VIVID MEMORIES

2–4 joueurs
Durée : 30 à 45 min
À partir de 13 ans

Introduction

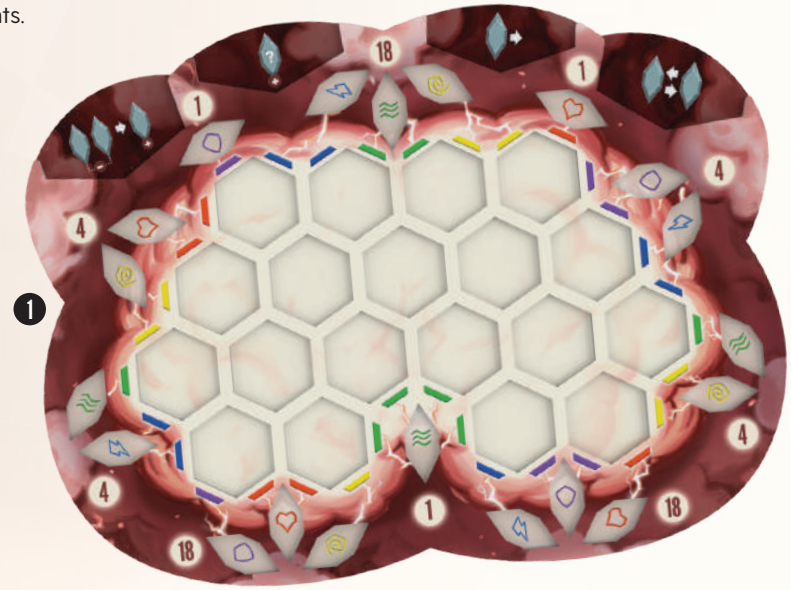
Dans Vivid Memories, vous collectez des fragments de souvenirs d'enfance à chacun de vos tours, en tissant des fils colorés entre eux pour former une tapisserie dans votre esprit. Tout au long de votre aventure, vous emmagasinez des moments importants dans votre banque de souvenirs pour obtenir de nouvelles compétences et ainsi, marquer des points.

Créez des liens intelligemment et gagnez des récompenses pour avoir complété des souvenirs essentiels, en dévoilant le côté imaginaire derrière chacun de ces moments et en vous rapprochant de votre aspiration sur le long terme pour tenter de remporter la partie.

Matériel

1. 4 plateaux Joueur
2. 20 tuiles Moment
3. 5 tuiles Aspiration
4. 125 jetons Fragment (25 par couleur)
5. 4 Aides de jeu
6. Marqueur Premier Joueur
7. 16 marqueurs de Score
8. Piste de Score et de Manche
9. Marqueur de Manche

1 Sac (en tissu)





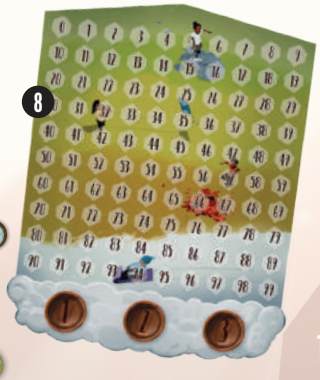










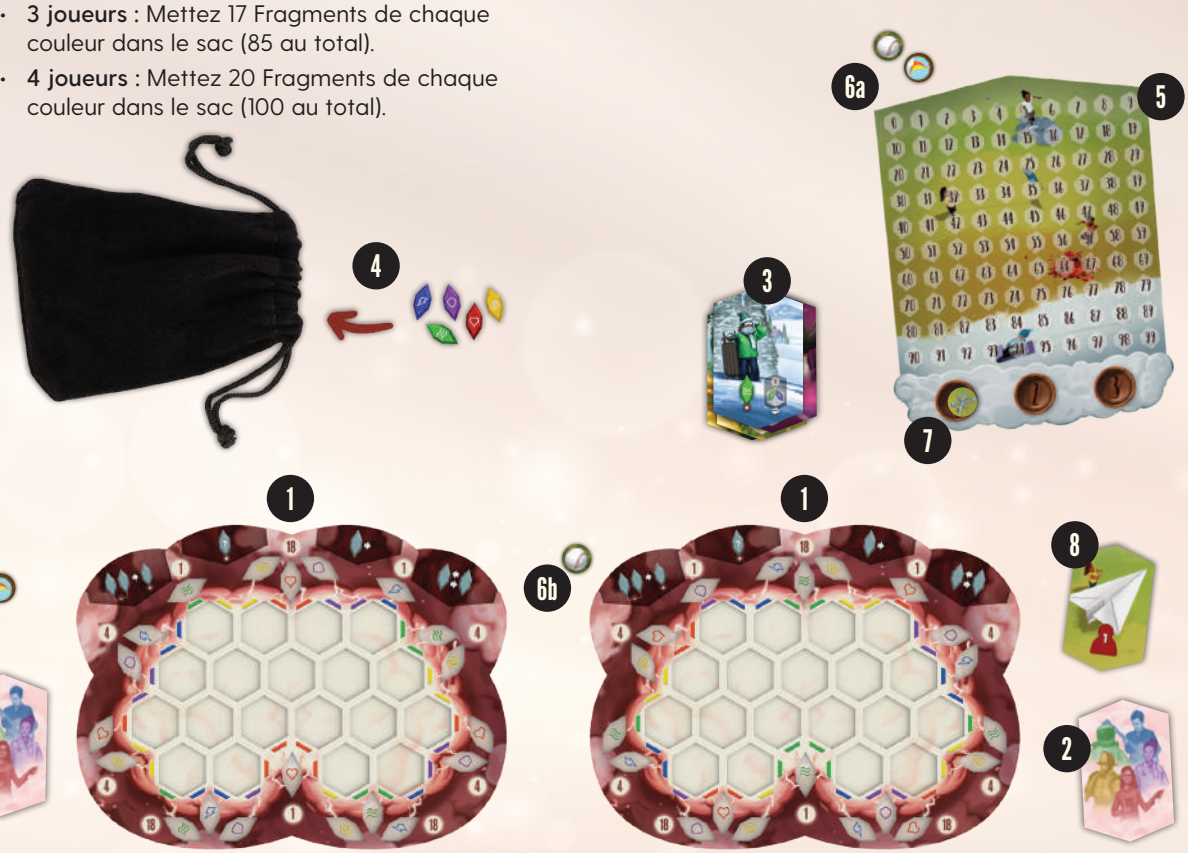


Objectif

Collectez des jetons Fragment et disposez-les sur votre plateau Joueur. Vous marquez des points pour avoir relié et complété les emplacements Souvenirs Essentiels sur le contour intérieur du plateau, pour avoir rempli les conditions des tuiles Moment et pour avoir validé votre tuile Aspiration.
Au bout de 3 Manches, le joueur ayant le plus de points l'emporte !

Mise en place

1. Donnez un plateau Joueur à chacun des joueurs. (1) Les plateaux Joueur présentent des hexagones (au centre), des emplacements Souvenirs Essentiels (sur le contour) et des emplacements Banque de Souvenirs (en haut).
2. Mélangez les 5 tuiles Aspiration et donnez-en une, face cachée, à chaque joueur (2). Prenez connaissance de votre tuile mais ne la montrez pas aux autres joueurs.
3. Mélangez les 20 tuiles Moment et placez-les à côté de la zone de jeu (3).
4. Mettez, dans le sac, un nombre de jetons Fragment adéquat au nombre de joueurs (voir ci-dessous) (4) et placez les jetons restants à côté de la zone de jeu pour former une réserve.
   - **2 joueurs :** Mettez 11 Fragments de chaque couleur dans le sac (55 au total).
   - **3 joueurs :** Mettez 17 Fragments de chaque couleur dans le sac (85 au total).
   - **4 joueurs :** Mettez 20 Fragments de chaque couleur dans le sac (100 au total).
5. Placez la piste de Score (5) sur le côté. Vous marquerez vos points à la fin de chaque Manche.
6. Chaque joueur choisit une paire de marqueurs de Score identiques, en place un sur la case « 0 » de la piste de Score (6a) et un près de son plateau Joueur (6b). Rangez les marqueurs de Score inutilisés dans la boîte, s'il y a lieu.
7. Placez le marqueur de Manche sur la première case Manche (7).
8. Donnez le marqueur Premier Joueur (8) au joueur qui parvient à se rappeler du plus ancien souvenir positif le concernant ou choisissez un joueur au hasard.



Déroulement de la partie

Une partie se déroule sur 3 Manches. Lors de chaque Manche, effectuez les phases suivantes dans l'ordre :

1. **Préparation :** Placez des tuiles Moment et des jetons Fragment pour former la ligne de Moments.
2. **Souvenirs :** Chacun votre tour, prenez des jetons Fragment de la ligne de Moments, placez-les sur votre plateau Joueur et collectez, si possible, des tuiles Moment.
3. **Réflexion :** Utilisez vos actions, tous en même temps, pour ajouter, multiplier, échanger, déplacer et permuter des jetons Fragment afin de créer un agencement qui vous permettra de gagner le plus de points.
4. **Récompense :** Chaque joueur marque des points pour les Moments validés, Fils connectés et Souvenirs Essentiels complétés. Durant la dernière Manche, vous marquez également des points grâce à votre tuile Aspiration.

1 : Phase de *Préparation*

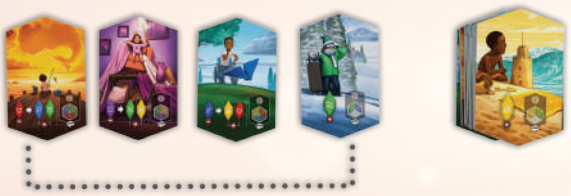
Mise en place des tuiles Moment

Piochez, au hasard, autant de tuiles Moment que le nombre de joueurs +2.

Placez-les, en ligne, au centre de la zone de jeu pour former la ligne de Moments.

- **2 joueurs :** 4 tuiles
- **3 joueurs :** 5 tuiles
- **4 joueurs :** 6 tuiles

Placez les tuiles face Action visible. La condition à remplir pour marquer des points est indiquée sur les deux faces des tuiles.



4 tuiles Moment sur la ligne de Moments dans une partie à 2 joueurs.



Chaque tuile Moment présente une face Action (tuile de gauche) et une face Score (tuile de droite).

Mise en place des jetons Fragment

Piochez, au hasard, des jetons Fragment dans le sac en fonction du nombre de joueurs.

Placez-les sur chacune des tuiles Moment de ligne de Moments.

- **2 joueurs :** 4 jetons par tuile
- **3 ou 4 joueurs :** 5 jetons par tuile



4 jetons Fragment par tuile Moment dans une partie à 2 joueurs.

Si jamais le sac est vide, ce qui n'arrive que très rarement, prenez un Fragment de chaque couleur dans la réserve et placez-les dans le sac afin de finaliser la Mise en place.

2 : Phase de *Souvenirs*

Le joueur qui détient le marqueur Premier Joueur commence. Les autres joueurs effectuent ensuite leurs tours, l'un après l'autre, dans le sens horaire.
À votre tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

Prenez des Fragments

Prenez 1, 2 ou 3 jetons Fragment sur la première ou dernière tuile de la piste de Moments.

- Si vous prenez 2 jetons Fragment, ils doivent être identiques.
- Si vous prenez 3 jetons Fragment, ils doivent tous être différents.



Prenez n'importe quel jeton Fragment puis effectuez l'Action Reconnecter.

Prenez deux jetons Fragment de même type.

Prenez trois jetons Fragment de types différents.

Vous pouvez prendre des jetons Fragment uniquement sur la première ou dernière tuile de la piste de Moments. Si vous prenez 1 ou 2 jetons Fragment et que, ce faisant, vous videz une tuile Moment, vous pouvez prendre vos autres jetons sur la tuile suivante. Ne prenez pas plus de 3 jetons.



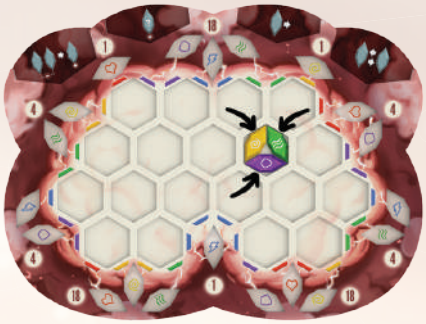
Le joueur prend le jeton Fragment rouge et le jeton Fragment bleu sur la dernière tuile de la ligne, puis prend le jeton Fragment jaune sur la tuile suivante (à la gauche de la dernière tuile).

Note : Dans le rare cas où vous commencez votre tour en n'ayant plus aucun hexagone vide sur votre plateau, ne prenez pas de nouveau Fragment. À la place, effectuez l'Action Reconnecter (voir ci-contre) une seule fois afin de vider un hexagone, puis terminez votre tour.

Placez des Fragments

Placez tous les jetons Fragment que vous avez pris dans un seul hexagone vide, n'importe où sur votre plateau Joueur.

Une fois que vos jetons Fragment sont placés, vous ne pouvez plus les retirer ou les déplacer sur un autre hexagone à moins que vous n'effectuiez une Action spéciale. La position des jetons Fragment au sein d'un même hexagone n'a pas d'importance, vous pouvez donc les disposer comme il vous plaît.



Le joueur prend 3 jetons Fragment différents et les place dans un seul hexagone vide.

Revendiquez une tuile Moment

Si vous avez pris des jetons Fragment et que, ce faisant, vous avez vidé une tuile Moment, revendiquez cette tuile.

Si vous avez vidé une tuile Moment, placez-la au-dessus de votre plateau Joueur face Action visible. Ne prenez une tuile que si vous l'avez vidée.

Note : Ne placez pas la tuile sur un emplacement Banque de Souvenirs pour l'instant, vous le ferez plus tard.



Placez la tuile Moment face Action visible.

Action Reconnecter

Si vous n'avez pris qu'un seul jeton Fragment sur la ligne de Moments, vous pouvez effectuer l'Action Reconnecter.

Vous pouvez effectuer l'Action Reconnecter uniquement si vous n'avez pris qu'un seul jeton Fragment. Pour effectuer cette Action, choisissez un hexagone sur votre plateau Joueur puis :

- Déplacez autant de jetons Fragment que vous souhaitez de cet hexagone vers des hexagones adjacents.



-OU-

- Déplacez autant de jetons Fragment que vous souhaitez d'hexagones adjacents vers l'hexagone que vous avez préalablement choisi.



Vous devez déplacer des jetons Fragment **vers** ou **en dehors** de l'hexagone choisi.
Vous ne pouvez pas faire les deux.

- Vous pouvez choisir n'importe quel hexagone de votre plateau Joueur, y compris celui dans lequel vous avez placé un jeton Fragment lors de ce tour.
- Lorsque vous choisissez de déplacer des jetons Fragment en dehors de l'hexagone choisi, vous pouvez en déplacer 1, 2 ou 3 vers le même hexagone adjacent ou vers des hexagones adjacents différents.
- Lorsque vous choisissez de déplacer des jetons Fragment vers l'hexagone choisi, vous pouvez déplacer 1, 2 ou 3 jetons Fragment provenant tous d'un même hexagone adjacent ou d'hexagones adjacents différents.
- Quels que soient l'hexagone ou les jetons Fragment que vous avez choisis, il ne peut pas y avoir plus de 3 jetons Fragment dans un même hexagone.

Fin du tour

Si vous avez pris le dernier jeton Fragment et la dernière tuile Moment de la ligne de Moments, la phase de Souvenirs prend fin.
Sinon, poursuivez dans le sens horaire.

Lorsque la phase de Souvenirs prend fin, donnez le marqueur Premier Joueur au joueur à la gauche du dernier joueur à avoir effectué son tour (ce peut être le joueur qui possède déjà le marqueur).
Ce joueur effectuera son tour en premier lors de la Manche suivante.

3 : Phase de *Réflexion*

Lorsque la ligne de Moments est vide, les joueurs effectuent chacun en même temps au maximum 4 Actions en utilisant les Actions de leurs tuiles Moment et Banque de Souvenirs.

Tout d'abord, placez chaque tuile Moment au-dessus de votre plateau Joueur sur l'emplacement Banque de Souvenirs de votre choix. Vous ne pourrez plus utiliser l'Action de cet emplacement, lors de cette Manche et lors des Manches suivantes, si vous n'avez pas rempli la condition de la tuile placée. Vous devez placer autant de tuiles Moment que possible (au maximum 4). Les tuiles en trop, que vous ne pouvez pas placer, sont défaussées. Une fois la tuile placée, vous ne pouvez plus la déplacer sur un autre emplacement Banque de Souvenirs.

Vous pouvez ensuite effectuer les Actions des tuiles Moment (si la face Action est visible) ou des emplacements Banque de Souvenirs (s'ils ne sont pas recouverts) une fois chacun et dans l'ordre de votre choix. Aucune Action n'est obligatoire

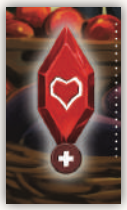
Note : Même si certaines Actions vous permettent de placer ou déplacer un jeton Fragment, elles ne vous permettent pas d'effectuer l'Action Reconnecter en plus.



Actions des tuiles Moment

Lorsque vous utilisez l'Action d'une tuile Moment, vous devez la retourner sur sa face Score et la laisser sur son emplacement Banque de Souvenirs. Vous pouvez retourner les tuiles Moment sur leur face Score uniquement en effectuant leur Action et ne pouvez les retirer de votre plateau Joueur que lorsqu'elles ont été marquées.

Les tuiles Moment proposent une des deux Actions possibles suivantes :



Ajoutez un jeton Fragment

Prenez un jeton Fragment de la couleur indiquée (dans la réserve), placez-le dans un hexagone vide de votre plateau Joueur et retournez la tuile.

Échangez 1 jeton Fragment contre 2



Retirez un jeton Fragment de la couleur indiquée d'un hexagone de votre plateau Joueur. Prenez ensuite deux jetons Fragment des couleurs indiquées (dans la réserve) et placez-les dans le même hexagone (celui duquel vous avez retiré un jeton). Retournez ensuite la tuile et mettez le jeton Fragment que vous avez retiré dans la réserve.

Vous pouvez effectuer cette Action pour retirer un jeton Fragment d'un hexagone dans lequel il y a déjà 3 jetons Fragment. Si vous le faites, remplacez-le par le jeton Fragment indiqué de votre choix.

Actions Banque de Souvenirs

Les 4 emplacements Banque de Souvenirs proposent chacun 1 Action différente. Lorsque vous effectuez l'Action d'une Banque de Souvenirs, vous pouvez y placer un marqueur de Score inutilisé ou un jeton Fragment de la réserve pour ne pas oublier qu'elle a été utilisée (retirez ce rappel à la fin de la Manche).

Échangez 2 jetons Fragment contre 1



Retirez 2 jetons Fragment d'un même hexagone de votre plateau et mettez-les dans la réserve. Puis, prenez un jeton Fragment de votre choix et placez-le dans le même hexagone (celui duquel vous avez retiré les jetons).

Spéculez



Prenez un jeton Fragment au hasard dans le sac et placez-le dans un hexagone vide de votre plateau Joueur. Si le sac est vide, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Poussez

Déplacez un jeton Fragment de votre plateau Joueur vers n'importe quel hexagone adjacent. (Il ne peut jamais y avoir plus de 3 jetons Fragment dans un même hexagone).



Permutez

Permutez un jeton Fragment de votre plateau Joueur avec un jeton Fragment de n'importe quel hexagone adjacent.



S'il n'y a plus de Fragment

En général, les joueurs peuvent effectuer leurs Actions en même temps. Cependant, si une couleur spécifique vient à manquer dans la réserve ou s'il ne reste que peu de jetons Fragment dans le sac, il vaut mieux que les joueurs effectuent leurs Actions l'un après l'autre, en commençant par le Premier Joueur et en poursuivant dans le sens horaire.

4 : Phase de *Récompense*

Chaque joueur marque des points (dans l'ordre qui suit) grâce aux :

1. Tuiles Moment
2. Connexions
3. Souvenirs Essentiels
4. Aspirations (uniquement lors de la dernière Manche)

Tuiles Moment

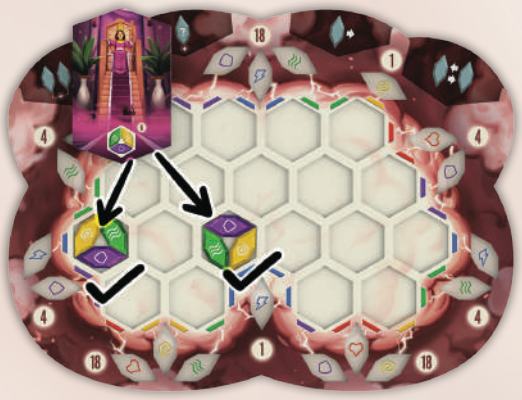
Consultez chacune des tuiles Moment qui se trouvent sur les emplacements Banque de Souvenirs de votre plateau et qui sont retournée sur leur face Score.

Si une tuile Moment indique 2 jetons Fragment, marquez 4 points par hexagone qui contient exactement ces 2 jetons Fragment et qui n'en a pas de troisième.



Dans cet exemple, vous marquez 4 points : seul un hexagone remplit cette condition.

Si une tuile Moment indique 3 jetons Fragment, marquez 6 points par hexagone qui contient exactement ces 3 jetons Fragment.



Dans cet exemple, vous marquez 12 points : les deux hexagones remplissent cette condition et vous font donc marquer 6 points chacun.

Après avoir marqué les points d'une tuile Moment, retirez-la de son emplacement Banque de Souvenirs et placez-la à côté de votre plateau Joueur. C'est désormais un Moment Précieux ! À la fin de la partie, chaque Moment Précieux indiquant un jeton Fragment qui correspond à votre tuile Aspiration vous fera marquer 5 points.

- Vous devez marquer les points de toutes les tuiles possibles, même si vous préférez attendre la prochaine Manche pour les marquer.
- Si vous ne pouvez pas marquer les points d'une tuile Moment, car vous n'avez pas d'hexagone qui remplit sa condition, vous devez laisser la tuile Moment sur son emplacement Banque de Souvenirs. Vous pourrez effectuer une Action de moins lors de la prochaine Manche.
- Si vous avez deux tuiles Moment identiques, vous marquez les points de chacune des tuiles pour chacun des hexagones remplissant leur condition.
- Vous ne marquez les points des tuiles Moment que si elles sont face Score visible. Si vous n'avez pas utilisé l'Action d'une tuile Moment, vous ne pouvez pas marquer les points de cette tuile.

Connexions

Trouvez les **Fils** de jetons Fragment identiques qui créent des connexions entre au moins deux emplacements de Souvenirs Essentiels identiques de votre plateau. Deux emplacements, ou plus, de Souvenirs Essentiels de la même couleur sont dits « connectés » s'il y a un chemin continu d'hexagones entre eux, chacun contenant au moins un jeton Fragment de la couleur des Souvenirs Essentiels.

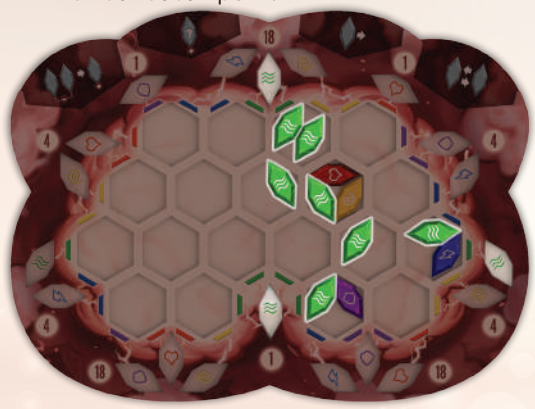
Marquez des points grâce aux Fils

Chaque Fil permet de marquer autant de points que le nombre d'hexagones constituant le Fil multiplié par le nombre d'emplacements de Souvenirs Essentiels vides connectés par le Fil. Marquez des points pour tous les Fils de votre plateau qui créent une connexion entre, au minimum, deux emplacements.

Points =
hexagones dans le Fil
x
emplacements de Souvenirs Essentiels vides

Tous les hexagones qui contiennent un jeton Fragment de la couleur du Souvenir Essentiel et qui sont connectés à n'importe quelle partie du Fil comptent dans votre score, même s'ils ne font pas partie du chemin le plus court entre deux emplacements de Souvenirs Essentiels.

- Si un hexagone d'un Fil contient 2 ou 3 jetons Fragment de la même couleur, cela compte quand même pour un seul hexagone.
- Si un Fil est connecté à un autre emplacement de Souvenirs Essentiels, vous ne pouvez pas compter cet emplacement dans votre score. En d'autres termes, si tous les emplacements de Souvenirs Essentiels, d'une même couleur et connectés à un Fil, se rencontrent en un point, le Fil ne vaut aucun point.



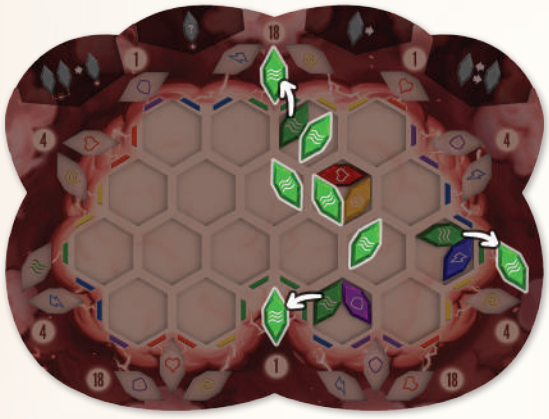
Dans cet exemple, le Fil de jetons Fragment verts est composé de 6 hexagones et connecte 3 emplacements de Souvenirs Essentiels verts vides. Vous marquez donc :

6 hexagones dans le Fil
x
3 emplacements de Souvenirs Essentiels vides
= 18 points

Créez des Souvenirs Essentiels

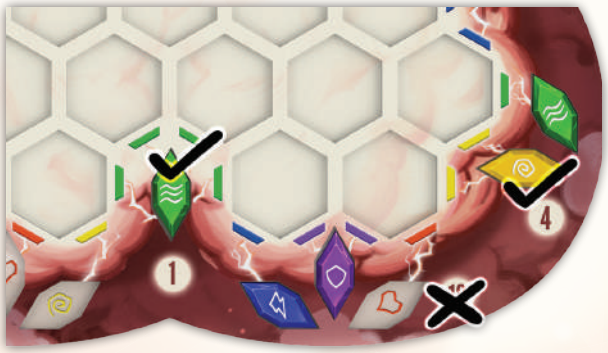
Après avoir marqué des points grâce aux Fils, vous devez déplacer un jeton Fragment de chaque extrémité du Fil et les mettre dans l'emplacement de Souvenirs Essentiels vide que vous avez connecté.

- Si plusieurs jetons Fragment dans le Fil sont adjacents à un emplacement de Souvenirs Essentiels vide, choisissez celui que vous souhaitez déplacer.
- Laissez tous les autres jetons Fragment du Fil sur votre plateau. Vous pourrez les utiliser lors d'une prochaine Manche pour créer une autre connexion.



Souvenirs Essentiels

Les Souvenirs Essentiels sont des ensembles de 1, 2 ou 3 emplacements qui se trouvent sur le contour intérieur de votre plateau. S'il y a un jeton Fragment sur chacun des emplacements d'un ensemble, le Souvenir Essentiel est alors complet et vous fait marquer 1, 4 ou 18 points (comme indiqué ci-dessous). Marquez des points pour chacun des Souvenirs Essentiels complétés lors de cette Manche et marquez-les de nouveau aux Manches suivantes.



Aspirations (dernière Manche)

À la fin de la dernière Manche, tous les joueurs révèlent leur tuile Aspiration.

- Marquez 1 point par jeton Fragment dans les hexagones de votre plateau Joueur qui correspond à la couleur de votre tuile Aspiration.
- Marquez 2 points par jeton Fragment dans les emplacements de Souvenirs Essentiels sur le contour de votre plateau Joueur qui correspond à la couleur de votre tuile Aspiration.
- Marquez 5 points par tuile Moment Précieux à côté de votre plateau Joueur dont la condition de Score implique un jeton Fragment correspondant à la couleur de votre tuile Aspiration.



Fin d'une Manche



À la fin de la première ou deuxième Manche, déplacez votre marqueur de Manche d'une case vers la droite. Pensez à donner le marqueur Premier Joueur au joueur à la gauche du dernier joueur à avoir effectué un tour (ce peut être le joueur qui le possède déjà), puis passez à la Manche suivante.



Fin de la partie

La partie prend fin après 3 Manches. Le joueur ayant le plus de points l'emporte. Si au moins deux joueurs sont à égalité, le joueur à égalité qui a marqué le plus de points grâce à sa tuile Aspiration l'emporte. Si les joueurs sont encore à égalité, les égalités seront alors résolues selon l'ordre inverse de la dernière manche.

Par exemple, si le 2e et le 4e joueur du dernier tour sont encore à égalité, c'est le 4e qui l'emporte sur le 2e.

Règles mode Solo

Marquerez-vous plus de points que l'Automa, un joueur automatisé qui collecte des Fragments en optant pour des techniques toujours différentes ?
Téléchargez les règles sur le site :

www.matagot.com

Crédits

Conception : Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert

Illustrations : Andrew Bosley

Conception graphique : Matt Paquette Co., Jody Henning

Développement : Ben Harkins, Evergreen Board Game Studio

Traduction : Ambre Poilvé

Testeurs : Adrian Adamescu, Daryl Andrews, Michael Guigliano, Emily Tinawi-Harkins, Dan Marta ("it looks like a brain"), Abby Marta, Vanessa Slivken, Josh Slivken, Evan Pedersen, Brian Schreier, Ada Van Dyke, Astrid Van Dyke, Hettie Van Dyke, Melissa Derby, Owen Sessions, Adam Singer, Tanya Andrews, Andreea Adamescu, Blake Howatson, Katia Howatson, Karl Juhlke, Greg Parkinson, Ian Mackey, Karen Holah, Nik Katarya, Eli Gingerich, Matthew Tidbury, Barb Burfoot, Tony Boydell, Peter Chilvers, Andrea Gilbert, Timothée Simonot, Aurélie Raphaël, Antony Proietti, Francis Priestland, Caezar Al-Jassar, Cambridge Playtest Group, Ignacy and Merry Trzewiczek, Terezie Křížkovská, Amanda Lynn Jones, Amy Connolly, Andrew S. Hall, Bayard Caton, Bill Lasek, Brock Wager, Chris Bennett, Corey Andalora, D. Shannon Berry, Dan Lysne, Derek K. Redford, Devin Bruno, Eliza Robinson, Evangelos Beardall, Harrision Dunn, Holly 'GameGoddess' Novicelli, Janis "Ham" Vasquez, Heather Slowik, Jared Bruck, Caroline Skellington, Jason Engle, Jaye R, Jesse Hickle, Jesse R. Hairston, Jim Dunaway, Jocelyn Chou, Joe Senese, Kelly Jean Miller, Kevin Hoover, Kristi Davis, Linda Baldwin, M. 'Fox' Marsden, Marissa Robinson, Matt Kiser, Matthew Ziff, Mike Vander Veen, Nina Jiron, Patryk Rurek, Reef's Edge Creative, Ryan Beall, Scuba Steve, Shari Forrest, Stacie Fortenberry, Steven Fortenberry, Steven Nazario, Timothy Bolton, Timothy Bumpus, Tyler Smith

© 2021 Floodgate Games, LLC. Tous droits réservés.
Floodgate Games - 8014 Highway 55 - #501
Golden Valley, MN 55427 - United States

Distribution exclusive de la version française par les Éditions Matagot.

Matagot