



# PHOENIX

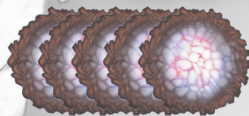
« Il n'y a qu'un oiseau qui se renouvelle et se redonne  
à lui-même la vie ; les Assyriens l'appelle phénix. »

*Les Métamorphoses, XV, 392 de Ovide.*

Un jeu de  
Alexandre Droit & Yannick Gobert



## Matériel :



- 5 plateaux « nids ».



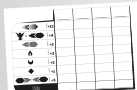
- 4 jetons « cendres » (qui déterminent le tour de jeu).



- 42 bas de plumes.



- 42 hauts de plumes.



- Un bloc-notes pour inscrire les points.



- 4 plateaux « phénix » individuels.



- 2 sacs de mélange des plumes.

## But du jeu :

Récolter des plumes sur les nids alentour pour doter son bébé phénix du plumage le plus majestueux et qui rapportera le plus de points.

## Mise en place :

**1** - Triez les plumes selon leur taille et placez-les dans les sacs (un sac par taille de plumes). Gardez les deux sacs à disposition des joueurs.



**4** - Placez également un plateau « nid » au centre de la table.

**5** - Placez sur chaque plateau « nid » deux bas et deux hauts de plumes tirés au hasard dans les sacs.

**2** - Distribuez à chaque joueur un plateau « phénix ».

**3** - À 3 et 4 joueurs, chaque joueur place au-dessus de son plateau « phénix » un des plateaux « nid ». À 2 joueurs, chaque joueur place deux plateaux « nids » au-dessus de son plateau « phénix ».

**6** - Distribuez au hasard un jeton « cendres » (qui déterminera le tour de jeu) à chaque joueur.  
À 3 joueurs, laissez le jeton 4/5 dans la boîte.  
À 2 joueurs, chaque joueur prend 2 jetons (un joueur prend les jetons 1 et 4, l'autre prend 2 et 3).



## Règles :

**L'ordre de tour** est à chaque fois **déterminé par la valeur présente sur le jeton « cendres »**. Les joueurs jouent dans l'ordre des valeurs, **de la plus petite à la plus grande**.

Une partie de **Phoenix** commence toujours avec les jetons côté cendres blanches.

A son tour de jeu, le 1er joueur pose son jeton « cendres » sur un nid, où il choisit l'un des morceaux de plumes présent pour l'ajouter au plumage de son phénix.

- Si le joueur choisit **son nid** (celui qui est devant lui), il place **le jeton côté cendres noires** (valeurs de 5 à 8).
- Si le joueur choisit **un autre nid que le sien**, il place **le jeton côté cendres blanches** (valeurs de 1 à 4).

C'est ensuite au joueur suivant de jouer. Il choisit à son tour un nid « libre » (c'est-à-dire sans jeton « cendres » posé dessus), y place son jeton et prend un morceau de plume. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton « cendres » par nid.

Et ainsi de suite pour les autres joueurs.

**À la fin du tour de jeu, chaque joueur va récupérer le jeton « cendres » présent sur son « nid »** (celui qui fait face à son phénix). Ce jeton déterminera l'ordre de jeu du prochain tour.

Si un joueur n'a pas de jeton « cendres » sur le plateau « nid » devant lui, il prend celui présent sur le plateau « nid » central.

**On complète les nids, en piochant les morceaux de plumes manquants** au hasard dans les sacs. Il doit y avoir à nouveau 2 bas et 2 hauts de plumes sur chacun.

La partie prend fin quand tous les joueurs ont reconstitué le plumage complet de leur phénix.

Une plume commence impérativement par un bas de plume, à encocher dans le plateau « phénix ».

Une fois posés, les éléments ne peuvent pas être déplacés.



À 2 joueurs, il y aura 8 tours de jeu.

À 3 et 4 joueurs, il y en aura 16.

# Constitution du plumage des phénix : \_\_\_\_\_

Pour doter son phénix du plus beau plumage (celui qui rapportera le plus de points à la fin de la partie), il faut être attentif à 3 aspects :

La couleur des plumes.

La nature des symboles indiqués sur les plumes.

La symétrie de couleurs entre deux plumes (plumes miroir).

Un bas de plume assemblé à un haut de plume donne une plume complète.

Il y a au total 4 couleurs et 3 types de symboles différents sur l'ensemble des plumes.

## Décompte des points : \_\_\_\_\_

Le décompte des points s'effectuera en trois phases :

1

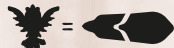
### La couleur des plumes.



Une plume complète arc-en-ciel rapporte **12 points**.



Une plume complète de la couleur de son phénix rapporte **4 points**.



Une plume complète d'une autre couleur que celle de son phénix rapporte **2 points**.



Note : une partie de plume arc-en-ciel associée avec n'importe quelle couleur de plume est considérée comme étant de la couleur de la plume à laquelle elle est associée.

**Attention**, un bas de plume et un haut de plume dépareillés (de couleurs différentes) ne rapporte pas de point de couleur.

2

### Les symboles indiqués sur les plumes.



Chaque symbole « Flamme » rapporte **3 points**.



Chaque symbole « Lune » rapporte **2 points**.



Chaque symbole « Diamant » rapporte **1 point**.

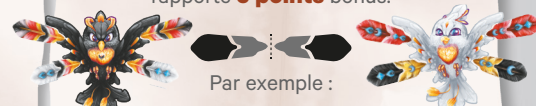


3

### La symétrie de couleurs entre deux plumes (plumes miroir).



Chaque duo de plumes de couleurs identiques en vis-à-vis l'un de l'autre rapporte **5 points** bonus.



Par exemple :

\* un bas de plume jaune et un haut de plume jaune d'un côté et pareil en vis-à-vis = +5 points bonus

\* Un bas de plume blanc et un haut de plume rouge et pareil en vis-à-vis = +5 points bonus

**Attention**, les plumes doivent être IDENTIQUES (à l'exception des symboles).

Exemple : si le haut de plume est arc-en-ciel d'un côté, le haut de plume en vis-à-vis doit aussi être arc-en-ciel.

Victoire : \_\_\_\_\_

Le joueur ayant le phénix qui rapporte le plus de points gagne la partie.

En cas d'ex-aequo, c'est le joueur ayant le plus d'éléments de plumes correspondant à la couleur de son phénix qui gagne.  
Si aucun joueur ne se démarque, il y a égalité entre les joueurs.



	Jaune	Rouge		
+12	36	12		
+4	12	8		
+2	2	10		
+3	12	24		
+2	18	10		
+1	4	12		
+5	10	0		
TOTAL	94	76		

Les auteurs remercient :

Toute la team Lubee et plus particulièrement :

- Pauline Gason, pour son investissement personnel à faire de **Phoenix** le meilleur des jeux,
- Martin Maigret, pour les illustrations de ces petits phénix « choupinous » !

Nos proches, les testeuses et testeurs et tous les gens qui ont joué, jouent ou joueront à Phoenix !

