Achetez le jeu Viva Catrina sur play-in.com

FRÉDÉRIC BOULLE • GRÉGORY GRARD

JÉRÉMIE FLEURY



RÈGLES

Chaque année, le Mexique célèbre ses défunts dans une grande fête colorée et joyeuse, sous l'œil bienveillant de la mystérieuse Catrina.
Cette année, c'est à vous que sont confiés les préparatifs de la fête. Animez les rues de votre village, attirez des chimères et lâchez des ballons pour organiser une fête des morts inoubliable.
Préparez le plus beau *Día de los Muertos* pour vous montrer digne de la Catrina !

1 plateau recto verso



6 tuiles Départ



1 pion Catrina



114 tuiles Chemin



MISE EN PLACE



1. Placez le plateau au centre de la table, du côté correspondant au nombre de joueurs.



2-3 joueurs



4-6 joueurs

2. Triez les Chimères par taille et placez-les sur le plateau, sur leur emplacement respectif.

3. Placez toutes les tuiles Chemin dans le sac. Posez, au hasard, une tuile Chemin face visible sur chaque emplacement disponible du plateau.



Votre b
belle fête
rempo

ÉRIEL

16 tuiles Ballon



1 carnet de score



12 tuiles Grande Chimère



15 tuiles Petite Chimère



1 sac





4 Prenez les tuiles Ballons correspondant au nombre de joueurs.

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs +
2+	2+ 3+	2+ 3+ 4+

Triez les tuiles Ballon par couleur.
Placez-les en pile, par ordre croissant de valeur, la plus haute valeur sur le dessus.
Placez-les sur le plateau, sur leur emplacement respectif.



tre but est de créer la plus
fête dans votre Village pour
mporter le plus de points
de victoire .



5



5 Donnez une tuile Départ aléatoire à chaque joueur et joueuse.
Cette tuile constitue le début de votre zone de jeu (appelée Village).
La dernière personne ayant reçu des fleurs prend le pion Catrina.
Il ou elle jouera en premier.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie est constituée d'autant de manches que de joueurs et joueuses.
La personne ayant le pion Catrina commence la 1ère manche. Puis, la partie se déroule dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez effectuer les actions suivantes :

1. **Prendre une tuile du plateau**
2. **Placer la tuile dans votre village**

PRENDRE UNE TUILE DU PLATEAU

Choisissez l'une des tuiles disponibles. Pour être disponible, une tuile doit être située sur l'une des l'extrémités d'une ligne.

NOTE

En début de manche, vous avez toujours le choix entre 4 tuiles. Ce choix se réduit au fil de la manche, avec l'épuisement d'une ligne.



***Exemple** : ici, Anna a le choix entre 3 tuiles.*

PLACER LA TUILE DANS VOTRE VILLAGE

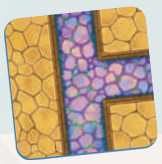
Placez la tuile choisie dans votre Village.
Elle peut être positionnée dans **n'importe quel sens** et doit **être adjacente** à une autre tuile de votre Village par au moins un bord.

NOTE

Vous n'êtes jamais obligé de respecter la cohérence des Chemins présents sur les tuiles.

Une tuile Chemin peut être constituée de deux types de Chemins :

- *Les Chemins pavés*



- *Les Sentiers fleuris*



Une tuile Chemin peut contenir les éléments suivants :

- *Un ou plusieurs Ballons*



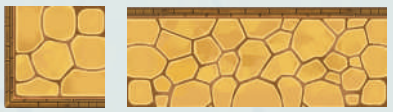
- *Un ou plusieurs Papillons*



- *Un ou plusieurs Visiteurs*



- *Un ou plusieurs Socles de Chimère*



- *Un Autel*



- *Une Échoppe*



IMPORTANT

Pour être comptabilisé dans votre Village, un élément doit être situé sur **un Chemin (ou Sentier) rattaché à votre tuile Départ.**

LES BALLONS



Des milliers de ballons s'envolent pour rejoindre le ciel nocturne.

Lorsque vous posez votre **3ème Ballon d'une même couleur** (rattaché à votre tuile Départ), prenez la première tuile Ballon de la couleur correspondante.
Placez la tuile Ballon près de votre Village, elle vous rapportera des points en fin de partie.



***Exemple** : Anna place sa tuile. Elle obtient ainsi son 3ème Ballon rouge et récupère la tuile Ballon rouge 5 points, sur le dessus de la pile Ballon rouge.*

Lorsque vous obtenez votre 6ème Ballon **d'une même couleur,** retournez votre tuile Ballon sur sa face dorée.



recto *verso*

LES CHIMÈRES

C'est le moment de la procession des *alebrijes* !
Ces créatures fantastiques et colorées, semblables à des chimères, défilent dans les rues.

Pour attirer des Chimères dans votre Village, vous devez construire des Socles.
Vous pouvez construire 2 tailles de Socle, qui correspondent aux 2 tailles de Chimère :





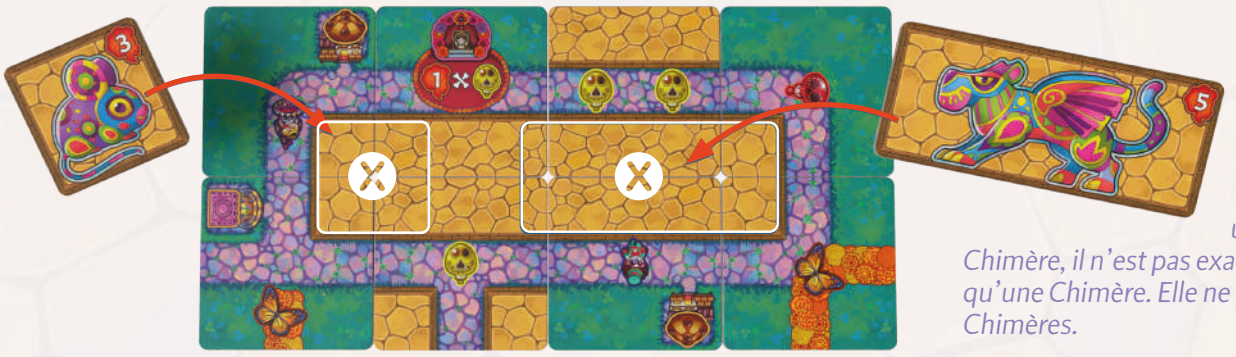
Lorsque vous formez un Socle comme indiqué ci-dessus, prenez la 1ère Chimère de la taille correspondante et posez-la sur son Socle. Elle vous rapportera des points en fin de partie.

IMPORTANT

Pour être valide, un Socle doit être **fermé** et de la **taille exacte** d'une Chimère.

NOTE

Il est possible qu'il n'y ait plus de Chimères de la taille souhaitée. Dans ce cas, votre Socle ne rapportera aucun point. Gardez un œil sur le Village de vos adversaires !



***Exemple** : Amandine a formé un Socle sur 8 tuiles. Bien que cet emplacement soit assez grand pour placer une petite et une grande Chimère, il n'est pas exactement de la même taille qu'une Chimère. Elle ne peut donc pas y placer de Chimères.*

LES ÉCHOPPES

Il est de coutume de décorer les autels pour les défunts avec de nombreux objets : pains de mort, fruits, fleurs de *cempasúchil*, fanions, bougies et *calaveras*. Visitez toutes les échoppes pour collecter vos offrandes !

Il existe 6 Échoppes dans le jeu :


Pain de mort


Fruits


Calaveras


Fleurs de *cempasúchil*


Fanions


Bougies

À la fin de la partie, vous marquez des points pour **chaque Échoppe** différente placée dans votre Village.

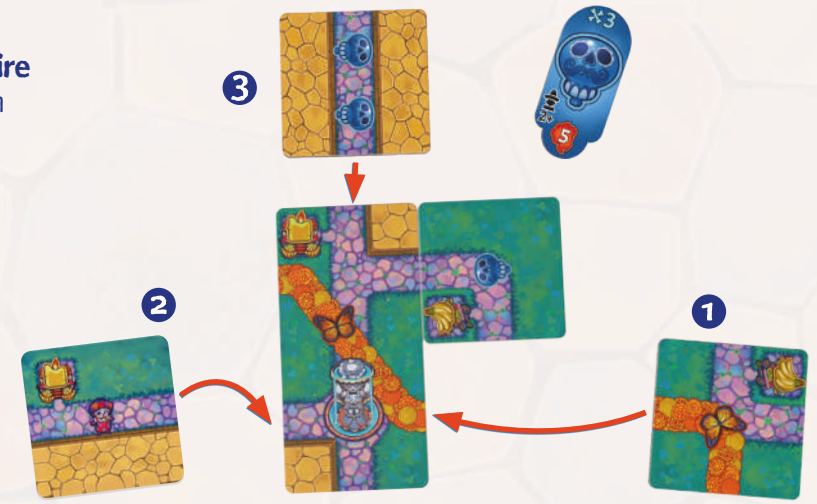
≠	1	2	3	4	5	6
	0	1	4	9	16	25

NOTE

Il est possible de piocher plusieurs tuiles supplémentaires dans le même tour, en plaçant plusieurs Échoppes à la suite.

Lorsque vous posez une 2ème Échoppe de même type dans votre Village, piochez immédiatement une **tuile Chemin supplémentaire** dans le sac. Jouez cette tuile comme une tuile Chemin ordinaire, en respectant les mêmes règles de pose et effets.

***Exemple** : Louison choisit une tuile Chemin sur le plateau. Elle la place dans son Village et obtient ainsi sa 2ème Échoppe de Fruits (1).*
Elle pioche une tuile supplémentaire dans le sac et la place dans son Village.
Cette tuile comporte une 2ème Échoppe de Bougies (2).
Louison peut donc piocher une 2ème tuile supplémentaire.
Elle la place dans son Village, obtenant ainsi son 3ème Ballon bleu (3).
Elle récupère la 1ère tuile Ballon bleu disponible sur le plateau.



LES PAPILLONS & LES VISITEURS

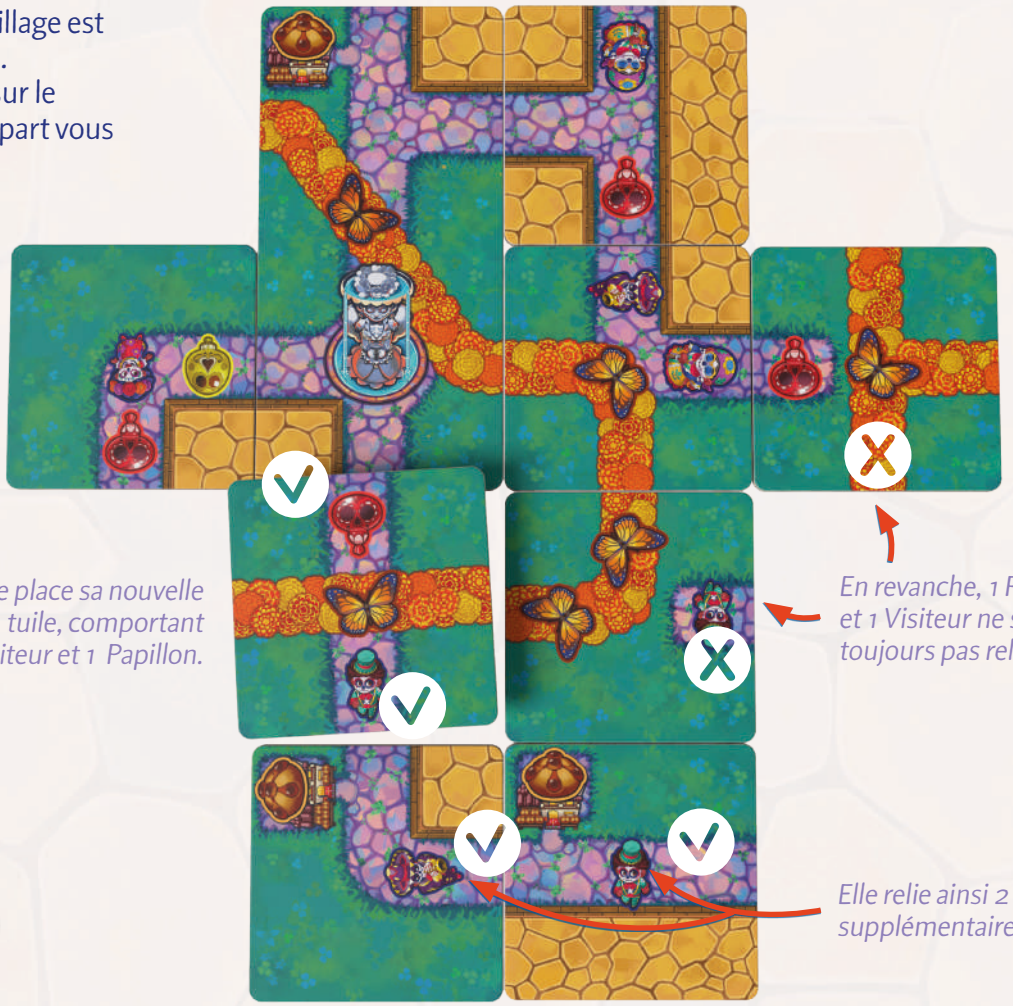


Chaque année, le *Día de los Muertos* attire des visiteurs du monde entier, mais aussi des milliers de papillons monarques qui achèvent leur migration. Tracez Chemins pavés et Sentiers fleuris pour les inviter à la fête !

Outre les Chemins pavés, votre Village est aussi composé de Sentiers fleuris.
En fin de partie, chaque Papillon sur le Sentier fleuri relié à votre tuile Départ vous rapporte **2 points**.

En fin de partie, chaque Visiteur sur un Chemin pavé relié à votre tuile Départ vous rapporte **1 point**.

***Exemple** : dans son Village, Anna a 4 Papillons et 4 Visiteurs.*



Elle place sa nouvelle tuile, comportant 1 Visiteur et 1 Papillon.

En revanche, 1 Papillon et 1 Visiteur ne sont toujours pas reliés.

Elle relie ainsi 2 Visiteurs supplémentaires.

Anna a donc maintenant 5 Papillons et 7 Visiteurs.



LES AUTELS

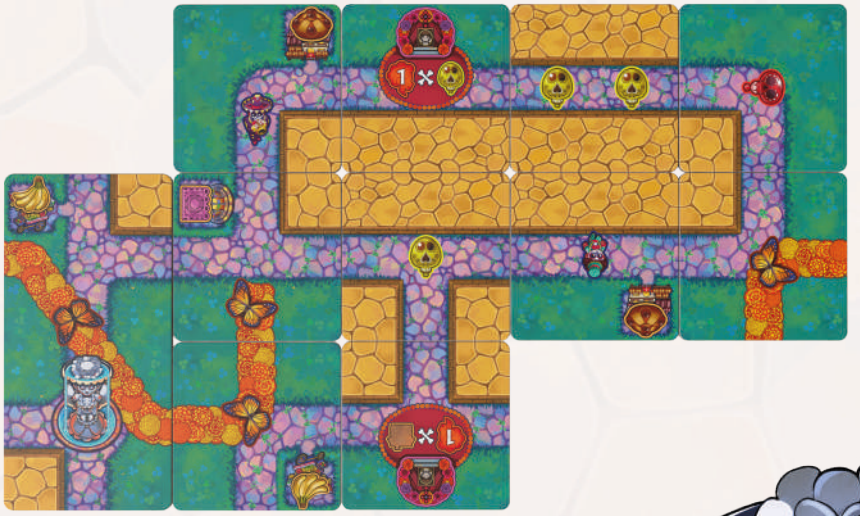


Pour honorer leurs défunts, les familles préparent de superbes autels – aussi appelés *Ofrendas* – qu'elles couvrent de présents et décorations.

En fin de partie, chaque Autel vous rapporte des points pour chaque élément demandé présent dans votre Village.

***Exemple** : Amandine a 5 Échoppes, son autel*  *= 1, lui rapporte donc **5 points**.*

De même, grâce à ses 3 Ballons jaunes, son autel  *= 1, lui rapporte **3 points**.*



FIN DE MANCHE

Lorsque la dernière tuile du plateau est prise, la manche prend fin.

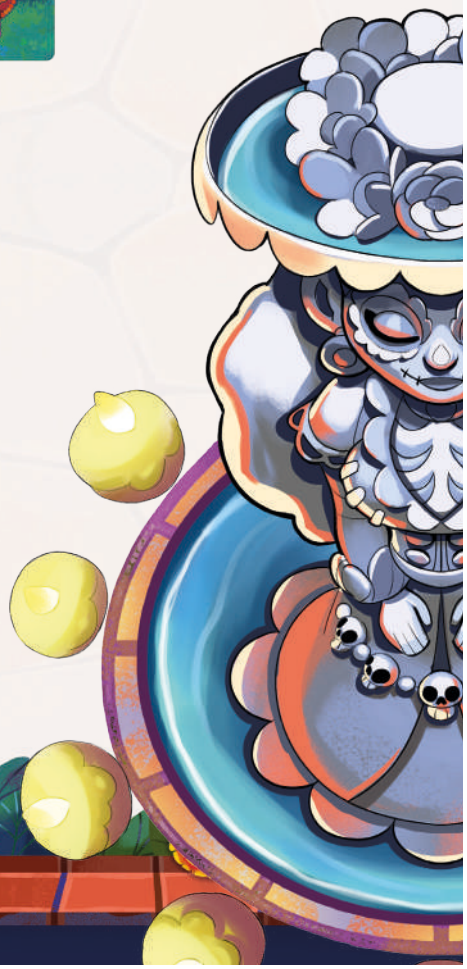
Piochez autant de tuiles Chemin que nécessaire pour remplir le plateau.

Le jeton Catrina se déplace vers le joueur ou la joueuse suivante, dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Une nouvelle manche commence.

NOTE

Une partie est constituée d'autant de manches que de joueurs et joueuses. Lorsque le ou la dernière joueuse obtient le jeton Catrina, c'est le début de la dernière manche.



FIN DE PARTIE

Lorsque la dernière tuile de la dernière manche est prise, la partie prend fin.
Comptabilisez vos points, à l'aide du carnet de score. Le joueur ou la joueuse ayant marqué le plus de points remporte la partie.

La Catrina vous remercie pour cette fête grandiose !

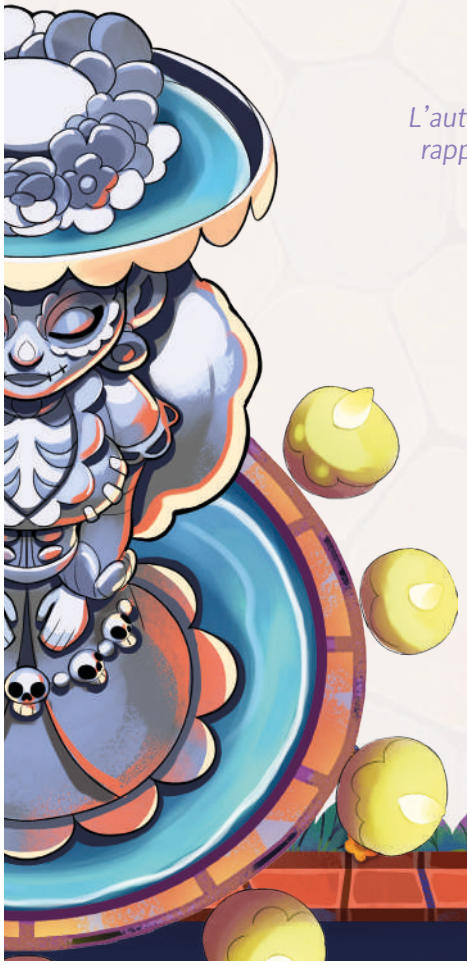
RAPPEL

Pour être comptabilisé, un élément doit toujours être relié à votre tuile Départ, par un Chemin pavé ou un Sentier fleuri.

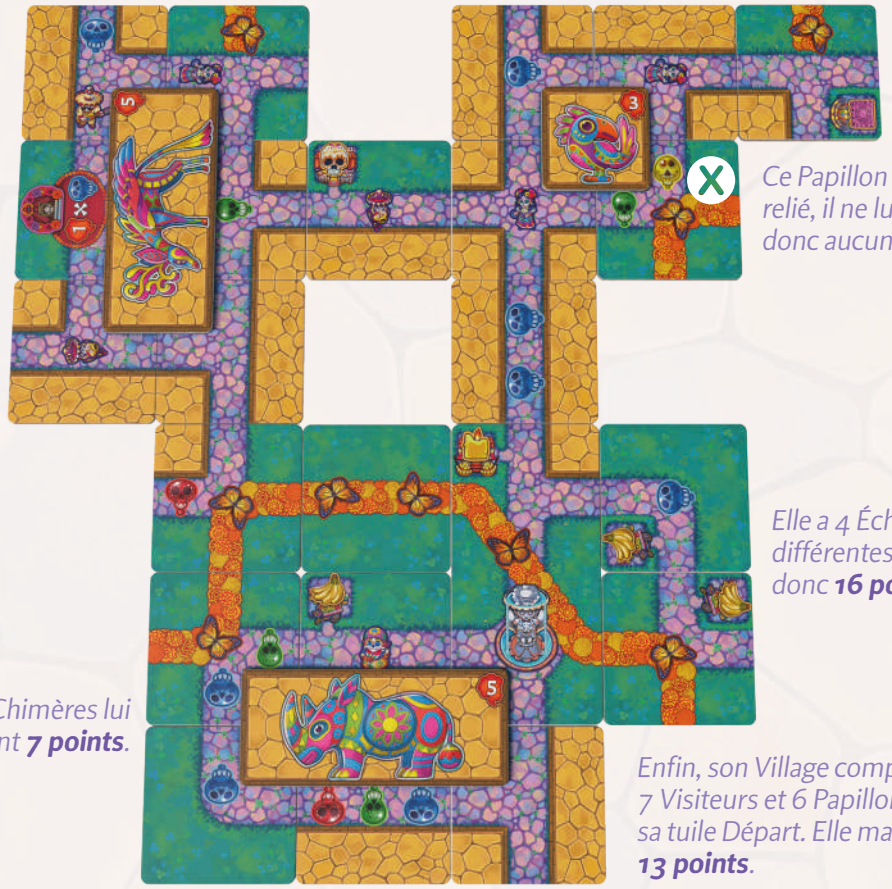
***Exemple de fin de partie** :*
Louison a 8 Ballons bleus et 4 Ballons verts.

*Elle a pris les tuiles Ballons correspondantes, retourné sa tuile Ballon bleu et marque donc **12 points**.*





L'autel  *lui rapporte **7 points**.*



Ce Papillon n'est pas relié, il ne lui rapporte donc aucun point.

*Elle a 4 Échoppes différentes et marque donc **16 points.***

*Ses Chimères lui rapportent **7 points**.*

*Enfin, son Village compte 7 Visiteurs et 6 Papillons reliés à sa tuile Départ. Elle marque donc **13 points**.*

*12 + 7 + 16 + 7 + 13 = **55 points***

AIDE DE JEU

Tuiles Ballon



Chimères



Visiteur & Papillon



Autels



Échoppes





CRÉDITS

Auteurs : Frédéric Boulle & Grégory Grard
Illustrateur : Jérémie Fleury
Édition : Delphine Brennan
DA & graphisme : Allison Machepy
Rédaction du livret : Emeline Staes

REMERCIEMENTS

Anna, le Bureau des Auteurs Rouennais, Gui, James et les ludopotes du Mercredi soir.

Grégory Grard

Un grand merci pour les nombreux tests à Juliette, Elisa, Amandine, Héloïse et au Bureau des Auteurs Rouennais.

Frédéric Boulle

THE FLYING GAMES