

CONFETTI

Rules of the Game



*Un-deux-trois!
Les confettis sont là!
Jaune, Bleu, Vert, Rouge,
Lequel choisir dépend vous.
Récupérez les Confettis
et triomphez de vos amis.*

Dans ce jeu vous devrez choisir parmi de nombreuses cartes colorées «confetti» les cartes qui vous rapporteront des points de victoire. Mais dépêchez vous, avant que d'autres joueurs ne récupèrent ces cartes ou que le temps soit écoulé.

Commençons! Prenez le paquet de cartes. Ce paquet va se mélanger naturellement durant la partie. Lancez environ la moitié du paquet au milieu de la table, et placez l'autre moitié à l'écart. Toutes les cartes doivent avoir la face blanche visible (celle avec les cercles de couleur). Si certaines cartes sont du mauvais côté, retournez-les.

A partir de maintenant, tout le monde doit rester assis! Les joueurs sont assis de telle sorte qu'ils puissent atteindre facilement les cartes au milieu de la table. La main gauche doit être placée sur le bord

de la table. Vous l'utiliserez pour tenir vos cartes. Si vous ne touchez pas une carte avec vos doigts, quelqu'un d'autre peut essayer de la prendre, donc gardez bien votre main gauche sur vos cartes. Utilisez votre main droite récupérer de nouvelles cartes. En général vous récupérez des cartes depuis le milieu de la table, mais il est cependant possible de récupérer une carte oubliée par son propriétaire. Vous ne pouvez pas prendre une carte sur la table, vous devez la déplacer du bout de l'index, ou du bout de l'index et du majeur de la main droite. (vous pouvez glisser la carte, ou la propulser du bout des doigts) Vous devez déplacer la carte ainsi jusqu'au bord de la table et à votre main gauche.

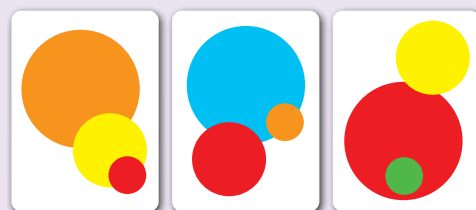
Quelles cartes prendre? Chaque carte comprend 3 cercles de tailles et de couleurs différentes. **Un petit, un moyen, et un grand cercle de la même couleur forment une famille - et rapportent 1 point de victoire (img. 1)** Pour marquer 1 point vous aurez donc besoin de 3 cartes différentes, avec des cercles de la même couleur mais des 3 tailles possibles. Comme toutes les cartes ont 3 cercles de couleur différentes, vous pouvez gagner plus de points en faisant des combinaisons, marquant 2 points avec 4 cartes, ou 4 points avec 5 cartes par exemple (img. 2)

La meilleure combinaison est 3 points avec 3 cartes (img. 3). C'est la bien nommée «famille nombreuse». Dans les 2 premières manches, un joueur peut prendre un maximum de 6 cartes. L'objectif des joueurs est de faire le plus de points en faisant le plus de familles possibles. Vous pouvez réaliser 2 «familles nombreuse» en une manche et marquer 6 points en une seule manche.

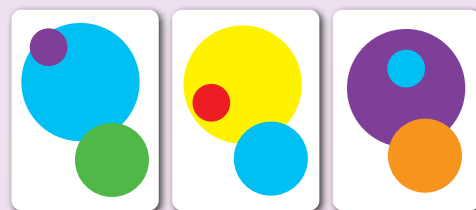
Une fois que tout le monde est bien assis, vous pouvez commencer la première manche. Tournez le sablier. Pendant que le temps s'écoule, les joueurs prennent des cartes simultanément.

Reprenons les règles une nouvelle fois:

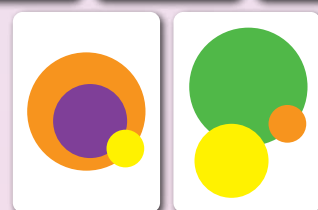
- Les cartes sont déplacées en utilisant 1 ou 2 doigts de la main droite;
- vous devez tenir vos cartes en utilisant les doigts de votre main gauche;
- vous ne pouvez pas tenir plus de six cartes de la main gauche, vous pouvez défausser des cartes que vous ne voulez plus;
- vous pouvez prendre n'importe quelle carte, sauf celles qui sont tenues de la main gauche par un autre joueur;
- vous ne pouvez prendre ou défausser des cartes que pendant le temps imparti par le sablier.



img. 1



img. 2



Il peut arriver que 2 joueurs veuillent la même carte, la tenant tous les deux sans vouloir la lâcher. Les 2 joueurs doivent alors la faire glisser jusqu'au bord de la table sans la lâcher, puis la retourner et la poser face noire visible à côté du paquet. Cette carte est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Pendant que ces 2 joueurs résolvent leur petit désagrément, le temps passe et les autres joueurs en profitent pour prendre les cartes dont ils ont besoin.

A la fin de la manche, les joueurs décomptent leurs points. Une famille (petit, moyen et grand cercle de la même couleur) rapporte 1 point. Vous pouvez avoir plus d'une famille de la même couleur, mais un cercle ne peut faire partie que d'une seule famille. Il est important de ne pas avoir de cartes inutiles et d'utiliser ses cartes au mieux, ou les joueurs reçoivent des pénalités.

Points de pénalité. Toutes les cartes récupérées durant la manche doivent être utilisées dans l'une ou l'autre des familles. Si un joueur a des cartes inutilisées, ou si les familles des joueurs peuvent être réalisées en utilisant moins de cartes, chaque carte restante vaut 1 point de pénalité. Si un joueur a pris plus de cartes qu'autorisé dans la manche (6 ou 9), chaque carte en plus rapporte 1 point de pénalité.

Les autres joueurs peuvent regarder vos familles, et vous faire remarquer de meilleures combinaisons de cartes pour vous faire avoir des pénalités (img. 4).

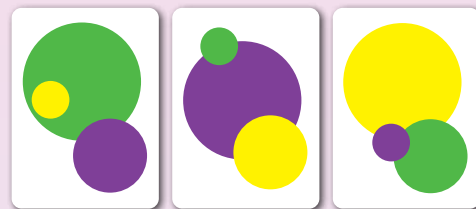
Les joueurs ajoutent leurs points (familles) reçus durant la manche, et retirent leurs points de pénalités. Ils conservent un nombre de carte égale à ce score. Les cartes restantes sont défaussées vers le milieu de la table. Les joueurs choisissent les cartes qu'ils gardent. Ils retournent ces cartes face noire visible, et les mettent de côté pour la fin de partie.

Durant les manches suivantes, ils ajouteront les autres points à cette pile.

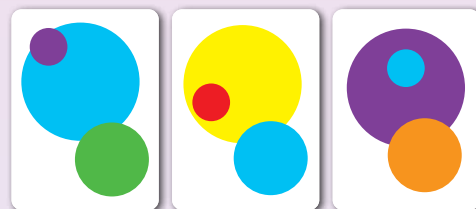
Remarque: Si un joueur marque un nombre de points négatif au cours d'une manche, il doit défausser des cartes de sa pile de points accumulés lors des précédentes manches. Lorsqu'il n'a plus de points, rien ne se passe.

Après le décompte des points, on commence la seconde manche. L'autre moitié du paquet de cartes est étalée au milieu de la table à la place des cartes restantes, et on retourne le sablier. Vous pouvez prendre un maximum de 6 cartes dans la manche 2.

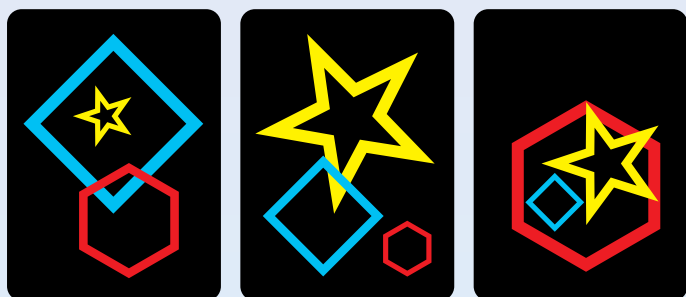
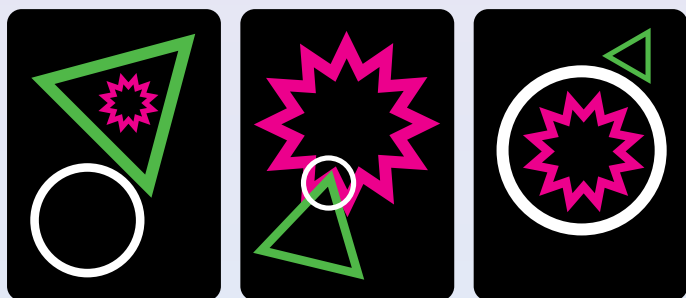
La troisième manche commence ensuite. Toutes les cartes restantes sont placées au milieu de la table. Durant cette manche, vous pouvez prendre jusqu'à 9 cartes. Vous pouvez donc marquer jusqu'à 9 points durant cette manche.



img. 3



img. 4



Après le décompte des points, la partie se termine.

Les joueurs comptent le nombre de cartes dans leur pile de score.

Le joueur avec le plus de points (de cartes) gagne.

Le côté obscur

Vous pouvez retourner le paquet face noire visible, et récupérer des familles de formes. Chaque forme a une couleur unique. Comme dans le jeu classique, un ensemble de petite, moyenne, et grande forme d'une couleur constitue une famille et rapporte 1 point.

Jouer à plus de 4 joueurs

S'il y a 5 à 7 joueurs le jeu est joué en 2 manches. La première manche est jouée avec la moitié du paquet, et les joueurs peuvent prendre un maximum de 6 cartes. A la deuxième manche, on rajoute l'autre moitié du paquet, et les joueurs peuvent prendre jusqu'à 9 cartes. Il est possible que tous les joueurs ne puissent pas récupérer 9 cartes lors de la dernière manche.

Mode solo

Vous pouvez jouer à «Confetti» en solitaire. Le jeu dure 5 manches, vous pouvez prendre 6 cartes par manches. Le but est de marquer le plus de points possible.

© Sergey Machin, 2012
© Rightgames LLC 2012

Special thanks: I. Gambashidze, A. Glagoleva, A. Gorunova, D. Gorunov, D. Knorre, M. Maslovskaya, L. Machina, A. Mironov, E. Musatkina, A. Osipenko, O. Plaksina, A. Saponov, L. Smirnova, I. Tulovskiy, D. Shahmatov, O. Shahmatova.