Cartes « Un avion dans le ciel »



1. Lorsque vous piochez une carte « Un avion dans le ciel» vous **ne devez rien dire** aux autres joueurs

2. À votre prochain tour, vous serez obligé de jouer cette carte et d'annoncer :

   « Un avion dans le ciel ! »

   Ce sera la seule chose que vous ferez.

3. Après avoir joué une telle carte, les joueurs n'auront plus le droit de communiquer entre eux jusqu'à ce que cette carte soit recouverte lors du prochain tour du joueur qui l'aura jouée.

4. Piochez une nouvelle carte et continuez votre tour normalement.

NOTE ! Si plusieurs cartes « Un avion dans le ciel » sont jouées et présentes sur plusieurs piles de joueurs, vous ne pourrez à nouveau communiquer que lorsqu'elles auront toutes été recouvertes.

NOTE ! Ne pas communiquer implique également de ne pas annoncer à voix haute les « Tempêtes en approche » ni aucune carte Turbulences. Soyez donc attentifs à ce que les joueurs jouent devant eux afin de ne pas faire perdre de temps à votre équipe !

Crédits

Créé par
Kevin Hamano

Illustré par
Beth Sobel

Développé par
Ben Harkins, Ian Birdsall

Conception graphique par
Matt Paquette & Co.
Komboh Creative / Michael Mateyko

Test de jeu
Scott Chiu, Jennifer Chiu, Brian Loo, Peter Nguyen, Wilson Yan, Emily Tinawi-Harkins, Vanessa Slivken, Josh Slivken, Mac Slivken, Nate Anderson, Brian Schreier, Sarah Schreier, Abby Marta, Dan Marta, Shari Tasler, Rich Gain, Michael Guigliano, Pete Evans, Ryan Bruns

Traduit par
Thomas Marrot

Édition originale par
Floodgate Games

Version française par
Les Éditions Matagot

© 2022 Floodgate Games, LLC.
Tous droits réservés.

Floodgate Games - 8014 Highway 55 -
#501 Golden Valley, MN 55427 - United States

UK Importer:
Asmodee UK - 6 Waterbrook Road, Alton,
GU34 2UD, UK

EU Importer:
Asmodee Nordics - Valseholmen 1 I
2650 Hvidovre - Denmark

KITES

À VOS MARQUES - PRÊTS ? VOLEZ !

Rassemblez-vous et faites voler vos cerfs-volants pour un spectacle haut en couleur ! Un air salin emplit vos poumons et, plus important encore, une légère brise pousse vers l'intérieur des terres. Les uns après les autres, vos cerfs-volants décollent... combien de temps arriverez-vous à les maintenir haut dans le ciel ?

Scannez le QR code et apprenez rapidement les règles en vidéo !

Matériel du jeu

6 Sabliers

Rouge (30 sec env) | Orange (45 sec env) | Jaune (60 sec env)



Bleu (75 sec env) | Violet (90 sec env) | Blanc (60 sec env)

Dans ***Kites***, les joueurs coopèrent afin de maintenir dans le ciel tous leurs cerfs-volants - représentés par des sabliers.

À chacun de leur tour, ils jouent une carte, retournent le sablier correspondant puis piochent une nouvelle carte. Ils devront s'assurer qu'aucun de leur sablier ne vient à s'épuiser.

Coordonnez-vous afin de jouer toutes les cartes du paquet si vous voulez gagner... mais soyez toujours prêt à affronter les tempêtes qui approchent.

53 cartes Cerfs-Volants



12 cartes Turbulences

Lignes emmêlées (4)

Tempête (4)

Un avion dans le ciel (4)



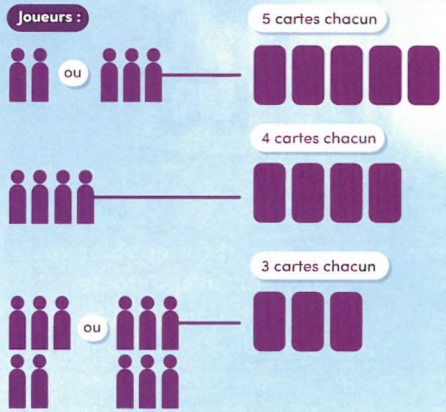
Mise en place

1. Assurez-vous que les six sabliers sont tous écoulés d'un côté et placez-les couchés au centre de la table. Vos Cerfs-volants sont prêts à décoller.

2. Mélangez les 12 cartes Turbulences et placez-les à part. ***(Repérez les rapidement grâce aux icônes noires dans les coins supérieurs des cartes)***

NOTE : celles-ci peuvent être ajoutées pour rendre vos parties plus difficiles.

3. Mélangez les cartes Cerfs-volants et distribuez-les en fonction du nombre de joueurs. À ce stade, personne ne doit encore regarder ses cartes.



4. Placez les cartes Cerfs-volants restantes en une ou plusieurs piles face cachées facilement accessibles par tous les joueurs autour de la table.

5. Le joueur qui a le plus récemment fait voler un cerf-volant commencera la partie (ou désignez-le au hasard).



Jouer les cartes Turbulences

Cartes « Tempête »

1. Lorsque vous piochez une carte *Tempête* vous devez immédiatement annoncer :

« Tempête en approche ! »



2. À votre prochain tour vous serez obligé de jouer cette carte et ce sera la seule chose que vous ferez.

3. Après avoir joué la carte *Tempête* vous devez retourner tous les sabliers sur la table.



NOTE ! Cela retournera le sablier blanc, et ce, même lors du Grand Final, lorsque la ou les piles sont vides.

NOTE ! Il n'y a que vous qui devez retourner tous les sabliers.

4. Piochez une nouvelle carte et continuez votre tour normalement.

Note de sécurité : ne faites jamais voler un cerf-volant pendant un orage !

Cartes « Lignes emmêlées »

1. Lorsque vous piochez une carte *Lignes emmêlées* vous **ne devez rien dire** aux autres joueurs.

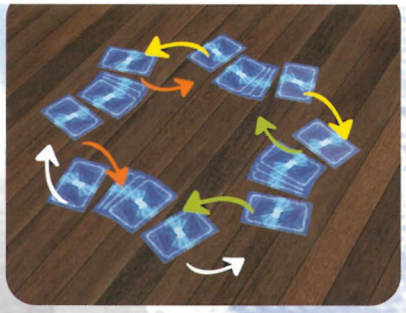


2. À votre prochain tour, vous serez obligé de jouer cette carte et d'annoncer :

« Lignes emmêlées ! »

Ce sera la seule chose que vous ferez.

3. **Chaque joueur** devra alors faire passer une carte de sa main à son voisin de droite **et** une autre à son voisin de gauche.



NOTE ! Les joueurs peuvent passer une carte qu'ils viennent de recevoir de leur voisin de gauche, à leur voisin de droite.

4. Piochez une nouvelle carte et continuez votre tour normalement.

Le Grand Final !

Une fois la ou les piles vidées, il sera temps de passer à la phase finale de votre spectacle de cerfs-volants.
Les joueurs continuent de jouer afin de vider leur main, mais désormais **le sablier blanc ne peut plus être retourné.**
À ce moment du spectacle il vous restera un temps très limité pour jouer toutes vos cartes encore en main et assurer le Grand Final !



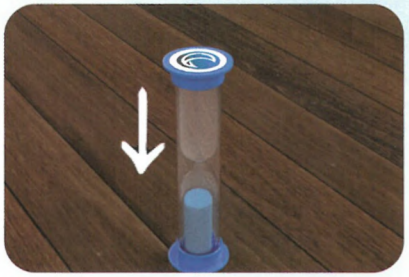
Fin de partie

La partie peut prendre fin de deux manières :

1. Quand **absolument toutes** les cartes ont été jouées, tout le monde gagne la partie. Félicitations, vous pouvez maintenant ajouter les cartes Turbulences et tentez un nouveau spectacle !



2. Quand **un ou plusieurs** sabliers s'épuisent avant la fin de la partie, consultez le tableau ci-joint pour évaluer votre performance et tentez un nouveau spectacle !



Résultat

Une fois votre spectacle achevé, vous pourrez juger de la satisfaction du public en comptant les cartes qui restaient à poser. Comparez ce chiffre avec le tableau à droite :

0	Vous avez subjugué la foule qui reste sans voix !
1-6	Pour alleeeeeer plus haaauuuut ! Et vous pourrez aller plus haut.
7-15	Au moins vous avez éveillé l'esprit des spectateurs !
16-20	Ça commence à décoller, accrochez-vous à ça !
21-39	Une petite brise, ça n'était que l'échauffement !
40-60	On va dire qu'il n'y avait pas assez de vent, d'accord ?

Quelques précisions

Parlez-vous

N'oubliez pas que tous les joueurs coopèrent pour mettre au point le spectacle de cerfs-volants le plus virtuose. N'hésitez pas à alerter les autres joueurs quand vous voyez qu'un sablier est proche de s'écouler et n'hésitez pas à communiquer sur les sabliers que vous pouvez retourner et la carte que vous comptez jouer à votre tour. Oeuvrer ensemble est la clé du succès d'un spectacle de cerfs-volants réussi !

Jouer une carte Cerf-volant

- À votre tour vous devez jouer une carte de votre main et la placer en pile devant vous.
- La couleur et le symbole sur la carte indiquent quel sablier doit être retourné sur la table.
- Lorsque vous jouez une couleur unique, vous devez retourner le sablier correspondant ou bien le sablier blanc.
- Lorsque vous jouez une double couleur, vous devez retourner les deux sabliers correspondants.
- N'importe quelle carte de couleur unique permet de retourner le sablier blanc.

NOTE ! Une carte double couleur ne peut pas servir à retourner le sablier blanc.

- Vous êtes libre de prendre votre temps avant de jouer votre carte, cela peut être risqué mais peut parfois être une bonne tactique.

Retourner un sablier

- À votre tour il n'y a que vous qui avez le droit de retourner le ou les sabliers.

NOTE ! Si vous ne pouvez pas le retourner, vous-même désignez au début de la partie un joueur qui le fera à votre place quand vous lui indiquerez.

- Vous pouvez utiliser vos deux mains pour retourner les sabliers.
- Vous ne pouvez piocher une carte qu'une fois retournés tous les sabliers qui devaient l'être.
- Le joueur qui vous suit peut commencer son tour après que vous ayez retourné vos sabliers et avant que vous ayez pioché votre nouvelle carte.
- Si vous renversez un sablier, vous devez le repositionner comme il l'était. Dans le doute, choisissez toujours le côté avec le moins de sable dans sa partie supérieure.



Mode débutant

Envie de rendre votre partie plus facile ?
Écartez les sabliers Orange et Violet ainsi que toutes les cartes avec cette couleur (ce qui représente presque la moitié du paquet).
Vous pouvez également garder toutes les cartes mais choisir une des deux couleurs plutôt que les deux, lorsque vous jouez une carte de double couleur. Vous aurez ainsi moins de contraintes et plus de choix.



Mode Expert

Une fois que vous aurez bien pris en main le jeu et que vos spectacles raviront la foule, il sera temps de passer à la vitesse supérieure en ajoutant les cartes Turbulences. Lorsque vous en piochez une, vous devez la jouer à votre prochain tour en ajoutant de nouvelles contraintes.

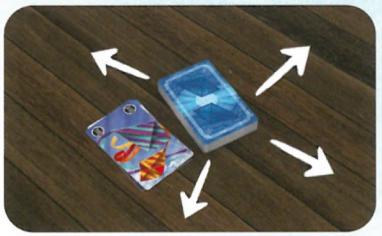
Vous décidez du nombre d'exemplaires de chaque carte Turbulences que vous souhaitez ajouter. Plus vous en ajouterez et plus le défi sera grand !

Mise en place des cartes Turbulences

1. Sélectionnez les cartes que vous voulez ajouter, mettez-les de côté et rangez les autres dans la boîte. Ne les mélangez pas encore au reste du paquet de cartes Cerfs-volants.



2. Distribuez les cartes de départ à chaque joueur comme pour une partie normale.



3. Puis mélangez les cartes Turbulences au reste des cartes Cerfs-volants.

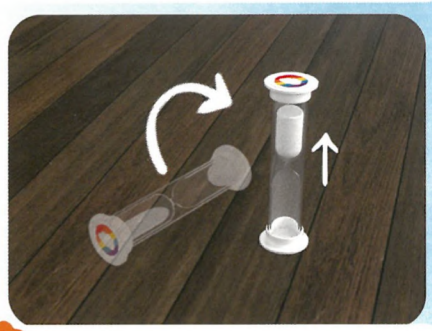


4. Tout le reste est inchangé.

Principes du jeu

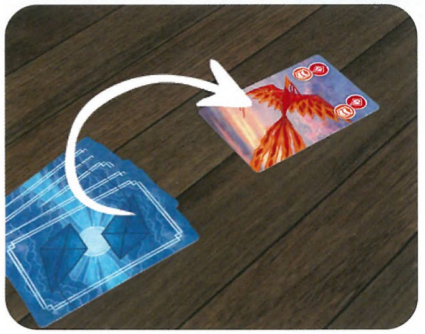
Une fois la partie lancée il n'y aura plus moyen de vous arrêter c'est pourquoi il est important de s'assurer que tout le monde est prêt à jouer et que les règles sont bien comprises autour de la table.

1. Pour commencer votre partie, redressez le sablier blanc (sable vers le haut).

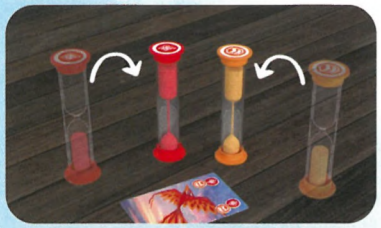


2. Les joueurs peuvent maintenant regarder leurs cartes.

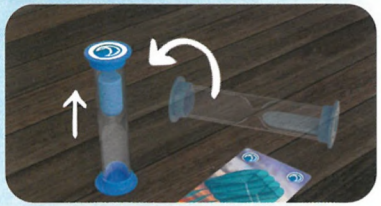
3. En commençant par le premier joueur, chacun va jouer un tour de jeu qui consiste à placer une carte face visible devant soi.



4. Puis à retourner le ou les sabliers de la couleur correspondante à cette carte jouée.



NOTE ! Si le sablier est couché redressez-le, prêt à s'écouler.



NOTE ! Toute carte avec une seule couleur peut également retourner le sablier blanc.



5. Chaque joueur finit son tour en piochant une nouvelle carte dans la ou les piles prévues à cet effet.

6. Continuez ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre.

7. Vous jouez jusqu'au déclenchement de la fin de la partie (voir page suivante).