2 de ces cartes ; néanmoins, vous pouvez ignorer cette étape pour une partie de jeu plus simple. Ces cartes peuvent être sélectionnées au hasard ou piochées du paquet.
4. Le joueur portant les vêtements les plus colorés devient le premier joueur et récupère le pion Premier Joueur.

CONFIGURATION DU JOUEUR

Chaque joueur choisit sa couleur et tous ses éléments :

5. 1 Pion Joueur, placé sur n'importe quel coin libre du plateau le plus bas.
6. 25 Jetons Couleur. Ils forment la réserve de Couleur.
7. 13 cartes Couleur mélangées puis disposées faces cachées pour former son paquet. Ensuite, le joueur pioche 1 carte Couleur de ce paquet pour former sa main de départ.
8. 1 carte Aide

RESUME DU JEU

A chaque tour, les joueurs réalisent des actions : *jeter sa Couleur, se déplacer, grimper*. Après avoir fait leurs actions, le joueur pioche de leur paquet des cartes Couleur jusqu'à en avoir 3 en main. La partie prend fin lorsque chaque joueur ne peut plus jeter de couleur (plus de leurs propres jetons Couleur ou de cartes Couleurs). Les joueurs marquent les points de leur couleur sur chaque niveau (1, 2, et 3 points, par niveau croissant). Ils marquent aussi 2 points pour chacun de leur jeton Couleur placés dans la réserve d'un ou plusieurs joueur(s), en récoltant plus de jetons Bonbon que les autres et en fonction des cartes Rivalité.

TOUR DE JEU

Chaque joueur effectue une ou plusieurs actions à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur. Ensuite chaque joueur complète sa main jusqu'à avoir 3 cartes. Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre mais ne peuvent être répétées sur un même tour.

ACTIONS

JETER SA COULEUR (OBLIGATOIRE)

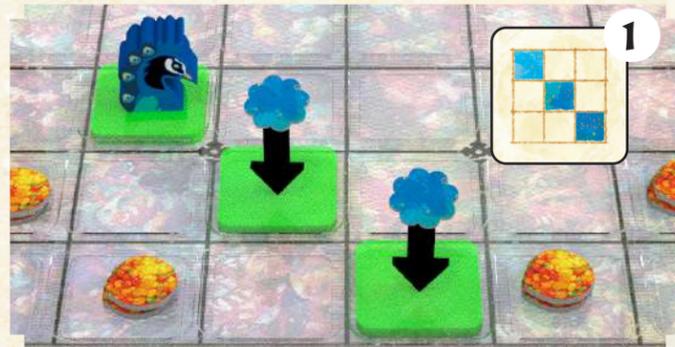
Jeter votre poudre colorée, vos ballons d'eau et vos seaux d'eau colorée dans les airs en s'émerveillant de voir votre couleur retomber sur la foule (placée sur les plateaux) et sur les autres joueurs (dans leur réserve).

Les cartes Couleur sont jouées pour placer des jetons Couleur sur le plateau et sur les autres joueurs ; mais uniquement si le positionnement de ces jetons correspond au motif. Cette action est obligatoire. Si un joueur ne peut pas effectuer cette action, la fin du jeu est proclamée.

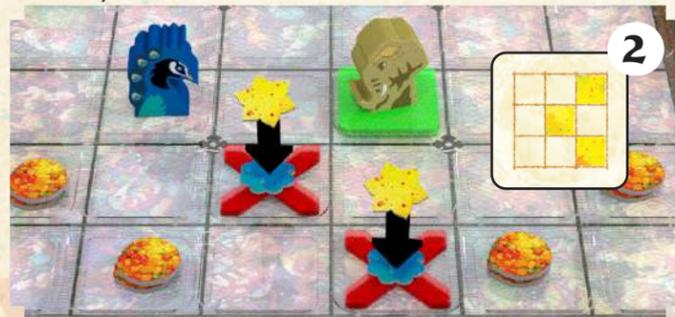
JOUER UNE CARTE FACE VISIBLE

Les cartes Couleur montrent le motif des emplacements où les jetons doivent être.

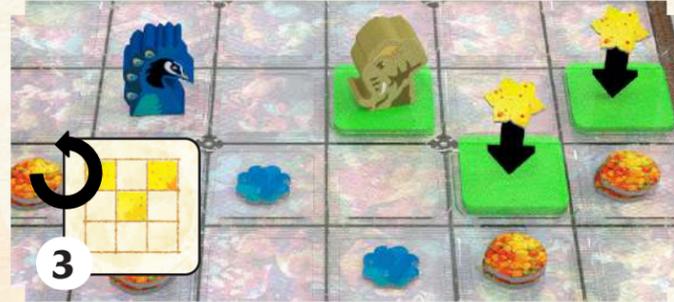
1. Quand on joue une carte Couleur face visible, votre pion doit être l'une des positions du motif. Pour les autres positions du motif à compléter, placez des jetons de votre couleur sur chaque emplacement vide du plateau ou sur des jetons Bonbon déjà présents sur le plateau.



2. Les autres positions du motif ne doivent pas contenir de jetons Couleur déjà présents sur le plateau (les emplacements avec un pion Joueur ou des jetons Bonbon sont autorisés).



3. Les joueurs peuvent aussi faire pivoter la carte dans n'importe quel sens pour réaliser le motif.



4. Après avoir placé ses jetons de Couleur et résolu le motif de la carte, elle est placée face visible par le joueur dans une pile de défausse à côté de la réserve de ce dernier.

Certaines cartes ont une  dans le motif. Quand une carte de ces cartes est jouée, votre pion doit se situer à la place de  dans le motif. Remarque : Ces cartes contiennent plus de jetons Couleur mais sont moins flexibles.

Remarque:

- Chaque emplacement ne contient pas plus d'un jeton Couleur.
- Les jetons Couleur peuvent être placés sur des jetons Bonbon.
- Les joueurs ne peuvent pas collecter des jetons Bonbon si un jeton Couleur le recouvre.
- Si un joueur n'a pas assez de jetons Couleur dans sa réserve, il en place autant que possible.
- Bien que les positions du motif de la carte Couleur doivent être respectées sur la grille du plateau, les emplacements vides non pas besoin de l'être.
- Si un joueur est à cours de jetons Couleur, il arrête ses actions à effectuer pour le reste du jeu.

COUP DIRECT

Si un jeton Couleur doit être placé sur une position occupée (Coup) par le pion Joueur d'un adversaire, placez ce jeton Couleur dans la réserve de ce joueur. Le joueur ayant donné ce jeton (un coup), marque 1 point et bouge son pion score sur la piste de score.

Remarque:

- Le point Bonus n'est octroyé au joueur portant un coup à un adversaire que seulement s'ils sont au même niveau (plateau)
- Chaque jeton Couleur dans la réserve d'un autre joueur rapporte 2 points à la fin du jeu.

EXEMPLE DE COUP DIRECT



JOUER UNE CARTE FACE CACHEE

Un joueur peut jouer une carte Couleur face cachée de sa main à la place. Il place alors un seul jeton Couleur.



- Quand une carte face cachée est jouée, vous pouvez placer un jeton Couleur sur n'importe quel emplacement de votre niveau (à n'importe quelle distance du pion Joueur).
- Ce jeton peut être placé sur un emplacement vide ou sur un emplacement avec des jetons Bonbon. (pas sur un jeton Couleur ou un pion Joueur adverse).
- Vous ne pouvez jouer seulement une carte face cachée que si vous n'en avez pas joué au tour précédent. (le sommet de votre pile de défausse ne doit pas être face cachée).
- Une fois le jeton Couleur placé, la carte Couleur doit être défaussée face cachée dans la pile.

NIVEAUX DU MILIEU & SUPERIEUR

Jeter de la couleur sur les niveaux du milieu et supérieur peut entraîner une chute des jetons Couleur vers les niveaux inférieurs ; se référer à la section « Chute des Couleurs ».

SE DEPLACER (FACULTATIF)

Bougez et dansez dans le festival, collectez des bonbons et recevez de la couleur de la foule où vous vous êtes arrêtés.

- Un joueur peut déplacer son pion Joueur sur n'importe quel emplacement libre du plateau où le joueur se trouve actuellement sauf sur une case déjà occupée par un autre pion Joueur (les emplacements vides, ceux avec des jetons Bonbon ou ceux avec n'importe quel jeton Couleur sont autorisés).



- Si un joueur se déplace vers un emplacement occupé par un ou des jeton(s) Bonbon (6), le joueur le(s) récupère(nt) et le(s) dépose(nt) dans sa réserve (7).
- Si un joueur se déplace vers un emplacement occupé par un jeton Couleur, le joueur le récupère et le dépose dans sa réserve.

Remarque:

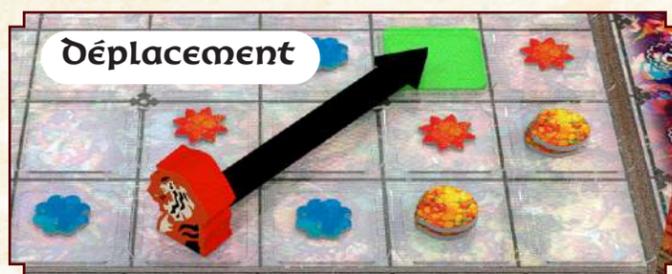
- Les joueurs peuvent récupérer leurs propres jetons Couleur. Ils peuvent ensuite être rejoués normalement
- Les jetons Couleur adverses de la réserve du joueur actif ne peuvent pas être joués mais rapportent à la fin du jeu 2 points chacun.
- Les joueurs obtiennent 5 points par joueur ayant moins de jetons Bonbon qu'eux à la fin de la partie.

S'ÉLEVER (FACULTATIF)

Intensifier la célébration en vous élevant dans la Courtyard Tower. Visez plus haut dans le ciel et éparpillez votre couleur sur la foule.

Quand un joueur est entouré par des jetons Couleur, il peut décider de s'élever au niveau supérieur pour viser plus haut dans le ciel.

- * Si le pion Joueur est encerclé des 4 côtés (orthogonalement et non diagonalement) par des jetons Couleur (n'importe quel jeton Couleur de joueur), alors il peut élever son pion vers le niveau supérieur le plus proche de celui où il se trouve actuellement.



- * Le joueur **ne peut pas** élever son pion au niveau supérieur si un autre pion Joueur se trouve juste au-dessus.
- * Une fois que le joueur s'est élevé d'un niveau, il ne peut pas retourner à un niveau inférieur.

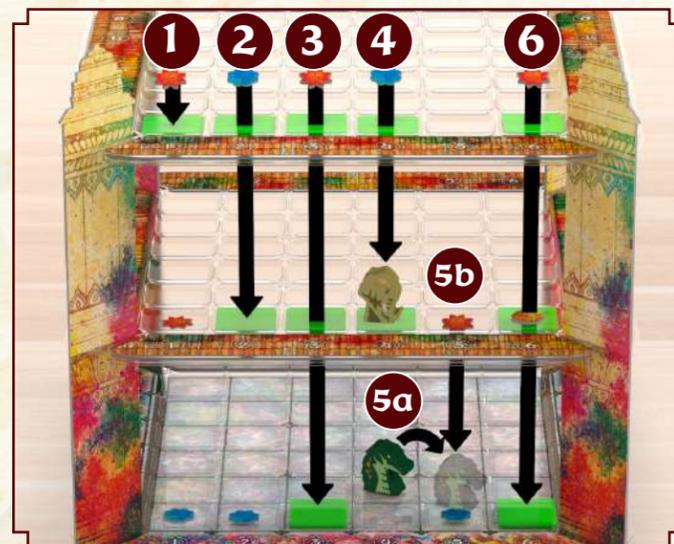
Remarque:

- Les joueurs ne peuvent pas élever leurs jetons à partir des bords ou des coins.
- Les joueurs ne collectent aucun jeton des niveaux inférieurs quand ils se déplacent.

CHUTE DES JETONS COULEUR

Quand on jette de la couleur sur les plateaux du milieu et supérieur, il y a une possibilité que les jetons Couleur *chutent* sur les plateaux inférieurs.

- * Une fois qu'un jeton Couleur est placé sur un niveau, vérifiez la position correspondante au(x) niveau(x) inférieur(s).
- * Si aucun jeton Couleur n'occupe pas la place correspondante à un niveau inférieur, alors le jeton Couleur chute et se place à la position correspondante au niveau inférieur.
- * Si à n'importe quel moment, le pion Joueur se trouve au-dessous d'un jeton Couleur adverse, placez le jeton Couleur dans la réserve (ex 4 et 5). Ceci **ne compte pas** comme un Coup Direct (pas de point bonus).
- * Si un jeton Couleur tombe du plateau supérieur à celui du milieu, vérifiez le plateau du bas—s'il n'y a pas un jeton Couleur sur la position correspondante du plateau du bas, le jeton chute à nouveau.



1. Le jeton ne chute pas si un jeton est directement au-dessous.
2. Le jeton peut chuter d'1 niveau et s'arrêter.
3. Le jeton peut chuter de 2 niveaux.
4. Les jetons chutant portent un coup au joueur au lieu de continuer de chuter.
5. Quand un joueur se déplace vers un emplacement où se trouve un jeton au-dessus (5a) ce jeton lui tombe dessus (5b).
6. Les jetons Couleur peuvent tomber sur les jetons Bonbon.

Remarque : Les jetons Bonbon ne chutent jamais—Ils sont « collés » !

FIN D'UN TOUR

Après avoir réalisé ses actions, le joueur actif pioche des cartes Couleur de son paquet jusqu'à en avoir 3 dans sa main (en général, 1 seule carte est piochée), si possible.

Si le joueur actif n'a plus de cartes Couleur ou de jetons Couleur dans sa réserve, la fin de la partie est annoncée.

Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, commence alors son dernier tour de jeu. Si ce joueur a lui aussi fini, on passe donc à un autre joueur et ainsi de suite.

FIN DU JEU

La partie se termine pour un joueur lorsqu'il ne peut plus jeter de couleur, ou à la fin d'un tour quand il n'a plus de cartes Couleur ou de jetons Couleur dans sa réserve.

Quand tous les joueurs arrivent à la fin de leur partie, on procède au décompte des points.

DÉCOMPTÉ DES POINTS

Le décompte des points se fait par l'utilisation des pions Score sur la piste de score.

Le joueur avec le plus de points gagne !

Dans le cas d'une égalité de points, le vainqueur est celui qui a le plus de ses jetons Couleur dans les réserves des autres joueurs. Si cela ne suffit pas, le vainqueur est celui ayant le plus de jetons Bonbon et pour finir, cela sera celui qui a déclenché la fin du jeu.

Rappel : Les joueurs ont pu gagner des points durant les Coups Directs.

CELEBRATION!

Répandez votre joie en partageant une photo de votre plateau de jeu #HoliGame board—retrouvez-nous @FloodgateGames.



POINTS

Les joueurs obtiennent de la joie par leur réussite.

POINTS JETONS COULEUR PAR NIVEAU DANS LA COURTYARD TOWER

3 POINTS

2 POINTS

1 POINT

2 PTS POUR CHAQUE JETON COULEUR DANS LES RESERVES DES AUTRES JOUEURS

5 PTS PAR JOUEUR AYANT MOINS DE JETONS BONBON

POINTS OBTENUS DES CARTES RIVALITE



CARTES RIVALITE

Introduisez une saine et amicale rivalité au sein du festival en ajoutant avec les cartes Rivalité un choix plus varié et stratégique. Ainsi à chaque tour d'un joueur, les règles ainsi que la manière de compter les points changeront.

Durant la mise en place du jeu, choisissez jusqu'à 3 cartes à jouer—plus vous en utiliserez, plus il y aura de changements. Elles peuvent soit être sélectionnées par l'ensemble des joueurs ou être piochées au hasard. Il est recommandé d'avoir au moins une carte « Règles ».

Les joueurs devront se familiariser eux-mêmes avec les changements apportés par les cartes sachant que ces cartes modifieront radicalement la stratégie dans le jeu. La partie se déroule par la suite normalement comme expliqué ci-dessus. (à moins d'une contre-indication). Portez une attention toute particulière aux effets des cartes.

LE FESTIVAL HOLI

Holi ou le "Festival des Couleurs" est une ancienne fête Hindu célébrant le Printemps, la Joie, l'Allégresse et la Couleur. Bien que différentes régions de l'Inde et d'Asie la célèbrent à leur manière, la marque de fabrique de cette fête reste la profusion de couleur, que ce soit des motifs "rangoli" lumineux sur les sols, ou de joyeuses batailles colorées qui ont lieu pendant la journée du festival où des personnes de tout âge enduisent, vaporisent, versent et jettent des poudres et liquides en un arc-en-ciel de couleurs—et dans des temps plus proches de nous, des ballons à eau jetés sur chacun d'entre les festivaliers. Une grande profusion et un grand bazar de couleurs règnent. L'Origine de cette fête peut être attribuée aux différentes histoires (La défaite du Seigneur des Enfers par le Seigneur Vishnu en prenant l'apparence d'un Homme-Lion, par la ruse et la magie, et la tentative du Seigneur Krishna de colorer la peau de sa bien-aimée Radha pour correspondre à son propre teint bleu sont les deux plus populaires) et les Indiens contemporains considèrent Holi comme une fête joyeuse pour célébrer le retour du Printemps.

PETIT MOT DE L'ÉDITEUR

Notre intention en publiant ce jeu est de communiquer la joie que génère cette fête et de permettre à un maximum de personnes de se connecter à cette ancienne tradition Hindu à travers des objectifs différents. Nous espérons que cela vous emmènera du plaisir à vous et votre famille sur toute l'année. Pour en apprendre plus sur le développement de ce jeu, visitez notre website: FLOODGATE.GAMES/HOLI

CRÉDITS

Game Design: Julio E. Nazario

Game Development: Ben Harkins, Daryl Andrews, Shivam Bhatt, Kael Barend

Illustration: Vincent Dutrait

Graphic Design: Vincent Dutrait

Additional Graphic Design: Jody Henning

Editing: Emily Blain

Writing: Sharang Biswas

Cultural Consultation: Shivam Bhatt, Sharang Biswas, Sankari Kannan, Netra Saxena

French Translation: Olivier CARALP

Publisher: Floodgate Games

Playtesting: Peter Yang, Evan Pedersen, Emily Tinawi, Josh Slivken, Nate Anderson, Dan Marta, Brian Schreier, Ken Grazier, Sam Bailey, Justin Woodruff, Shanti Pothapragada, Trevor Kirchner, KANDY, Andrew Chesney, Eric Andrews, Neil Roberts, James Thomas, Marcus Ross, Martin Grider, Marisa Tillman, Brooks Goodweaver, Gates Dowd, Emily Blain, Jacob Blain, and the members of: Game Designers of North Carolina and Protospiel MN

Designer Special Thanks: "Ama femme et à mon meilleur ami Yaseli R. Olivera, pour leurs indéfectibles soutient et amour qui m'ont permis d'amener à faire vivre ce projet

