

# Papillons célestes

## Principe du jeu

*Papillons célestes* est un jeu pour deux joueurs en 3 à 5 manches. À chaque manche, les joueurs récupèrent à tour de rôle un papillon jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus sur la table.

Ils comptent alors les points de victoire conférés par chaque papillon ou groupe de papillons. La personne avec le plus de points de victoire gagne un jeton Papillon blanc, qui symbolise l'âme d'un être cher.

Collectionnez trois jetons Papillon blanc pour remporter la partie !

## Matériel

- 21 cartes Papillon
- 8 Quatre-vingt-huit
- 8 Morpho bleu
- 4 Monarque
- 2 Machaon
- 1 Grand Bolina
- 15 cartes Disposition
- 5 jetons Papillon blanc

## Anatomie d'une carte Papillon

**Quatre-vingt-huit** — Nom vernaculaire du papillon

**3** — Nombre de points (3) rapporté par cette quantité de cartes (2)

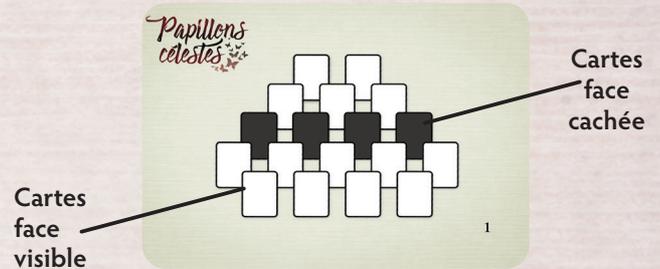
**8** — Nombre d'exemplaires de cette carte (8)

*Dianthus caryophyllus* — Nom scientifique

## Mise en place

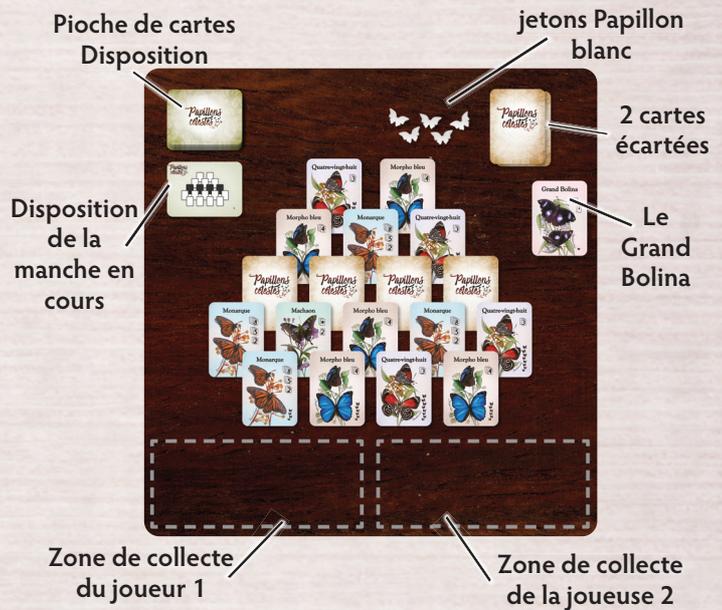
Mélangez les cartes Disposition et formez une pioche face cachée. Piochez une carte et placez-la face visible sur la table. Elle indique la disposition des cartes Papillon durant cette manche. Les cartes blanches doivent être placées face visible, et les cartes noires face cachée.

### Carte Disposition



Ôtez le Grand Bolina du paquet de cartes Papillon. Mélangez les autres cartes Papillon et placez-les sur la table une par une en respectant la Disposition de la manche. Commencez par la rangée la plus haute. Faites bien se chevaucher comme indiqué les cartes face visible et face cachée (sans les regarder). Il y aura deux cartes de trop : écartez-les de la manche sans les regarder.

### Mise en place d'une manche



## La légende du Papillon blanc

Il y a bien longtemps, un apprenti marchand nommé Takahama tomba éperdument amoureux d'une jeune femme nommée Akiko. Ils se fiancèrent, mais Akiko mourut tragiquement avant que leur union soit célébrée.

Takahama était inconsolable. Malgré sa carrière florissante et sa vie confortable, il ne supportait pas la perte de l'amour de sa vie. Son dévouement à Akiko était tel qu'il abandonna son commerce et tous ses biens pour devenir gardien du cimetière où elle était enterrée.

Cinquante années durant, Takahama se rendit chaque jour sans exception sur la tombe d'Akiko avec une rose du blanc le plus

pur. Un jour cependant, Takahama tomba malade et ne put sortir de chez lui. Craignant le pire, sa sœur et sa nièce accoururent à son chevet. Alors qu'il gisait dans son lit, incapable de bouger, un papillon du blanc le plus pur se posa doucement sur son oreiller. Agacée, la nièce de Takahama essayait de le chasser. En vain. Le papillon refusait de s'éloigner du mourant.

Et quand Takahama rendit son dernier souffle, le papillon s'envola vers la tombe d'Akiko et disparut. On raconte que les papillons blancs sont les âmes de nos défunts proches : inquiète que son bien-aimé ne lui ait pas rendu visite ce jour-là, l'âme d'Akiko s'était incarnée dans le papillon pour lui tenir compagnie jusqu'à ce que les deux âmes soient unies dans l'éternité.

## Déroulement d'une manche

Le Premier joueur est la personne dont les vêtements sont les plus colorés. Le Second joueur reçoit la carte Grand Bolina (voir ci-dessous).

En commençant par le Premier joueur, chacun choisit à son tour une carte Papillon accessible et la place dans sa zone de collecte.

Une carte est accessible si aucune carte ne la chevauche. Dans l'exemple ci-dessous, seules les cartes encadrées en vert sont accessibles et peuvent être collectées par le joueur actif. Dès qu'une carte face cachée devient accessible, retournez-la immédiatement face visible.

Cartes accessibles à la joueuse 2

On retourne face visible la carte face cachée



La joueuse 2 collecte un Monarque

En vert, les cartes accessibles au joueur 1

Les joueurs continuent à collecter des cartes jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Ils totalisent ensuite les points de cette manche.

## Le Grand Bolina

Le Grand Bolina est très territorial. Il ne rapporte aucun point de victoire, mais il permet de trancher les égalités et de gêner son adversaire.

Après avoir pris une carte (et éventuellement retourné face visible une ou des cartes face cachée), le joueur possédant le Grand Bolina **peut**, s'il le souhaite, remplacer la carte récupérée par le Grand Bolina. Les cartes qu'il chevauche ne sont alors plus accessibles. S'il est joué au bon moment, cela peut forcer l'adversaire à perdre un tour en récupérant le Grand Bolina. Mais il faut être prudent : le Grand Bolina peut être utilisé directement par son nouveau propriétaire !

*Exemple : un joueur prend la carte Morpho bleu (1), retourne face visible la carte qu'elle chevauchait, puis choisit de remplacer la carte prise par le Grand Bolina (2).*



Tous droits réservés. Reproduction interdite sans autorisation préalable. Nurse Shark Games et le logo Nurse Shark Games sont des marques déposées de Nurse Shark Games. © 2019 Nurse Shark Games. © 2022 Lucky Duck Games pour l'édition française. Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (3 ans). Présence de petites pièces pouvant être avalées ou inhalées. Fabriqué en Pologne.

## Décompte d'une manche

Chaque joueur additionne les points de victoire des cartes Papillon qu'il a collectées. Le joueur avec le plus de points à la fin de chaque manche gagne un jeton Papillon blanc. En cas d'égalité, le joueur possédant le Grand Bolina remporte la manche.

- 3 Morphos bleus = 4 points
- 2 Quatre-vingt-huit = 3 points
- 2 Machaons = 0 point, mais 1 joker : une PAIRE de Machaons remplace UN SEUL papillon de votre choix (sauf le Grand Bolina) afin de compléter une autre collection.
- 1 Machaon = 2 points (s'il est seul)
- 4 Monarques = 8 points
- 3 Monarques = 5 points
- 2 Monarques = 2 points
- Le Grand Bolina = 0 point. La personne qui l'a remporte la manche en cas d'égalité.

## Début d'une nouvelle manche

Pour commencer une nouvelle manche, piochez et révéléz une nouvelle carte Disposition. Le joueur qui a perdu la manche précédente choisit s'il veut être Premier joueur ou Second joueur. Donnez le Grand Bolina au Second joueur. Mélangez toutes les autres cartes Papillon, y compris les deux cartes écartées lors de la manche précédente. Placez les cartes Papillon selon la nouvelle Disposition et écartez de nouveau deux cartes face cachée. À vous de jouer !

## Conditions de victoire

La première personne à remporter 3 jetons Papillon blanc est réunie avec son âme sœur et remporte la partie !

## Crédits

**Conception :** Joel Lewis  
**Développement :** Kim Brebach  
**Artiste :** Dejana Louise Watson  
**Conception graphique :** Dejana Louise Watson, Joel Finch

**Conception Adobe Illustrator :** Michael Joss  
**Lecture :** Georgina Hackett, Jaime Lawrence, Kim Brebach

**Remerciements :** Alyssa Lewis, Caleb Lewis, Kim Brebach et Moose.  
En souvenir de nos trois papillons.

**Pour l'édition française :**

**Traduction et implémentation :** Mailys Lejosne-Le Calvez  
**Lecture :** Siegfried Würtz

