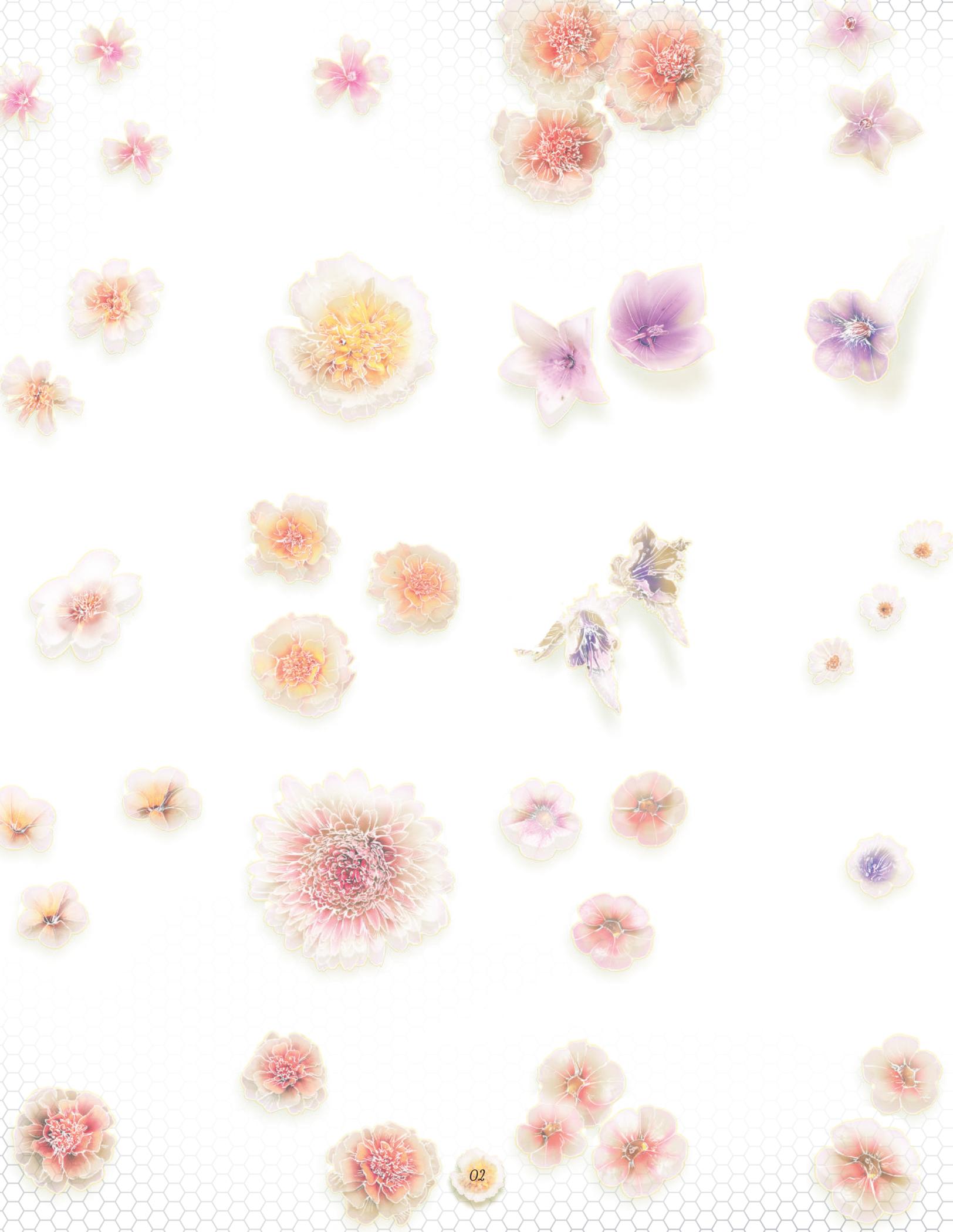


Dust
in the
Wings



Règles du Jeu



Introduction :

Vous vous trouvez devant une belle prairie pleine de fleurs et de papillons. Votre appareil photo en main, Vous cherchez des endroits où les papillons se rassemblent, dans l'espoir de faire le cliché le plus captivant !

Matériel :



31 Cartes Rassemblement



24 Cartes Composition



48 Papillons



• 16 rouges

• 16 bleus

• 16 jaunes

36 Cristaux de Score

- 24 noirs (1 point)
- 12 blancs (2 points)



1 Plateau de Jeu



1 Sac en tissu

But du Jeu :

Arrangez habilement les papillons et prenez les photos les plus étonnantes afin d'atteindre le score le plus élevé à la fin de la partie. À votre tour, vous choisirez un groupe de papillons et vous les égrainerez sur le plateau afin de

marquer les points d'une carte Rassemblement ou d'une carte Composition. Quand tous les cristaux de Score ont été distribués, calculez les scores pour voir qui a réalisé les plus belles photos et a gagné la partie.

La Prairie :

La Prairie est la zone principale du plateau de jeu, composée d'une grille de 5x5 carrés individuels. Chaque carré comporte une ou plusieurs fleurs.



Les fleurs ne servent qu'à la mise en place du jeu. Durant la partie, les 25 carrés sont appelés les emplacements de la Prairie.



Mise en Place:

1. Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
2. Mettez tous les papillons dans le sac en tissu. Pour chaque fleur de la Prairie, piochez aléatoirement un papillon du sac et placez-le sur la fleur.

3. Mélangez les cartes Rassemblement et placez la pioche face cachée sur l'emplacement correspondant du plateau. Répétez l'opération avec la pioche Composition.

4. Tirez les 3 premières cartes de chaque pioche et placez-les face visible sur les emplacements correspondants du plateau.



5. Préparez les Cristaux de Score :
 - a. À 2 joueurs : placez 16 cristaux noirs et 8 cristaux blancs dans le sac en tissu.
 - b. À 3-4 joueurs : placez les 36 cristaux dans le sac en tissu.
6. Pour chaque carte Rassemblement, piochez aléatoirement 1 cristal du sac et placez-le sur la carte (les cartes Composition n'accueillent pas de cristaux).



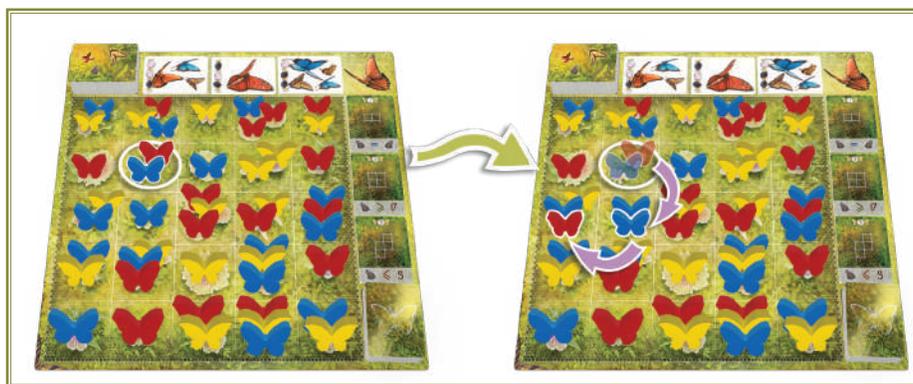
7. Le joueur qui a visité un jardin de papillons en dernier est nommé 1^{er} joueur. Vous pouvez aussi utiliser votre propre méthode pour déterminer le 1^{er} joueur.



Tour de Jeu d'un Joueur :

Chaque tour de jeu d'un joueur comporte 3 étapes : Dispersion, Gain de Points et Renouvellement.

ÉTAPE 1 – DISPERSION



Choisissez un emplacement de Prairie, prenez tous les Papillons qui s'y trouvent. Placez un premier papillon sur un emplacement adjacent au précédent. Dispersez ainsi un à un vos papillons en choisissant toujours des emplacements adjacents les uns par rapport aux autres.

Les Papillons seront donc placés l'un après l'autre sur une série d'emplacements connectés, selon ces règles simples :

- Seul le placement adjacent orthogonalement est autorisé (pas de placement en diagonale).
- Vous ne pouvez pas revenir directement sur un emplacement que vous venez de quitter.

› *En d'autres mots, le placement "aller-retour" entre deux emplacements n'est pas permis. Cependant, vous pouvez revenir sur un emplacement déjà utilisé si vous avez réalisé entre temps un autre déplacement autorisé.*

NOTE : IL N'Y A PAS DE LIMITE AU NOMBRE DE PAPILLONS QUE PEUT CONTENIR UN EMBLACEMENT. LES FLEURS NE SERVENT QUE POUR LA MISE EN PLACE.

Le but est de placer le dernier Papillon sur un emplacement de Prairie pour que cet emplacement remplisse les conditions d'une carte Rassemblement ou Composition.

ÉTAPE 2 – GAIN DE POINTS

Pour remplir les conditions d'une carte Rassemblement, l'emplacement de Prairie où vous avez placé le dernier Papillon doit contenir exactement le nombre et le type de Papillons illustrés sur la carte.



Pour remplir les conditions d'une carte Composition, l'emplacement de Prairie où vous avez placé le dernier Papillon doit faire partie d'un groupe d'emplacements qui ensemble doivent :

- correspondre à la forme et la taille indiquées.
 - › la carte peut être pivotée dans tous les sens pour que la forme corresponde.
- contenir un nombre de Papillons correspondant aux indications de la carte.



› Le nombre total de Papillons du groupe doit être inférieur ou égal à 4.



› Le nombre total de Papillons du groupe doit être supérieur ou égal à 21.



› Tous les emplacements du groupe doivent contenir le même nombre de Papillons (au moins 1).



Si vous remplissez correctement les conditions d'une carte Rassemblement ou Composition, prenez la carte et placez-la devant vous, avec les cristaux de Score s'il s'agit d'une carte Rassemblement.

NOTE : MÊME SI VOUS REMPLISSEZ LES CONDITIONS DE PLUSIEURS CARTES, VOUS NE POUVEZ EN PRENDRE QU'UNE SEULE PAR TOUR (CHOISISSEZ SIMPLEMENT CELLE QUE VOUS VOULEZ).

ÉTAPE 3 – RENOUELEMENT

Tirez une nouvelle carte de la pioche appropriée pour remplacer celle que vous avez prise (si c'est le cas).

Défaussez les cartes Rassemblement qui ont 3 cristaux dessus et remettez leurs cristaux dans le sac en tissu. Tirez ensuite des cartes Rassemblement pour compléter à trois cartes Rassemblement. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour en créer une nouvelle.

Finalement, piochez aléatoirement 3 cristaux du sac en tissu et placez-en un sur chaque carte Rassemblement. S'il n'y a plus assez de cristaux, piochez-en autant que possible et placez-les en commençant par les cartes qui n'en ont pas.

Le joueur à votre gauche peut commencer son tour de jeu.

Fin de la Partie :

Dès que le sac en tissu est vide, le joueur suivant réalise son tour et la partie se termine. Ensuite, chaque joueur calcule son score de la manière suivante :

Chaque carte Composition rapporte les points indiqués sur la carte. Chaque cristal de Score noir rapporte 1 point et chaque cristal de Score blanc rapporte 2 points.

Le joueur qui a le plus grand score gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cristaux de Score blancs gagne. Si l'égalité persiste, le joueur qui a le moins de cartes Rassemblement gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs gagnent ensemble et promettent de ne plus jamais faire d'égalité lors des prochaines parties !





Crédits

Auteur : Jean-Claude Pellin, Dennis Kirps,
et Christian Kruchten

Développement du jeu : Błażej Kubacki, Filip Głowacz

Illustration : Odysseas Stamoglou

Conception Graphique : Agnieszka Kopera

Règles Anglaises : Błażej Kubacki, Rainer Åhlfors

Règles Françaises : Jean Dorthe, Pixie Games

MATÉRIEL MANQUANT OU ENDOMMAGÉ

Bien que nous prenions le plus grand soin de votre jeu, il peut arriver qu'une pièce manque ou soit endommagée.

Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter pour recevoir le matériel manquant ou défectueux rapidement.

©2019 Pixie Games. Pour plus d'informations sur *Dust in the Wings*, visitez WWW.PIXIEGAMES.FR