

Objectif

- Composer de manière coopérative 5 feux d'artifice en aidant ses coéquipiers à retrouver les bonnes cartes.

Mise en place

Chaque joueur

- 2 ou 3 joueurs : 5 cartes / joueur
- 4 ou 5 joueurs : 4 cartes / joueur
- Les joueurs ne regardent pas leurs cartes, mais les placent dans leur main à l'envers (les coéquipiers les voient)

Commun

- Laisser de côté les 5 cartes multicolores
- 8 jetons bleus dans la boîte
- 3 jetons rouges à côté
- Pioche des 50 cartes mélangées face cachée

Déroulement d'un tour

- A son tour, le **joueur actif choisit UNE action** parmi : (note : pas de commentaires de la part des coéquipiers)
 - Donner une information
 - Défausser une carte
 - Jouer une carte

Donner une information

- Retirer un jeton bleu de la boîte et le placer à côté avec les jetons rouges
- Donner UNE indication parmi :
 - 1 couleur ⇒ Indiquer à UN coéquipier quelles sont toutes les cartes correspondant à la couleur ou à la valeur choisie
 - 1 valeur

Défausser une carte

- Remettre un jeton bleu dans la boîte (si tous les pions sont dans la boîte, action impossible)
- Défausser une carte : la placer face visible à côté de la boîte
- Piocher une nouvelle carte : la placer dans sa main **SANS la regarder**

Jouer une carte

- Poser une carte de sa main :
 - commence ou complète un feu d'artifice
 - Elle est ajoutée au feu d'artifice
 - Elle est défaussée
 - Un jeton rouge est placé dans la boîte
 - ne complète aucun feu d'artifice
- Piocher une nouvelle carte :
 - la placer dans sa main **SANS la regarder**

Feu d'artifice

- 1 seul feu d'artifice par couleur
- Ordre croissant obligatoire : 1 → 2 → 3 → 4 → 5
- Pour chaque feu d'artifice : 1 seule carte par valeur (donc 5 cartes)
- Bonus de feu d'artifice complet : Remettre 1 jeton bleu dans la boîte

Indications complémentaires

- Il est possible de réorganiser sa main afin de mémoriser les indications
- Il est possible de consulter la défausse à tout moment
- Il est possible d'identifier un feu d'artifice ne pouvant être terminé
 - par exemple en écartant un peu la dernière carte
 - Cela permet de défausser les cartes de la série pour récupérer des jetons bleus

Fin de partie

3 Conditions

- 3 jetons rouges dans la boîte
- 5 feux d'artifice complet
- Dernière carte piochée

Conséquences

- La partie est perdue
- Victoire : score maximum de 25 points
- Les joueurs jouent une dernière fois (y compris celui qui a pioché) :
 - Score = Somme des valeurs les plus élevées de chaque feu d'artifice

Qualité de la prestation

- 5 ou - : Horrible : huées de la foule...
- 6 à 10 : Médiocre, à peine quelques applaudissements
- 11 à 15 : Honorable, mais ne restera pas dans les mémoires...
- 16 à 20 : Excellente, ravit la foule.
- 21 à 24 : Extraordinaire, restera gravée dans les mémoires !
- 25 : Légendaire, petites et grands sans voix, des étoiles dans les yeux

Variantes

Bouquet final

- La partie ne prend plus fin dès la dernière carte piochée
- La partie prend fin en cas de :
 - défaite totale (3 jetons rouges OU une carte indispensable défaussée)
 - victoire totale : tous les feux d'artifice sont complétés

Chorégraphie minutée

- Au moment de jouer une carte : possible d'annoncer la couleur concernée (pas obligatoire)
 - Si juste : Bonus de jeton bleu (retour dans la boîte). Note : si carte 5 :
 - Si faux : carte défaussée + jeton rouge dans la boîte

Avalanche de couleurs

- Ajouter les 5 cartes multicolores
- Il s'agit d'un 6^{ème} feu d'artifice (ce n'est pas un joker)
- Score maximal de 30 points
- Qualité de la prestation
 - 25 à 29 : Légendaire, petites et grands sans voix, des étoiles dans les yeux
 - 30 : Divine, laisse en émoi le ciel lui-même

