



LANTERNES



Un jeu de pose de tuiles, pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus, par Christopher Chung

PRESENTATION

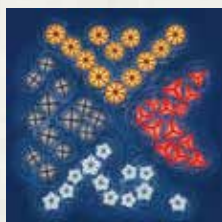
Le moment tant attendu est enfin revenu ! Dans le calendrier lunaire traditionnel, le soir de pleine lune du douzième mois est le soir où l'on célèbre le festival des lanternes (Loi Krathong). Et cette année, vous tenez à être celui qui réalisera les plus belles combinaisons de lanternes et qui transformera le lac en une magnifique mer de lumière !

MATERIEL

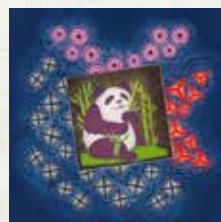
36 tuiles Lac



1 tuile de départ
(à dos gris)



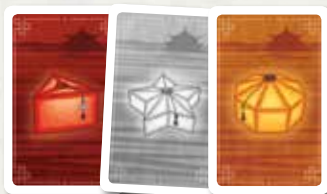
24 tuiles Lac
sans symbole



11 tuiles Lac
avec symbole

90 cartes, dont

56 cartes Lanterne



8 dans chacune
des 7 couleurs

30 cartes Récompense



9 cartes dans chacune
des 3 catégories de combinaison
(à dos rouge, bleu et vert)



3 cartes neutres
(à dos gris)



20 bateaux
en bois



4 aides de jeu



MISE EN PLACE

(illustrée par l'exemple sur la page de droite)

1 Placez la tuile de départ au centre de l'aire de jeu. Cette tuile doit être positionnée de manière à ce que chaque joueur soit face à l'un de ses 4 côtés.

2 Mélangez sans regarder les **tuiles Lac**. Formez une pioche avec ces tuiles Lac, faces cachées. Selon le nombre de joueurs, retirez de cette pioche le nombre de tuiles indiqué ci-dessous (ces tuiles peuvent être replacées dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant la partie) :

- à 2 joueurs : 13 tuiles Lac,
- à 3 joueurs : 8 tuiles Lac,
- à 4 joueurs : 3 tuiles Lac.

3 Distribuez 3 **tuiles Lac** de la pioche à **chaque joueur**. Les tuiles Lac sont conservées en main, elles ne doivent pas être vues par les autres joueurs.

4 Placez les **bateaux** près de la pioche afin de constituer la réserve de bateaux.

5 Triez les **cartes Récompense** en 3 piles, selon leur catégorie. Retirez du jeu le nombre de cartes suivant :

- à 2 joueurs : retirez toutes les cartes Récompense comportant 3 ou 4 points rouges.
- à 3 joueurs : retirez toutes les cartes Récompense comportant 4 points rouges.
- à 4 joueurs : ne retirez aucune carte.

6 Remettez ces cartes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant la partie. Maintenant, classez chacune des piles **dans l'ordre décroissant**. Les cartes restent **face visible**, celle de plus haute valeur est placée au **sommet de la pile**.

Exemple :

Dans la pile verte, pour une partie à 3 joueurs



Il faut retirer la carte de valeur 9 avec 4 points rouges. Ainsi qu'une carte dans les piles bleues et rouges.

Remarque : les informations concernant ces piles sont disponibles à tous durant la partie. Il est ainsi possible de regarder les cartes à venir.

Placez les 3 cartes Récompense **neutres** à côté des autres cartes Récompense. Elles seront utilisées plus tard dans la partie.

7 Triez les cartes Lanterne et formez 7 piles de couleurs différentes, ces piles constituent la réserve de cartes Lanterne. Selon le nombre de joueurs, retirez du jeu le nombre de cartes suivant :

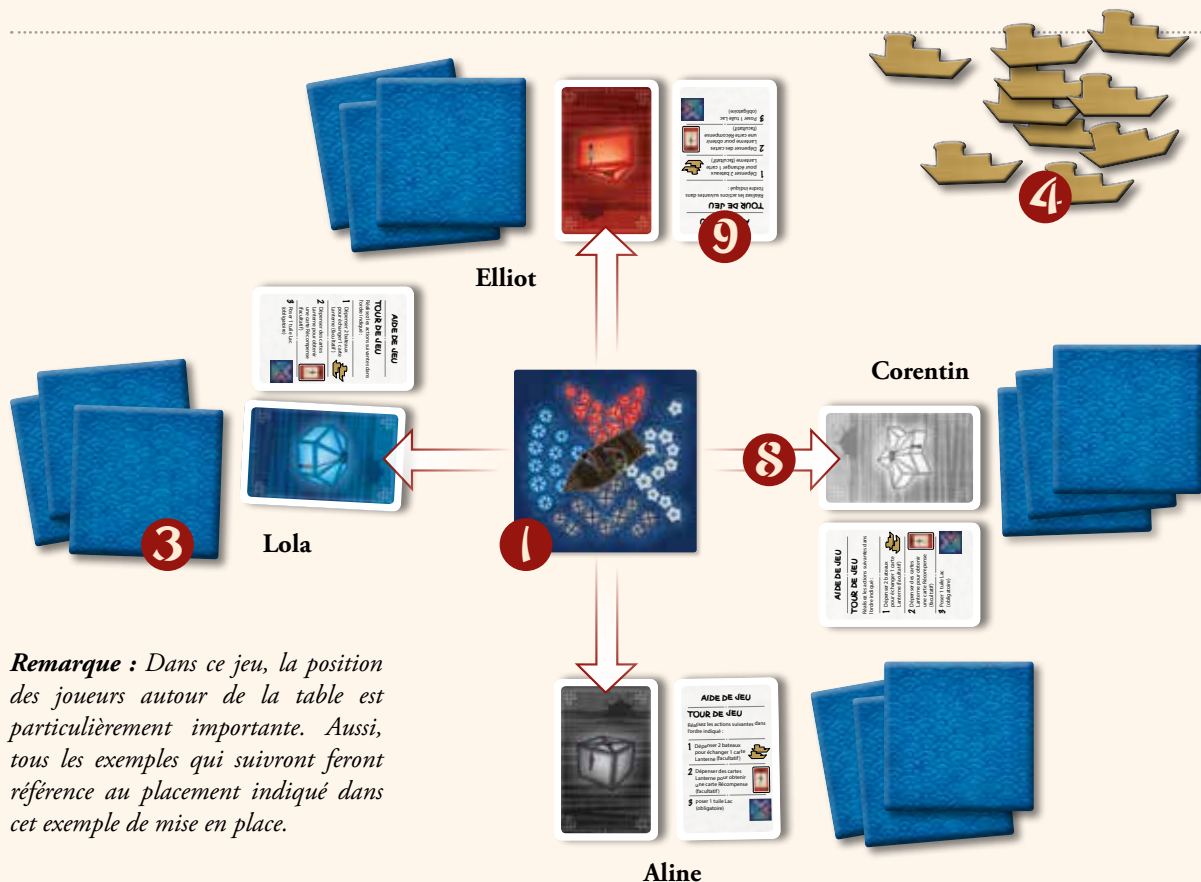
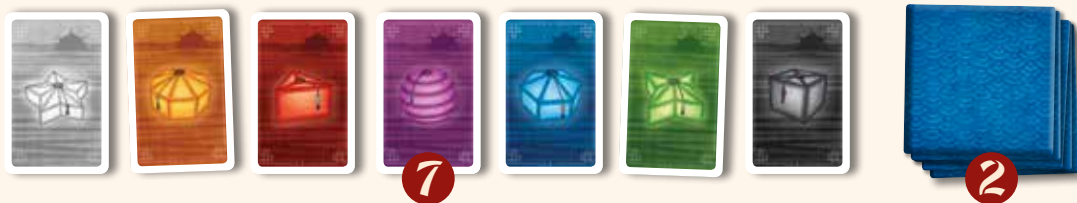
- à 2 joueurs : retirez 21 cartes Lanterne, trois de chacune des 7 couleurs.
- à 3 joueurs : retirez 7 cartes Lanterne, une de chacune des 7 couleurs.
- à 4 joueurs : ne retirez aucune carte, chaque pile est constituée des 8 cartes de la couleur.

8 Chaque joueur observe **la couleur du côté de la tuile de départ lui faisant face** et prend une carte Lanterne correspondant à cette couleur. Les cartes Lanterne possédées par un joueur sont placées face visible devant lui.

Astuce : Placez les cartes Lanterne devant vous dans le même ordre que celui de la réserve de cartes Lanterne (par exemple : blanc, orange, rouge, violet, bleu, vert, noir). Ainsi, vous pourrez contrôler plus facilement la répartition des cartes entre les joueurs et la réserve.

9 Pour finir, distribuez 1 aide de jeu à chaque joueur. Vous voici prêts à démarrer une partie de *Lanternes*.





OBJECTIF

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur placera des tuiles Lac afin de gagner des cartes Lanterne. Mais attention ! Le joueur qui place la tuile n'est pas le seul à gagner des cartes Lanterne : tous les autres joueurs peuvent également en gagner ! Il faudra donc s'arranger pour récupérer le maximum de cartes Lanterne (dont vous pourrez modifier la couleur à l'aide des bateaux) tout en en donnant le moins possible aux autres joueurs. Pour les priver de cartes, il faudra orienter vers eux un côté de la tuile Lac dont la couleur correspond à une pile de cartes Lanterne actuellement vide. Ensuite vous échangerez ces cartes Lanterne contre les cartes Récompense les plus avantageuses. Et à la fin, le joueur possédant le plus de points de victoire sur ses cartes Récompense remporte la partie !

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur **ayant reçu la carte Lanterne rouge** commence la partie. Le jeu se poursuit en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Durant son tour, un joueur peut effectuer chacune des actions suivantes **exactement une fois, et en respectant l'ordre indiqué ci-dessous** :

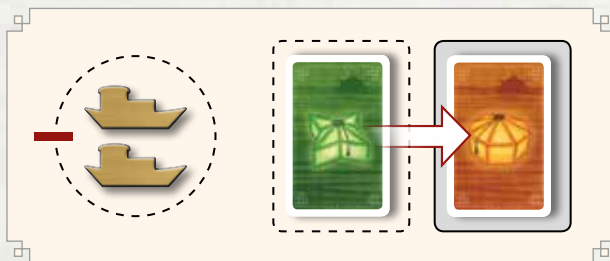
1. Dépenser 2 bateaux pour échanger 1 carte Lanterne (facultatif).
2. Dépenser des cartes Lanterne pour obtenir une carte Récompense (facultatif).
3. Poser 1 tuile Lac (obligatoire).

Remarque : Les joueurs commencent la partie sans bateau et ne possèdent pas suffisamment de cartes Lanterne pour obtenir une récompense. Les deux premières actions ne peuvent donc pas être réalisées au 1er tour. Démarrez la partie par la pose d'1 tuile Lac.

1. Dépenser 2 bateaux pour échanger 1 carte Lanterne (facultatif)

Remplacez 2 de vos bateaux dans la réserve. Remplacez 1 de vos cartes Lanterne sur la pile correspondante de la réserve. Prenez une carte Lanterne de couleur différente disponible dans la réserve. (Vous devez choisir une couleur qui est encore dans la réserve. Si une couleur vous intéresse, mais que la pile correspondante est vide, vous devez choisir une autre couleur).

Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par tour.



2. Dépenser des cartes Lanterne pour obtenir une carte Récompense (facultatif)

Dépensez une combinaison de cartes Lanterne. En échange, obtenez 1 carte Récompense.

Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par tour.

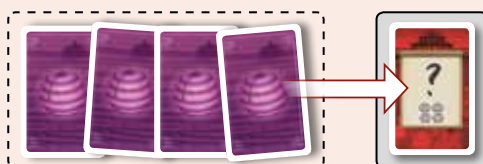
Remplacez sur les piles appropriées de la réserve les cartes Lanterne nécessaires à l'obtention de la carte Récompense. Prenez la carte Récompense présente sur le dessus de la pile correspondant à la combinaison réalisée et placez-la devant

vous. Le nombre présent sur la carte Récompense indique le nombre de points de victoires gagnés par son acquisition. Les cartes Récompense doivent être placées face visible devant vous pour permettre aux autres joueurs de connaître vos gains à tout moment de la partie.

Les cartes Récompense sont divisées en 3 catégories :

Carré

Vous devez dépenser 4 cartes Lanterne de la même couleur pour obtenir la carte Récompense du dessus de la pile.



Triple Paire

Vous devez dépenser 6 cartes Lanterne formant une combinaison de 3 paires pour obtenir la carte Récompense du dessus de la pile. Les paires doivent être de couleur différente.



Multicolore

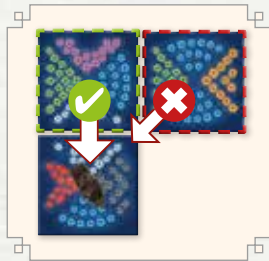
Vous devez dépenser 7 cartes Lanterne, 1 de chaque couleur, pour obtenir la carte Récompense du dessus de la pile.



Remarque : le nombre de cartes Récompense n'est pas limité. Si une pile vient à être vide, il est toujours possible aux joueurs de marquer 4 points en récupérant une carte Récompense neutre. Dans les très rares cas où aucune carte Récompense neutre n'est disponible, les joueurs sont invités à noter les 4 points gagnés sur un morceau de papier.

Attention ! Si à ce moment du jeu, vous possédez **plus de 12 cartes Lanterne** devant vous, vous **devez** faire l'acquisition d'une carte Récompense ou défausser des cartes Lanterne (et les replacer dans les piles correspondantes de la réserve) jusqu'à ce que leur nombre soit de 12 ou moins. Vous ne pouvez pas passer à l'action suivante « Poser 1 tuile Lac » tant que le nombre de cartes Lanterne placées devant vous est supérieur à 12.

3. Poser 1 tuile Lac (obligatoire)



Posez 1 tuile Lac de votre main. **Cette action doit être effectuée une fois par tour !**

La pose de cette tuile doit se faire de manière à ce qu'elle soit orthogonalement adjacente à une tuile déjà présente sur la table, **et ce sans tenir compte**

des couleurs présentes sur les tuiles. Puis, déclenchez les phases suivantes :

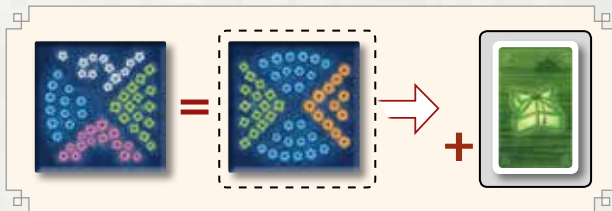
- A) Bonus d'appariements**
(uniquement pour **le joueur actif**)
- B) Distribution des cartes Lanterne**
(pour **tous les joueurs**)

A) Bonus d'appariements (uniquement pour le joueur actif)

Durant cette phase **le joueur actif, et lui seul**, peut recevoir **jusqu'à 2 bonus d'appariements**.

1) Observez les appariements de couleur entre la tuile venant d'être posée et les tuiles précédemment présentes sur la table. Pour chaque côté de la tuile posée dont la couleur est identique à celle du côté d'une tuile qui lui est orthogonalement adjacente, le joueur actif reçoit une carte Lanterne de cette couleur.

2) Si un symbole figure sur la tuile Lac venant d'être posée, **et qu'au moins un appariement de couleur a été réussi**, alors le joueur actif **reçoit 1 bateau**. De plus, le joueur actif reçoit **1 bateau supplémentaire** pour chaque tuile adjacente marquée **d'un symbole et appariée avec la tuile posée**.



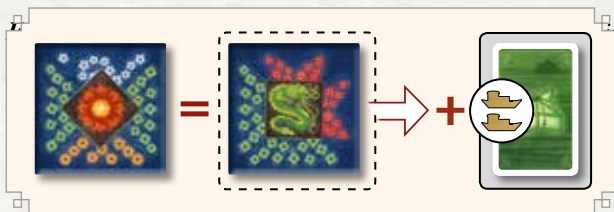
Attention ! En cas d'épuisement d'une pile de cartes Lanterne, il est temporairement impossible de récupérer des cartes Lanterne de cette couleur. Les joueurs devront attendre que des cartes Lanterne de cette couleur soient dépensées et replacées dans la réserve avant de pouvoir en récupérer à nouveau. Ignorez cette couleur jusqu'à ce qu'elle redevienne disponible.

Il est donc possible au joueur actif de récupérer plusieurs cartes Lanterne et plusieurs bateaux durant la phase Bonus d'appariements.

Remarque : La réserve de bateaux est théoriquement illimitée. En cas d'épuisement des bateaux en bois, les joueurs sont invités à utiliser d'autres jetons en remplacement.

Remarque : L'existence de 4 symboles différents sur les tuiles Lac est un choix graphique sans influence dans le déroulement du jeu.

Remarque : Le canoë présent sur la tuile de départ n'est pas considéré comme un symbole.



1 carte Lanterne verte pour avoir correctement apparié les côtés verts des deux tuiles. Elle reçoit également 2 bateaux, puisqu'elle a apparié deux tuiles marquées d'un symbole.

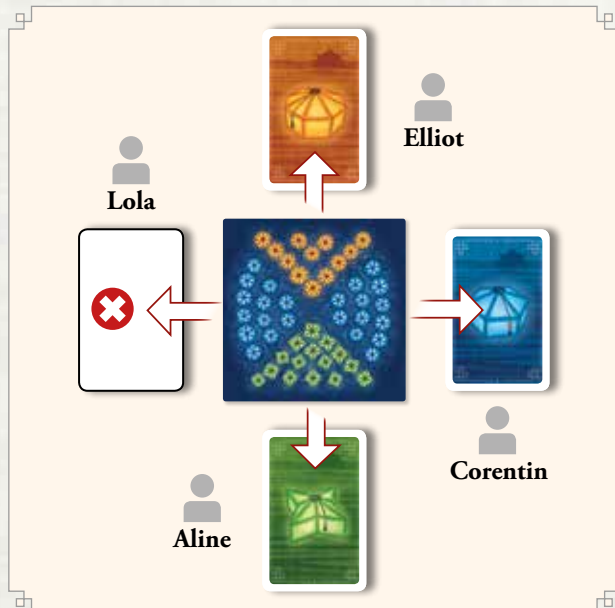
B) Distribution des cartes Lanterne (pour tous les joueurs)

Durant cette phase, chaque joueur va recevoir 1 carte Lanterne – sauf indisponibilité temporaire. En se basant sur les couleurs de la tuile nouvellement posée, chaque joueur reçoit une carte Lanterne correspondant à la couleur du côté lui faisant face. La distribution s'effectue en commençant par le premier joueur, et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque : Une fois la tuile posée, il est conseillé de laisser la distribution des cartes sous la responsabilité d'un seul joueur, afin de faciliter le déroulement de cette phase.

Exemple : Elliot reçoit 1 carte Lanterne orange, car il fait face au côté orange de la tuile nouvellement posée. Corentin reçoit 1 carte Lanterne bleue – il s'agit de la dernière carte bleue de la réserve. Aline reçoit 1 carte Lanterne verte. La réserve bleue étant vide, Lola ne reçoit pas de carte Lanterne

Une fois ces deux phases effectuées, le joueur actif pioche 1 tuile Lac afin d'avoir à nouveau 3 tuiles en main.



EXEMPLE DE TOUR

! Aline démarre son tour avec 8 cartes Lanterne et 3 bateaux. Pour sa première action, elle dépense 2 bateaux pour échanger 1 carte Lanterne violette contre 1 rouge.



-

-

孝 35

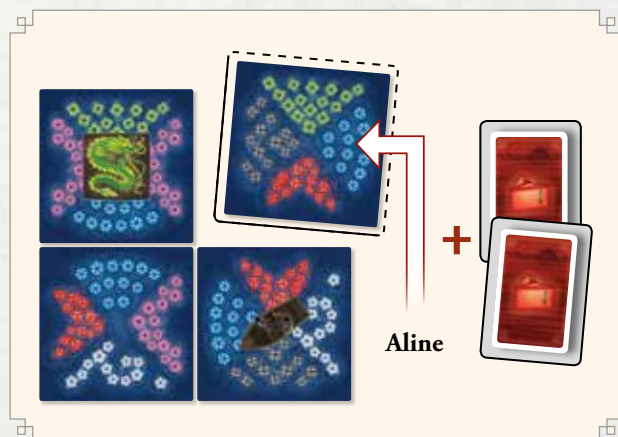
EXEMPLES SUPPLEMENTAIRES

Exemple 1

La réserve de cartes Lanterne noires est épuisée.

Aline pose une tuile Lac. Elle reçoit 2 cartes Lanterne rouges, 1 pour avoir réussi un appariement rouge et 1 parce qu'elle fait face au côté rouge de la tuile qu'elle vient de poser. Par contre, elle ne reçoit aucun bateau. En effet, la tuile qu'elle a posée est adjacente à une tuile marquée d'un symbole, mais elle n'a pas réussi d'appariement avec cette tuile. Elle a bien réussi un appariement avec la tuile de départ, mais le canoë dessiné dessus n'est pas considéré comme un symbole.

Lola, à sa gauche, ne reçoit pas de carte Lanterne : elle fait face au côté noir de la tuile, et la réserve de cartes lanterne noires est épuisée. Elliot et Corentin reçoivent respectivement une carte verte et une carte bleue.



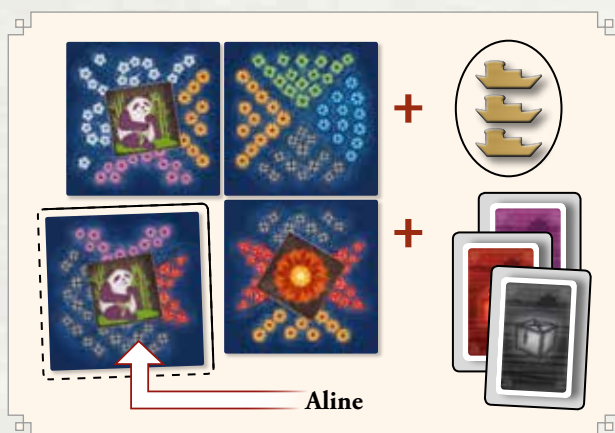
Exemple 2

La réserve de cartes Lanterne noires contient maintenant une seule carte. Aline pose une tuile Lac marquée d'un symbole et parvient à l'apparier correctement avec deux autres tuiles marquées d'un symbole (violet sur violet et rouge sur rouge). Elle reçoit 1 carte violette et 1 carte rouge pour les deux appariements de couleur. Comme 3 tuiles marquées d'un symbole ont été correctement appariées (la tuile qu'elle vient de poser, et les 2 tuiles adjacentes), elle reçoit 3 bateaux (1 par tuile appariée marquée d'un symbole).

Enfin, elle reçoit 1 carte Lanterne noire parce qu'elle fait face au côté noir de la tuile qu'elle vient de poser.

Lola, à sa gauche, ne reçoit pas de carte Lanterne : elle fait face au côté noir de la tuile, et Aline vient de prendre la dernière carte disponible de la réserve noire.

Elliot et Corentin reçoivent respectivement une carte violette et une carte rouge.



CREDITS

Auteur : Christopher Chung

Développement : Randy Hoyt · **Illustrations :** Beth Sobel · **Directeur créatif :** Tyler Segel
Graphismes : Jason D. Kingsley, Christina Major, Hans-Georg Schneider (version allemande)
Réalisation : Klaus Ottmaier (version allemande)

Traduction française : Erwann Dréan

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne,

sous licence de Renegade Game Studios & Foxtrot Games. Tous droits réservés.

Distribution exclusive de l'édition française par Matagot, 96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.



La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeux ou illustrations est interdite sans autorisation préalable.



www.matagot.com



Pegasus Spiele
www.pegasus.de