

# FIREWORKS

FAITES BRILLER LE CIEL

## L'HISTOIRE

L'académie des mages va fermer pour tout l'été. Le dernier jour, vous êtes tombés sur un livre intrigant (et certainement dangereux) : « Les Engins Aériens Explosifs Magiques Récréatifs et Vous, Volume un ».

Des feux d'artifice magiques ? Bon sang mais c'est bien sûr !

## APERÇU DU JEU

Coopérez pour réaliser des feux d'artifice magiques spectaculaires. Jouez vos cartes Feux d'Artifice et retournez les Sabliers correspondants.

Utilisez votre sens aiguisé du timing, votre stratégie et votre communication de groupe pour faire avancer le Sablier Compte à Rebours tout en maintenant les autres Sabliers dans un écoulement perpétuel.

Gagnez tous ensemble lorsque le Sablier Compte à Rebours atteint la fin de la piste. Gagnez également des étoiles en remportant un Défi sans laisser trop de Sabliers

## FESTIVALS ET DÉFIS

Suivez le **Guide des Festivals** et essayez de remporter 3 étoiles pour autant des 30 défis que possible, ou bien créez votre propre festival avec vos Défis favoris. Chaque Défi apporte un challenge unique et des variantes de règles !

## MATÉRIEL

- 6 Sabliers :
  - Rouge (30 sec)
  - Orange (40 sec)
  - Jaune (50 sec)
  - Vert (60 sec)
  - Bleu (70 sec)
  - Violet (80 sec)
- 60 cartes Feux d'Artifice
- 30 cartes Défis
- 1 piste Compte à Rebours
- 3 jetons Foule
- 1 Zone du public
- 1 jeton Premier Joueur
- 1 Guide des Festivals
- 1 enveloppe « Encore ! »
- 1 carnet de score

Le temps d'écoulement des Sabliers peut varier légèrement de ce qui est annoncé. Cela n'aura aucun impact sur l'expérience de jeu.

# LES CARTES DÉFIS

Pour votre première partie de *Fireworks*, commencez avec le Défi Apprenti.

**1** Nom du Festival  
**1** Intitulé du Défi  
**1** Numéro du Défi  
**4** Résumé  
**4** Mise en place

Il est temps d'apprendre les bases. Suivez les règles du livret. Vous gagnez si vous avancez le Sablier Compte à Rebours sur la case du Déclenchement.

**4** Main de départ  
Position de départ des Sabliers

Règles additionnelles



## MISE EN PLACE

1

**CARTES DÉFIS**  
À chaque partie, vous choisirez une carte Défi qui vous précisera la configuration unique et les règles spécifiques qui lui sont propres. Les règles présentées ici décrivent les bases du fonctionnement de tout Défi. Les différences sont précisées sur la carte Défi choisie. Mettez de côté toutes les autres cartes Défis, elles ne seront pas nécessaires.

2

**CARTES FEUX D'ARTIFICE**  
Mélangez tous les Feux d'Artifice et distribuez à chaque joueur le nombre de cartes indiqué par l'icône  sur la carte Défi. Pour le Défi Apprenti, distribuez 4 cartes à chaque joueur. Certains Défis vous font commencer avec des tailles de main différentes en fonction du nombre de joueurs, tandis que d'autres ne vous autoriseront aucune carte en main au départ. Vous pouvez regarder vos cartes.

3

**PIOCHE**  
Formez une pile face cachée constituée des cartes restantes. Vous pouvez diviser cette pile en plusieurs tas pour que les joueurs puissent les atteindre plus facilement. Certains Défis utilisent des pioches individuelles et les joueurs auront chacun la leur.

4

**SABLIERS ET PISTE COMPTE À REBOURS**  
La carte Défi indique quels Sabliers commencent à s'écouler au début du jeu (avec le sable en haut) ainsi que celui placé sur l'emplacement 4 de la piste Compte à Rebours. Les Sabliers représentés par un cercle commencent couchés. Pour le Défi Apprenti, les sabliers rouge, jaune, violet et orange commencent à s'écouler, ce dernier étant sur la piste Compte à Rebours. Les sabliers vert et bleu commencent couchés. Lors de la mise en place, il est préférable de mettre debout tous les Sabliers qui commenceront à s'écouler au début du jeu (avec le sable en bas), puis de tous les retourner une fois que vous êtes prêt à commencer.

**PRÉCISIONS** Assurez-vous que tout le sable soit du même côté de chaque sablier avant de commencer.

5

**JETONS FOULE**  
Placez les 3 jetons Foule sur la Zone du Public, face étoile visible. Vous retournerez ces jetons lors de vos deux premières erreurs (voir page 5).

6

**JETON PREMIER JOUEUR**  
Pour votre première partie donnez ce jeton au joueur qui a vu un feu d'artifice le plus récemment. Le jeton circulera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque partie.

## GAMEPLAY

Une fois la partie commencée, il n'est plus possible de s'arrêter. Assurez-vous que tout le monde a bien compris les règles et peut jouer jusqu'à la fin.

### 1 DÉBUT DE LA PARTIE

Pour commencer le jeu, mettez debout les Sabliers comme indiqué sur la carte Défi, y compris le Sablier sur la piste Compte à Rebours, de sorte qu'ils s'écoulent (le sable en haut).



### 2 TOURS DE JEU

En commençant par le Premier Joueur, chaque joueur effectue son tour.

Pendant votre tour, jouez une carte face visible dans une pile devant vous.

Retournez les deux Sabliers correspondant aux icônes sur la carte que vous venez de jouer. Vous pouvez les retourner dans n'importe quel ordre.

#### PRÉCISIONS

Si le sablier est couché, redressez-le afin qu'il commence à s'écouler.



### 3 FIN DE TOUR

Finissez votre tour en piochant une carte.

La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin (voir Fin de la Partie page 6).



### SABLIER COMPTE À REBOURS

Le Sablier positionné sur la piste Compte à Rebours est spécial. Vous voulez qu'il finisse de s'écouler ! Si vous jouez une carte correspondant au Sablier Compte à Rebours lorsqu'il est vide, retournez-le et déplacez-le sur la case suivante de la piste. Notez bien que vous ne pouvez pas le retourner s'il est en train de s'écouler.

Vous gagnez le Défi aussitôt que vous avancez le Sablier Compte à Rebours sur la case Déclenchement rouge et jaune (voir Fin de la Partie page 6).

#### PRÉCISIONS

Vous pouvez jouer une carte correspondant au Sablier Compte à Rebours pendant qu'il s'écoule, mais cela ne retournera que l'autre sablier correspondant sur la carte (en ignorant le Sablier Compte à Rebours).



### JETONS FOULE & SABLIER ÉCOULÉS

Si un sablier, autre que celui du Compte à Rebours, s'écoule totalement, vous subissez un échec - et vous risquez de perdre car la foule déçue se disperse ! Cependant, les jetons Foule vous donnent deux chances de continuer. Dès qu'un joueur remarque qu'un sablier autre que celui du Compte à Rebours est épuisé, il doit retourner un Jeton Foule face cachée, puis retourner immédiatement le sablier vide. Cela ne compte pas comme le tour de ce joueur.

Si un sablier s'écoule totalement et que vous retournez le troisième jeton Foule, le public a déserté votre spectacle et le Défi se termine par une défaite (voir Fin de la Partie page 6).



## FIN DE LA PARTIE

LA PARTIE S'ACHÈVE DE DEUX MANIÈRES :

### VICTOIRE

Une fois que vous faites parvenir le Sablier Compte à Rebours sur la case Déclenchement, tout le monde gagne ! Vérifiez le nombre d'étoiles visibles dans la Zone du Public. Si vous n'avez retourné aucun jeton Foule, vous gagnez 3 étoiles ! Marquez votre nombre d'étoiles obtenues sur le carnet de score et passez au Défi suivant.

Que vous ayez gagné ou perdu, passez le jeton Premier Joueur au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.



### DÉFAITE

Si un sablier autre que celui du Compte à Rebours arrive à épuisement et que vous retournez le troisième jeton Foule, le Défi prend fin. Essayez à nouveau, vous finirez par y arriver !

**CONSEIL** Parfois, il vaut mieux patienter un peu avant de jouer une carte pendant votre tour : savourez, c'est le calme avant la tempête !

## FESTIVALS ET DÉFIS

Vous voilà bien entraînés ! Il est temps de vous lancer !

Les Défis sont regroupés en Festivals, chacun étant une série de 3 Défis avec une sensation similaire. Nous vous recommandons de lire l'introduction de chaque Festival dans le Guide des Festivals et de les jouer dans l'ordre. Le carnet de score vous servira à suivre les progrès de votre équipe, les étoiles obtenues et le nombre d'essais qu'il vous a fallu pour réussir chaque Défi. Lorsque vous aurez terminé le Grand Finale (28), ouvrez l'enveloppe « Encore ! » et découvrez deux Défis supplémentaires et quelques surprises.

Si vous êtes d'humeur, vous pouvez tenter un Défi au hasard ou créer votre propre festival avec un mélange de vos Défis préférés.

## RÈGLES DES DÉFIS ET PRÉCISIONS

Les Défis proposent une grande variété de règles additionnelles. Même si vous devez toujours respecter les règles de ce livret, toutes les règles indiquées sur la carte Défi priment sur celles-ci.

### TOUR DE JEU

- Les joueurs effectuent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils jouent une carte Feu d'Artifice, retournent les Sabliers correspondants puis piochent une carte.
- Certains Défis indiquent qu'il n'y a pas d'ordre de tour. Cela signifie que les joueurs peuvent jouer dans n'importe quel ordre (ou même jouer plusieurs fois d'affilée). Vous devez cependant toujours attendre qu'un tour de jeu soit fini avant d'en commencer un autre.

### COMMUNICATION

- Certains Défis restreignent la communication entre vous. Dans tous les autres Défis, vous pouvez communiquer librement sur tout : les cartes que vous avez en main, vos intentions de jeu etc... Travaillez ensemble et communiquez pour réussir à obtenir 3 étoiles !

### GESTION DU TEMPS

- Vous n'êtes jamais obligés de jouer immédiatement votre carte. Il peut être malin d'attendre que les Sabliers s'écoulent un peu avant de jouer.
- Tous les Sabliers correspondants doivent être retournés avant que le joueur suivant ne commence son tour.
- Vous pouvez retourner les Sabliers correspondants dans n'importe quel ordre (ou simultanément) et vous pouvez attendre avant de retourner l'un ou l'autre, mais vous devez retourner chaque Sablier indiqué par votre carte.

- Le joueur dont c'est le tour est le seul autorisé à retourner les Sabliers. Si nécessaire, désignez un joueur seul habilité à retourner les sabliers de ceux qui ne le peuvent pas.
- Si un Sablier est renversé, il n'y a pas de pénalité. Remettez-le simplement debout comme il était. En cas de doute, mettez la partie avec le mains de sable vers le haut.
- Certains Défis vous demandent d'empiler des Sabliers les uns sur les autres. Dans ce cas, les cartes n'affectent pas les Sabliers en-dessous d'autres Sabliers. Si vous avez du mal à empiler les Sabliers, simulez l'empilement en positionnant les Sabliers sur la table côte à côte, en indiquant clairement le « dessus » de la pile.

### JETONS FOULE

- Ces jetons ne peuvent pas être utilisés pour retourner le Sablier Compte à Rebours.

### PIOCHE

- Certains Défis vous imposent des « pioches individuelles ». Quand c'est le cas, vous ne pouvez piocher nulle part ailleurs.
- Dans le cas très rare où vous n'auriez pas de cartes à jouer, passez votre tour.
- Certains Défis indiquent de ne « pas piocher de cartes comme d'habitude ». Pour chaque Défi, soyez attentif au moment où vous êtes autorisés à piocher.