



Come Together

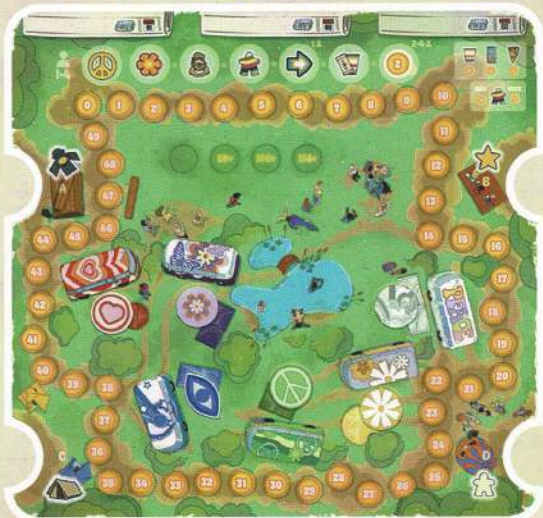
Nous sommes à la fin des années 1960, et une nouvelle génération rêve de liberté, d'amitié et d'amour. Pour cela, toutes et tous se réunissent afin de vivre une expérience inoubliable : les festivals de musique !

Tous les fans de musique veulent écouter The Cascadians, Tikki Tooraid ou même les Great Western Cowboys, mais à quel festival ceux-ci joueront-ils ?

Dans Come Together, votre but est d'organiser votre propre festival en utilisant vos bénévoles pour rassembler spectateurs et artistes de talent, pour monter des scènes et des campements, mais aussi pour faire de la publicité afin de mettre en place un festival exceptionnel.

Matériel GÉNÉRAL

1 PLATEAU DE JEU



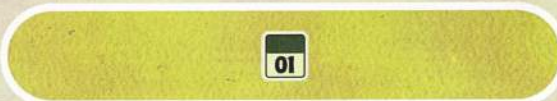
Recto-verso

(Recto : 1 à 4 joueurs ; verso : 5 à 6 joueurs)

12 TUILES EMPLACEMENT



Recto (exemple)



Verso (4 tuiles de manche 1)



Verso (4 tuiles de manche 2)



Verso (4 tuiles de manche 3)

6 TUILES JOURNAUX



5 tuiles Journaux standards
recto-verso (exemple)



1 tuile Journaux de manche 3
recto-verso

16 CARTES AMI



Recto
(exemple)

Verso

1 CARTE DE FIN DE MANCHE



90 MEEPLES (PUBLIC)



33 JETONS AMÉLIORATION DE SCÈNE



Recto



Verso

18 JETONS FLOWER POWER



1 MARQUEUR DE DÉCOMPTE



PAQUET SCÈNE



Verso

25 cartes
Scène

7 cartes Étoile
montante



Recto (exemple)



PAQUET STAR



Verso

30 cartes
Star

7 cartes Étoile
montante



Recto (exemple)



PAQUET CAMPMENT



Verso

25 cartes
Campement

7 cartes Étoile
montante



Recto (exemple)



PAQUET PUBLIC



Verso

16 cartes
Public

4 cartes Étoile
montante



Recto (exemple)



Mise en place GÉNÉRALE

Si vous jouez à 3 joueurs ou plus, rangez les cartes Ami dans la boîte.
Voir pages 17-18 pour les règles à 2 joueurs et pour le mode solo.

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table, face recto ou verso visible selon le nombre de joueurs, comme indiqué dans le coin supérieur gauche du plateau.
- 2 Placez le marqueur de décompte sur la case la plus à gauche de la **piste d'activation** située en haut du plateau de jeu.
- 3 Triez les tuiles Emplacement par couleur, selon leur verso. Placez au hasard **1 tuile de manche 1**, face visible, dans chacune des encoches situées sur les côtés du plateau.
- 4 Mettez de côté les **tuiles de manche 2** et de **manche 3** pour le moment. Vous les utiliserez dans les manches suivantes.
- 5 Formez une réserve commune à proximité du plateau de jeu avec les meeples, les jetons Flower Power, les jetons Amélioration de scène ainsi que la carte de fin de manche.
- 6 Mélangez individuellement les paquets Scène, Star, Campement et Public, puis placez-les face cachée à l'extrémité de leur **emplacement**. Veillez à laisser une place à côté de chaque paquet pour défausser les cartes qu'il contient.
- 7 Formez les vitrines en piochant 4 cartes de chaque paquet et en les plaçant, de gauche à droite et face visible, au-dessus des cases de la tuile Emplacement correspondante. Si une vitrine comporte plus de 2 cartes Étoile montante 🍀, défaussez la carte Étoile montante la plus à droite, puis piochez une nouvelle carte. Répétez cette étape jusqu'à ce qu'il n'y ait pas plus de 2 cartes Étoile montante dans chaque vitrine.

Exemple : La 3^e carte Étoile montante de l'emplacement Public est défaussée, on pioche donc une nouvelle carte.



- 8 Placez au hasard **1 tuile Journaux standard** au-dessus de la case 01 et une autre au-dessus de la case 02, en haut du plateau de jeu, en choisissant aléatoirement la face visible. Rangez les tuiles Journaux standards restantes dans la boîte.

- 9 Placez la **tuile Journaux de manche 3** au-dessus de la case 03. Placez-la face A visible si 4 cartes Étoile montante ou moins sont présentes dans les quatre vitrines réunies. Sinon, placez-la face B visible.

≤ 4 cartes Étoile montante :
Face A

≥ 5 cartes Étoile montante :
Face B



Dans l'exemple ci-dessous, il y a 4 cartes Étoile montante au total (🍀 au-dessus des cartes). Par conséquent, les joueurs utilisent la face A.

8. MISE EN PLACE GÉNÉRALE : EXEMPLE



90 meeples
33 jetons Amélioration de scène
18 jetons Flower Power

Matériel INDIVIDUEL

6 PLATEAUX FESTIVAL



Recto-verso



6 AIDES DE JEU



Recto

Verso

1 CARTE DE MISE EN PLACE



Face pour
3 à 6 joueurs

Face pour
1 à 2 joueurs

6 CARTES CAMPMENT DE DÉPART



Recto
(exemple)

Verso

8 CARTES SCÈNE DE DÉPART



Recto

Verso
(exemple)

24 MARQUEURS DE PUBLICITÉ



6 par couleur de publicité

12 MARQUEURS DE SCORE



2 par couleur de joueur

60 OUVRIERS



10 par couleur de joueur

6 MARQUEURS DE SCORE



1 par couleur de joueur

Mise en place INDIVIDUELLE

Distribuez à chaque joueur les éléments suivants dans la couleur de son choix :

- 2 marqueurs de score ;
- 10 ouvriers ;
- 1 jeton Activation.

Distribuez également à chacun :

- 1 plateau Festival ;
- 4 marqueurs de publicité (1 de chaque couleur) ;
- 1 carte Scène de départ ;
- 1 carte Campement de départ au hasard ;
- 5 cartes du paquet Programme au hasard.

Rangez les éléments restants dans la boîte.

Chaque joueur place ses 2 marqueurs de score sur le plateau de jeu de la façon suivante : un marqueur sur l'emplacement 0 de la piste de score pour compter les points 1 par 1 et l'autre marqueur sur la case de gauche de la piste de 50 points pour compter les points 50 par 50.

Lorsque vous gagnez des points, avancez votre premier marqueur selon le nombre de points gagnés. Chaque fois que votre premier marqueur fait un tour complet de la piste de score, avancez votre second marqueur d'une case vers la droite (sur la case 50+, puis 100+, etc.).



MATÉRIEL DE DÉPART :

Désignez le premier joueur au hasard. Ensuite, utilisez la face de la carte de mise en place qui correspond au nombre de joueurs autour de la table pour distribuer les éléments indiqués : le premier joueur reçoit ceux correspondants au n° 1, le joueur à sa gauche ceux correspondants au n° 2, etc.

2-6				
1	1 (0)	4	1	5
2	2 (0)	4	1	5

Exemple : John est le premier joueur d'une partie à 4 joueurs. Il reçoit donc les éléments indiqués par le n° 1 :

Description de la carte de mise en place :

- Colonne 1 (gauche) : Numéro du joueur
- Colonne 2 : Nombre de jetons Flower Power (le nombre entre parenthèses n'est utilisé que dans la variante Pouvoirs spéciaux, voir page 19)
- Colonne 3 : Nombre d'**ouvriers actifs**
- Colonne 4 : Nombre d'**ouvriers au repos**
- Colonne 5 : Nombre d'**ouvriers inactifs**

Exemple : Matériel de départ de John



ORGANISATION DU MATÉRIEL INDIVIDUEL :

- 1 Placez votre plateau Festival dans votre zone de jeu, face **Come Together Music Festival** visible. Cette face est identique à tous les plateaux Festival. Si vous souhaitez utiliser la face asymétrique du plateau, rendez-vous à la page 19 pour découvrir la variante Pouvoirs spéciaux.
- 2 Placez votre carte Scène de départ, face recto visible, au-dessus de la case supérieure gauche de votre plateau Festival.
- 3 Placez votre carte Campement de départ, face visible, sous la case inférieure gauche de votre plateau Festival.
- 4 Placez les marqueurs de publicité comme suit : sur votre plateau Festival, placez le marqueur cyan sur la case cyan, le marqueur orange sur la case orange et le marqueur blanc sur la case blanche. Placez le marqueur noir sur la case noire de votre carte Campement de départ. Chaque case de couleur représente la case de départ de chacune des pistes de publicité.
- 5 Placez vos ouvriers actifs sur la **case Ouvriers actifs** de votre plateau Festival.
- 6 Placez vos ouvriers au repos à côté du bus de votre couleur situé sur le plateau de jeu. Placez vos ouvriers inactifs à côté du plateau de jeu (voir matériel de départ de John ci-dessous).
- 7 Placez votre aide de jeu, votre jeton Activation et vos jetons Flower Power à gauche de votre carte Campement de départ.
- 8 **1 à 4 joueurs :** Choisissez 4 des 5 cartes reçues du paquet Programme et placez-les, face visible, à gauche de votre plateau Festival (dans n'importe quel ordre). Ces cartes représentent votre **vitrine Programme**. Rangez la carte restante dans la boîte. **5 à 6 joueurs :** Choisissez 1 des 5 cartes reçues et **activez-la immédiatement** (voir Détails des cartes, page 11). Placez les 4 cartes restantes, face visible, dans votre **vitrine Programme**. Après votre première partie, nous vous conseillons de suivre la mise en place avancée présentée à la page 16.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE INDIVIDUELLE (ZONE DE JEU DE JOHN) :



APERÇU DU JEU

Come Together se joue en 3 manches (un jour de festival par manche). Pour l'emporter, vous devez marquer plus de points que vos adversaires. Il existe différentes façons d'en marquer, mais ce qui rapporte le plus de points est l'organisation de concerts à la fin de chaque manche. Pour cela, vous devez tenter d'obtenir de la publicité avant les concerts et de faire venir le public approprié pour vos artistes. **Come Together** est un jeu de pose d'ouvriers qui se distingue par un changement : lorsque vous posez un ouvrier, vous ne recevez pas immédiatement la carte que vous revendez, mais vous devez attendre qu'un joueur active l'emplacement correspondant. Les joueurs sont donc confrontés à d'importants dilemmes. L'un d'eux est de choisir s'il

vaut mieux revendre une carte ou activer un emplacement, car en activer un au bon moment est crucial. Un autre dilemme est de savoir quand revendre une carte que vous désirez vraiment et quand revendre une carte moins intéressante en rejoignant les joueurs qui se trouvent sur un autre emplacement afin d'obtenir de la publicité. Vous devez poser vos ouvriers sur l'emplacement Public pour gagner des cartes Public, sur l'emplacement Scène pour gagner des cartes Scène, etc. Tous les paquets contiennent des cartes Étoile montante. Vous pouvez en obtenir sur chacun des emplacements (si elles s'y trouvent).

COMBINAISONS DE CARTES



Pour obtenir des meeples, il vous faut des cartes Public, mais il vous faut aussi des cartes Campement pour pouvoir les accueillir.

Les cartes Scène permettent de placer des cartes Artiste afin de faire venir les meeples (le public) de vos cartes Campement lors des jours de festival (en fin de manche). Chaque carte Artiste demande des meeples bien particuliers.

GOÛTS MUSICAUX DU PUBLIC :



Rock



Country



Psychedelia



Soul



Folk

DESCRIPTION DU PLATEAU FESTIVAL



Avancer sur chaque piste permet de gagner des bonus immédiats et augmente les avantages reçus :

Piste orange : En fin de manche, des points par carte Star.

Piste cyan : En fin de manche, des points par carte Étoile montante.

Piste blanche : En fin de manche, des points en fonction du multiplicateur de la tuile Journaux. Remarque : La progression sur cette piste revient à zéro à la fin de chaque manche.

Piste noire : Les meeples et les cartes Campement que vous pouvez garder d'une manche à l'autre.

Déroulement DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour en effectuant l'une des 3 actions suivantes :

- A Placer des ouvriers**
- B Activer un emplacement**
- C Récupérer des ouvriers**

Chaque action est expliquée dans les pages 7 à 9.

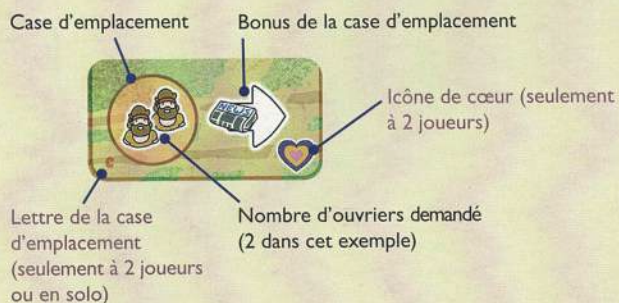
L'aide de jeu présente un résumé des 3 actions possibles :



Recto : Les 3 actions possibles (A, B ou C)

Verso : Action B détaillée

A Placer des ouvriers



- 1** Faites une pile avec le nombre d'ouvriers actifs demandé de votre plateau Festival et placez-la sur une case d'emplacement libre. Désormais, une pile de 1 à 3 ouvriers placée sur une case d'emplacement sera appelée **groupe**.
- 2** Recevez le bonus de la case d'emplacement : une case d'emplacement qui demande 2 ou 3 ouvriers octroie un bonus. Récupérez immédiatement celui-ci (voir Détails des bonus, page 10).

Remarque : Quand vous placez des ouvriers sur une case d'emplacement, vous revendez également la carte située au-dessus. Cependant, vous ne récupérez cette carte que lorsqu'un joueur activera cet emplacement (voir Activer un emplacement, page 8).



Exemple : Julie (rouge) ne peut pas placer ses ouvriers sur la case de gauche, car Christophe (bleu) y a déjà les siens. Elle place donc ses deux ouvriers sur la case de droite et reçoit immédiate-

ment un meeple noir comme indiqué sur sa case. Néanmoins, elle ne récupérera la carte Jay Purr que lorsqu'un joueur activera cet emplacement.



Activer un emplacement

1 PLACER SON JETON ACTIVATION

Placez votre jeton Activation sur la case située à droite du marqueur de décompte (sur la piste d'activation du plateau de jeu) et recevez immédiatement le bonus indiqué sur cette case (voir Détails des bonus, page 10).

2 OBTENIR DES CARTES ET DE LA PUBLICITÉ

Choisissez un emplacement (Scènes, Stars, Campements ou Public) où se trouve au moins un de vos groupes. Vous activez ainsi l'emplacement pour tous les joueurs qui possèdent au moins un groupe sur cet emplacement. Simultanément, chaque joueur qui y possède un groupe effectue les deux étapes suivantes (récupérer la carte et avancer ses marqueurs de publicité) dans l'ordre de son choix :

- Récupérez la carte située au-dessus de la case occupée par chacun de vos groupes (sur cet emplacement seulement). Pour chaque carte, vous pouvez choisir une des deux options suivantes :

- Activez cette carte.

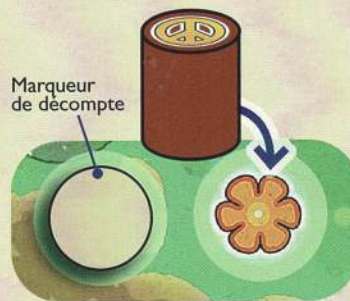
OU

- Placez cette carte, face visible, dans votre vitrine Programme, à gauche de votre plateau Festival.

Si besoin, référez-vous à la section Détails des cartes, page 11.

- Avancez vos marqueurs de publicité du nombre de cases occupées sur cette tuile Emplacement :

- Vous pouvez déplacer vos marqueurs de publicité sur l'une des deux pistes indiquées en bas de la tuile Emplacement.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez également répartir ce nombre de cases sur les deux pistes au lieu d'une seule.
- Lorsque vous passez sur une icône de bonus ou que vous vous y arrêtez, recevez immédiatement le bonus indiqué (voir Détails des bonus, page 10).
- Si vous atteignez la fin d'une piste, les éventuelles cases en trop sont perdues.



Exemple : Julie place son jeton Activation sur la case située à droite du marqueur de décompte et reçoit le bonus indiqué (un jeton Flower Power).



Exemple (suite) : Julie (rouge) active l'emplacement Stars. Elle obtient Caylus Wispur et Jay Purr. Christophe (bleu), lui, obtient Doomheaven. Pour chaque carte, ces joueurs choisissent d'activer la carte en question ou de la placer dans leur vitrine Programme.



Exemple (suite) : Puisque 3 cases sont occupées sur cette tuile Emplacement, Julie et Christophe avancent tous deux de 3 cases et répartissent ce nombre comme ils le souhaitent sur les pistes cyan et orange.



Exemple (suite) : Julie avance de 2 cases sur la piste cyan. Elle reçoit ainsi 2 bonus. Elle avance ensuite de 1 case sur la piste orange.



Exemple (suite) : Christophe choisit de n'avancer que sur la piste orange. Il reçoit ainsi 1 bonus. Il décide également de dépenser 1 jeton Flower Power pour avancer de 1 case supplémentaire sur cette piste.



Exemple : Cette icône de points ne prend effet qu'à la fin de chaque manche.



De plus, chaque joueur présent sur l'emplacement activé peut remplacer un (et un seul) jeton Flower Power dans la réserve pour avancer d'une case supplémentaire. Il n'est possible d'avancer ainsi que sur les deux pistes indiquées sur la tuile Emplacement.

Remarques :

- Vous choisissez vous-même dans quel ordre obtenir des cartes, avancer sur les pistes et dépenser un jeton Flower Power. Vous pouvez même avancer sur une piste, obtenir une carte, puis avancer sur l'autre piste.
- Les icônes situées au-dessus de chacune des pistes n'accordent aucun bonus, mais prennent effet à la fin de chaque manche.

3 MAINTENANCE

Remarque : La phase de Maintenance est effectuée pour chaque activation, à l'exception de la dernière activation de chaque manche (voir Fin de la manche, page 12).

Empilez tous les groupes situés sur l'emplacement activé à côté de leur bus correspondant (sur le plateau de jeu). Ils deviennent des ouvriers au repos. Défaussez les éventuelles cartes restantes de l'emplacement activé, puis piochez 4 cartes du paquet correspondant et placez-les (de gauche à droite) pour former une nouvelle vitrine face visible.

Comme indiqué dans la section Mise en place générale (voir page 3), il ne peut y avoir qu'un maximum de 2 cartes Étoile montante dans une même vitrine. Avancez le marqueur de décompte d'une case vers la droite, puis remplacez votre jeton Activation dans votre zone de jeu.

DÉFAUSSER DES CARTES :

Lorsque vous défaussez des cartes, vous devez les placer face visible à côté de leur paquet correspondant.

Si un paquet est vide, mélangez la défausse pour en former un nouveau.

Les cartes Scène de départ et les cartes qui viennent du paquet Programme sont remises dans la boîte (ou sont mises de côté) lorsqu'elles sont défaussées.

Cas particulier : S'il n'y a pas assez de cartes dans une défausse pour compléter une vitrine à 4 cartes, cet emplacement devient indisponible jusqu'à la fin de la partie. Retournez la tuile Emplacement, puis rangez les éventuelles cartes du paquet correspondant dans la boîte.



Exemple (suite de la page précédente) : Les groupes rouges sont empilés à côté du bus rouge et le groupe bleu est placé à côté du bus bleu.



Exemple (suite) : La carte restante de l'emplacement activé est défaussée.



Exemple (suite) : Julie reprend son jeton Activation et avance le marqueur de décompte d'une case.

Récupérer des ouvriers

Prenez tous les ouvriers au repos de votre bus et placez-les sur la case Ouvriers actifs de votre plateau Festival. De plus, vous pouvez choisir une (et une seule) option parmi les trois suivantes :

Prenez un ouvrier inactif (à côté du plateau de jeu) et placez-le sur votre case Ouvriers actifs. Votre nombre d'ouvriers actifs augmente ainsi de 1.

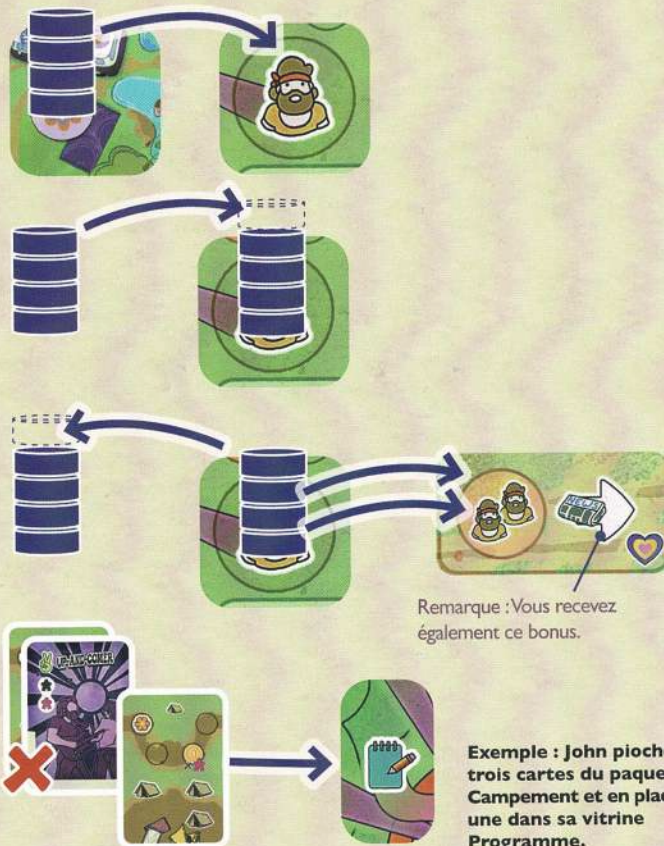
OU

Défaussez un ouvrier actif en le plaçant sur votre pile d'ouvriers inactifs afin d'effectuer une action Placer des ouvriers complète (voir page 7). Votre nombre d'ouvriers actifs diminue ainsi de 1.

OU

Piochez trois cartes de l'un des paquets suivants : Scène, Star, Campement ou Public. Choisissez-en une, placez-la face visible dans votre vitrine Programme (sans l'activer), puis défaussez les deux autres.

Remarque : Vous ne pouvez pas effectuer l'action Récupérer des ouvriers si vous ne possédez aucun ouvrier au repos.



Remarque : Vous recevez également ce bonus.

Exemple : John pioche trois cartes du paquet Campement et en place une dans sa vitrine Programme.

DÉTAILS DES BONUS

Remarque : Tous les bonus sont optionnels. Si vous choisissez de ne pas en prendre un (ou si vous ne pouvez pas le faire) lorsque vous devez le recevoir, ce bonus est perdu.



Prenez un meeple de la couleur de votre choix et placez-le sur une tente libre d'une de vos cartes Campement. Chaque tente ne peut contenir qu'un meeple. Si aucune de vos tentes n'est libre, vous pouvez remplacer un meeple que vous possédez par ce nouveau meeple. Dans ce cas, remettez l'ancien meeple dans la réserve.

Remarque : Vous pouvez réorganiser les meeples situés sur vos cartes Campement comme bon vous semble.

Cas particulier : S'il ne reste plus aucun meeple d'une couleur donnée dans la réserve, utilisez un objet de votre choix pour le remplacer (si besoin, notez sa couleur quelque part).



Comme ci-dessus, mais vous devez prendre un meeple de la couleur demandée.



Avancez le marqueur de publicité de votre choix d'une case. Si vous vous arrêtez sur un bonus, recevez-le. Remarque : Vous ne pouvez pas combiner de jeton Flower Power à ce bonus.



Comme ci-dessus, mais vous devez avancer le marqueur de publicité correspondant sur la piste demandée.



Comme ci-dessus, mais vous devez avancer le marqueur de publicité de deux cases sur la piste blanche.



Gagnez un jeton Flower Power de la réserve. Remarque : S'il ne reste plus aucun jeton dans la réserve, utilisez un objet de votre choix pour le remplacer (la réserve est illimitée).



Prenez un de vos ouvriers inactifs et transformez-le en ouvrier actif en le plaçant sur la case Ouvriers actifs de votre plateau Festival.



Marquez 2 points.



Activez 1 carte de votre vitrine Programme (voir Détails des cartes, page 11). Remarque : Ce bonus n'est visible que sur la piste cyan ainsi que sur deux tuiles Emplacement de manche 3.



Gagnez un jeton Amélioration de scène de la réserve et placez-le :
 • Soit en tant que case Billet supplémentaire (recto) sur une case Scène (qui présente, ou non, une carte Scène).
 • Soit en tant que stand d'eau complété (verso) sur deux cartes Scène adjacentes en recouvrant un ou plusieurs stands incomplets (une moitié ou deux moitiés). Si, plus tard dans la partie, vous défaussez ou remplacez l'une de ces deux cartes Scène, remettez le jeton Amélioration de scène dans la réserve.

Remarque : Vous ne pouvez pas déplacer de jeton Amélioration de scène.

Cas particulier : S'il ne reste plus aucun jeton Amélioration de scène dans la réserve, utilisez un objet de votre choix pour le remplacer (la réserve est illimitée).



Marquez 1 ou 2 points (selon le bonus) pour chaque meeple de la couleur demandée situé sur toutes vos cartes Campement. Remarque : Ce bonus n'est visible que sur la piste noire (sur les cartes Campement).



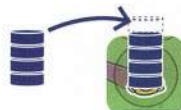
Marquez les points d'une (et d'une seule) carte Étoile montante ou Star, comme indiqué dans la section Points de festival (page 14). Cela comprend les points de carte, de scène et de publicité. Après avoir marqué vos points, remplacez tous les meeples utilisés sur vos cartes Campement. Remarque : Ce bonus n'est visible que sur une seule case d'emplacement (à la manche 3).

EXEMPLE DE BONUS EN CHAÎNE :

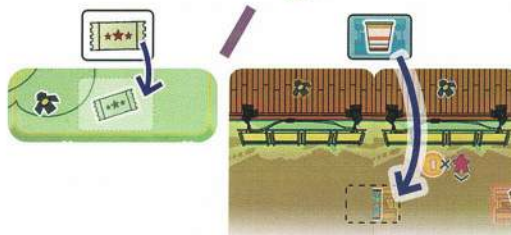


John place des ouvriers et reçoit un bonus de publicité orange.

Il avance donc sur la piste orange et reçoit un bonus de publicité noire, ce qui lui octroie ensuite un bonus de meeple jaune. Il place alors son meeple jaune sur une tente libre.



Exemple : John active l'une des cartes Public de sa vitrine Programme.

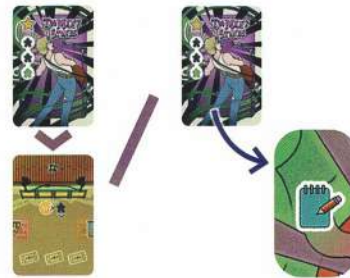


Exemple : Julie avance d'une case sur la piste noire et marque 1 point par meeple marron qu'elle possède sur ses cartes Campement, ce qui lui donne 3 points.

DÉTAILS DES CARTES

Lorsque vous obtenez une carte, vous pouvez soit l'activer immédiatement, soit la placer dans votre vitrine Programme (pour pouvoir l'activer ultérieurement).

Remarque : Votre vitrine Programme n'a pas de limite de cartes.

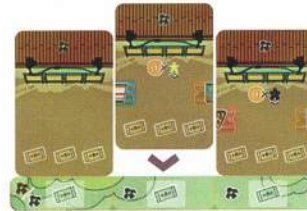


Exemple :
Christophe obtient une carte Star. Il peut choisir de l'activer (en la plaçant au-dessus d'une carte Scène) ou de la placer, face visible, dans sa vitrine Programme.

Lorsque vous choisissez d'activer une carte, suivez ces indications en fonction du type de celle-ci :



CARTE SCÈNE : Placez la carte au-dessus d'une des 5 cases Scène situées en haut de votre plateau Festival. Si la case Scène présente déjà une carte Scène (ou Scène de départ), défaussez cette dernière, puis placez la carte que vous venez d'activer. Remarque : Chaque carte Scène présente une ou deux moitiés de stand. Faire correspondre deux stands adjacents n'est pas obligatoire, mais cela permet de marquer des points en fin de partie (voir Fin de la partie, page 16).



Exemple : Activer une carte Scène.



CARTE CAMPEMENT : Placez la carte à droite de votre carte Campement la plus à droite, sous votre plateau Festival. Si vous prenez plus de 1 carte Campement au cours de la même activation, placez ces cartes dans l'ordre de votre choix. Vous ne pouvez pas remplacer une carte Campement que vous avez déjà activée.

Remarque : Il n'y a pas de limite de cartes Campement. Si besoin, vous pouvez dépasser le bord droit de votre plateau Festival.



Exemple : Activer une carte Campement.



CARTE ARTISTE (carte Star / carte Étoile montante) : Placez la carte au-dessus d'une carte Scène. Si la carte Scène présente déjà une carte Artiste, défaussez cette dernière, puis placez la carte Artiste que vous venez d'activer.



Exemple : Activer une carte Artiste.



CARTE PUBLIC : Dans la réserve, prenez les meeples présents sur la carte et placez-les sur vos cartes Campement, comme indiqué dans la section Détails des bonus (page 10). Il existe trois types de cartes différents (voir exemples illustrés) :



- Prenez un meeples de votre choix dans la réserve et défaussez cette carte.



- Prenez jusqu'à deux des trois meeples indiqués dans la réserve et défaussez cette carte.



- Prenez jusqu'à deux des meeples indiqués dans la réserve et défaussez cette carte (ce type de carte n'est présent que dans le paquet Programme).



Exemple : Activer une carte Public et obtenir 2 des 3 meeples indiqués.



CARTE BONUS (uniquement dans le paquet Programme) : Prenez les deux bonus indiqués et défaussez cette carte (voir Détails des bonus, page 10).



Exemple : Activer une carte Bonus pour obtenir un jeton Flower Power et avancer d'une case sur la piste blanche.

Fin de la MANCHE

La fin de la manche est déclenchée lorsqu'un joueur place son jeton Activation sur la case la plus à droite de la piste d'activation (lors de l'action Activer un emplacement).

Remarque : La piste d'activation présente sur la face pour 1 à 4 joueurs diffère légèrement de celle présente sur la face pour 5 à 6 joueurs.

Exception : Lors d'une partie à 5 joueurs, la fin de la manche est déclenchée lorsque le jeton Activation est placé sur la 6^e case de la piste d'activation.

Conseil : Placez un ouvrier non utilisé sur la 7^e case pour indiquer qu'elle n'est pas disponible. Voir la section Mode solo (page 18) pour l'exception concernant le mode solo.

Important : Le joueur qui a déclenché la fin de la manche active un emplacement normalement (voir Activer un emplacement, page 8), mais les joueurs n'effectuent pas l'étape 3 (phase de Maintenance). À la place, suivez les étapes présentées ci-dessous (celles-ci sont également décrites sur la carte de fin de manche).

1 RÉCUPÉRER LES CARTES REVENDIQUÉES

Si vous possédez un groupe sur une des autres tuiles Emplacement, récupérez la carte située au-dessus de la case correspondante. Suivez les règles habituelles (activez la carte ou placez-la dans votre vitrine Programme). Répétez cette étape jusqu'à avoir retiré tous vos groupes.

Remarque : Tous les joueurs récupèrent des cartes en fonction de leurs groupes restants.

Important : Les joueurs ne reçoivent pas de publicité grâce à ces emplacements !

2 POINTS DE JOURNAUX

Appliquez la tuile Journaux située au-dessus de l'indicateur de manche correspondant (01, 02 ou 03). Simultanément, chaque joueur effectue les étapes suivantes :

1. Regardez le niveau atteint par votre marqueur de publicité sur la piste blanche (-, I, II ou III). Il représente **vos points de journaux**.
2. Appliquez les bonus ou malus en fonction de ce niveau, comme indiqué sur la tuile Journaux. Si besoin, référez-vous à la section Détails des bonus, page 10. Pour ce qui est des malus, référez-vous à la section Détails des tuiles Journaux (page 13).
3. Prenez le nombre de points indiqué par votre niveau de points et appliquez-lui le multiplicateur situé dans l'angle inférieur gauche de la tuile Journaux.

Remarque : Vous ne pouvez pas marquer plus de points que le score maximum de ce niveau.

Rangez la tuile Journaux utilisée dans la boîte.

Pour une description complète des tuiles Journaux, référez-vous à la section Détails des tuiles Journaux (page 13).

Important : Les bonus reçus en marquant des points grâce à une tuile Journaux peuvent vous faire avancer indirectement sur la piste blanche. Néanmoins, votre niveau de points de journaux reste le même.

Remarque : Si vous perdez des points, votre nombre de points peut passer sous la barre des 0.



Dernière case pour une partie de 2 à 4 joueurs (recto du plateau de jeu).



Dernière case pour une partie à 6 joueurs (verso du plateau de jeu).

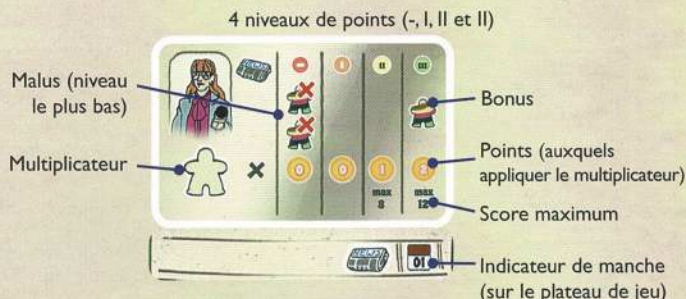


Dernière case pour une partie à 5 joueurs (verso du plateau de jeu). Cette case est la 6^e case de la piste d'activation.



Exemple : Gabrielle (jaune) possède encore un groupe sur l'emplacement Campements. Elle prend la carte correspondante mais n'avance pas sur les pistes cyan et orange.

DESCRIPTION D'UNE TUILE JOURNAUX :



EXEMPLE :

Christophe :

Niveau I

Pour la tuile Journaux ci-dessus, le multiplicateur représente le nombre de meeples présents sur vos cartes Campement.

Christophe est au niveau I de la piste blanche. Il reçoit un malus et perd donc 2 meeples de son choix. Christophe ne marque aucun point.

Gabrielle :

Niveau III

Gabrielle est au niveau III de la piste blanche. Elle reçoit 1 meeples en bonus. Comme elle possède à présent 5 meeples, elle marque $2 \times 5 = 10$ points.

DÉTAILS DES TUILES JOURNAUX



Multiplieur : Nombre de meeples sur vos cartes Campement.
Malus : Remettez 2 meeples de votre choix dans la réserve.

Exemple : Vous possédez 5 meeples sur vos cartes Campement. Comme vous êtes au niveau III, vous recevez un nouveau meeples en bonus. Vous avez maintenant 6 meeples. Vous marquez 12 points (6 meeples x 2 points).



Multiplieur : Nombre de meeples de la couleur la plus courante sur vos cartes Campement.
Malus : Remettez 2 meeples de votre choix dans la réserve.

Exemple : Vous possédez 3 meeples verts (votre couleur la plus courante). Comme vous êtes au niveau II, vous marquez 6 points (3 meeples x 2 points).



Multiplieur : Nombre de jetons Amélioration de scène sur vos cases Scène.
Remarque : Au niveau III, vous perdez 2 points pour chacun de ces jetons Amélioration de scène (-6 points au maximum).

Exemple : Vous possédez 1 jeton Amélioration de scène sur vos cases Scène. Comme vous êtes au niveau III, vous recevez un nouveau jeton Amélioration de scène en bonus. Vous le placez sur une case Scène et marquez 6 points. (2 jetons sur des cases Scène x 3 points).



Multiplieur : Nombre d'ouvriers inactifs (à côté du plateau de jeu).
Remarque : Au niveau III, vous perdez 1 point par ouvrier inactif.

Exemple : Vous possédez 4 ouvriers inactifs. Comme vous êtes au niveau III, vous perdez 4 points (4 ouvriers inactifs x -1 point).



Multiplieur : Nombre de stands complétés (moitiés qui correspondent).
Malus : Défaussez une carte Scène (vous pouvez défausser une carte Scène de départ). S'il y avait une carte Artiste au-dessus, remettez-la dans votre vitrine Programme.

Exemple : Vous possédez 2 stands complétés : 1 stand de pizza + 1 jeton Amélioration de scène qui montre un stand d'eau. Au niveau III, vous pouvez activer une carte de votre vitrine Programme. Vous activez une carte Scène et complétez ainsi votre 3e stand. Vous marquez 12 points (3 stands x 4 points).



Multiplieur : Le plus petit nombre de cartes Scène ou Campement (les cartes Scène de départ et Campement de départ ne comptent pas).
Malus : -1 point par meeples de votre couleur la plus courante.

Exemple : Vous possédez 2 cartes Scène et 3 cartes Campement (cartes de départ non comprises). Comme vous êtes au niveau II, vous marquez 6 points (2 cartes Scène x 3 points).



Multiplieur : L'icône de points la plus lointaine (2 à 10 points) que vous avez atteinte sur la piste orange.
Malus : -2 points par carte Star au-dessus de vos cartes Scène.

Exemple : Vous avez atteint l'icône de 6 points sur la piste orange. Comme vous êtes au niveau III, vous avancez de 2 cases. L'icône de 6 points est toujours la plus lointaine atteinte, vous marquez donc 12 points (6 points x 2 points).



Multiplieur : L'icône de points la plus lointaine (1 à 5 points) que vous avez atteinte sur la piste cyan.
Malus : -2 points par carte Étoile montante au-dessus de vos cartes Scène.

Exemple : Vous avez atteint l'icône de 4 points sur la piste cyan. Comme vous êtes au niveau II, vous avancez de 1 case supplémentaire sur cette piste. Vous marquez 8 points (4 points x 2 points).



Multiplieur : L'icône de max. de meeples la plus lointaine que vous avez atteinte sur la piste noire (voir page 15).
Malus : Reculez de 2 cases sur la piste noire (si possible). Ne recevez aucun bonus en reculant.

Exemple : Vous avez atteint l'icône de max. de meeples « 4 » (sur le plateau Festival), au-dessus de la piste noire. Comme vous êtes au niveau III, vous avancez de 1 case supplémentaire sur cette piste. Vous marquez 8 points (4 meeples x 2 points).



Multiplieur : Le plus petit nombre de cases parcourues sur la piste cyan, orange ou noire.
Malus : Reculez de 2 cases sur la piste noire (si possible). Ne recevez aucun bonus en reculant.

Exemple : Vous avez avancé respectivement de 3, 5 et 5 cases sur les pistes cyan, orange et noire. Comme vous êtes au niveau II, vous avancez de 1 case sur chacune de ces pistes. Le nombre minimum passe donc à 4 cases sur la piste cyan. Vous marquez 4 points (4 cases x 1 point).



Multiplieur : Nombre de cartes Star dont vous avez marqué les points (à droite de votre plateau Festival). Remarque : Puisque les tuiles Journaux sont appliquées avant les points de festival, les cartes de votre prochain festival ne comptent pas.
Malus : Défaussez une carte Star située au-dessus d'une de vos cartes Scène.

Exemple : Vous avez, pour le moment, marqué les points de 3 cartes Star. Comme vous êtes au niveau II, vous marquez 6 points (3 cartes Star x 2 points).



Multiplieur : Nombre de cartes Étoile montante dont vous avez marqué les points.
Remarque : Puisque les tuiles Journaux sont appliquées avant les points de festival, les cartes de votre prochain festival ne comptent pas.
Malus : -1 point par carte Artiste (Star et Étoile montante) dont vous avez marqué les points.

Exemple : Vous avez, pour le moment, marqué les points de 5 cartes Étoile montante. Comme vous êtes au niveau III, vous marquez 15 points (5 cartes Étoile montante x 3 points).

3 POINTS DE FESTIVAL

Le festival peut à présent commencer ! Vos artistes vont pouvoir donner un concert devant les acclamations de la foule. Tous les joueurs marquent donc simultanément les points de leurs artistes.

Pour marquer les points d'une carte Artiste située au-dessus d'une carte Scène, vous devez remplir les conditions suivantes :

- Vous devez posséder tous les meeples demandés par la carte Artiste en question.
- Si votre carte Star demande 4 meeples, vous devez posséder un jeton Amélioration de scène (case Billet supplémentaire) sur la case Scène située sous la carte Scène utilisée.

Remarque : Vous pouvez toujours posséder une carte Star qui demande 4 meeples sur une scène sans jeton Amélioration de scène. Cependant, vous ne pourrez pas marquer ses points.

Si les conditions ci-dessus sont réunies, déplacez les meeples demandés de vos cartes Campement vers votre carte Scène (et vers votre jeton Amélioration de scène, si besoin) en plaçant chaque meeples sur une case Billet. Remarque : Chacun des meeples ne peut être placé que sur 1 carte Scène par manche.

Chaque carte rapporte des points de la façon suivante :

- **POINTS DE CARTE** : Marquez 4 points de carte si votre carte Star demande 4 meeples (les autres cartes Artiste ne donnent pas de points de carte).
- **POINTS DE SCÈNE** : Marquez 1 ou 2 points (selon la carte Scène) pour chaque meeples de la couleur demandée situé sur cette carte Scène (et sur l'éventuel jeton Amélioration de scène).
- **POINTS DE PUBLICITÉ** :
 - Carte Étoile montante : Marquez un nombre de points correspondant à l'icône de points la plus lointaine (1 à 5 points) que vous avez atteinte sur la piste de publicité cyan.
 - Carte Star : Marquez un nombre de points correspondant à l'icône de points la plus lointaine (2 à 10 points) que vous avez atteinte sur la piste de publicité orange.

Recommencez jusqu'à avoir marqué les points de toutes vos cartes Artiste possibles (et voulues) pour cette manche. À côté de votre plateau Festival, formez un paquet face cachée avec les cartes dont vous avez marqué les points.

Important : Marquer les points d'une carte Artiste n'est pas une obligation. Les cartes Artiste dont vous ne marquez pas les points restent en place. Vous pourrez récupérer leurs points lors d'une manche suivante (ou même remplacer ces cartes par d'autres cartes Artiste).

Après avoir marqué tous vos points, déplacez les meeples présents sur vos cartes Scène vers vos cartes Campement.

EXEMPLE (CARTE ÉTOILE MONTANTE) :



1

POINT DE SCÈNE :
1 point x 1 meeples vert



3

POINTS
DE PUBLICITÉ

= 4

POINTS AU TOTAL
POUR CETTE CARTE

Vous avez atteint l'icône de 3 points sur la piste cyan.

EXEMPLE (CARTE STAR) :



4

POINTS DE CARTE



2

POINTS DE SCÈNE :
1 point x 2 meeples roses

Marquer les points de cette carte nécessite un jeton Amélioration de scène, car elle demande 4 meeples.



4

POINTS
DE PUBLICITÉ

= 10

POINTS AU TOTAL
POUR CETTE CARTE

Vous avez atteint l'icône de 4 points sur la piste orange.

4 DÉFAUSSER DES MEEPLES ET DES CARTES CAMPEMENT

Malheureusement, certains fans finiront par quitter le festival.

Votre limite de meeples et de cartes Campement à garder d'une manche à l'autre est définie par votre avancée sur la piste noire (sur les cartes Campement).

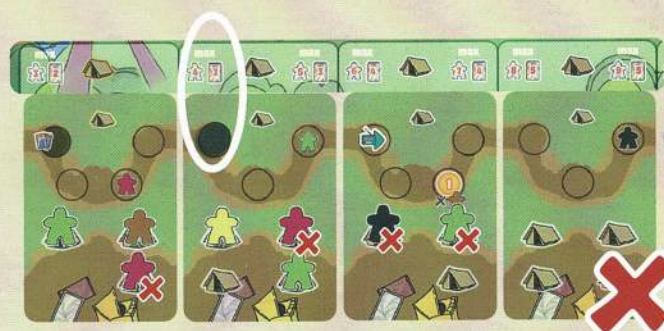
L'icône de max. de meeples et de cartes (sur votre plateau Festival, au-dessus de la piste noire) la plus lointaine que vous avez atteinte indique le nombre de meeples et de cartes Campement qu'il est possible de garder pour la manche suivante (ou pour les points de fin de partie, à la manche 3).

Défausser des meeples : Si votre nombre de meeples dépasse le montant indiqué par l'**icône de max. de meeples**, remettez le surplus (les meeples de votre choix) dans la réserve.

Défausser des cartes Campement : Si votre nombre de cartes Campement dépasse le montant indiqué par l'**icône de max. de cartes**, défaussez vos cartes en trop, de droite à gauche.

Remarque : Les meeples et les cartes Campement que vous gardez peuvent être utilisés pendant la manche suivante. N'oubliez pas que vous pouvez réorganiser vos meeples afin d'éviter de perdre des meeples présents sur une carte Campement à défausser.

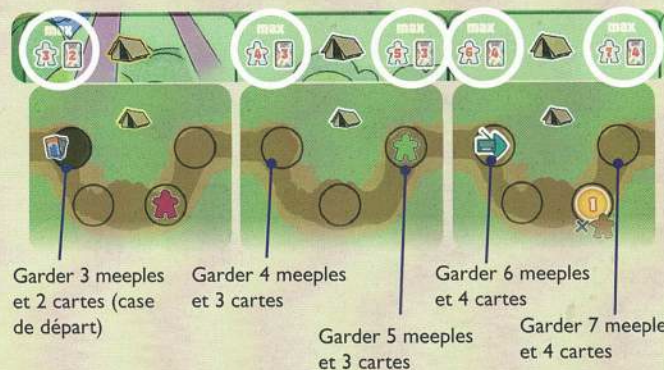
Remarque : Vous ne pouvez augmenter cette limite qu'en atteignant d'autres icônes situées en haut de la piste noire (voir exemple ci-contre).



Exemple : Ce marqueur noir a atteint l'icône 4/3 (sur le plateau Festival). John peut garder 4 meeples et 3 cartes Campement pour la manche suivante. Puisqu'il possède 8 meeples et 4 cartes Campement, il doit défausser 4 meeples (de son choix) et 1 carte Campement (la plus à droite).

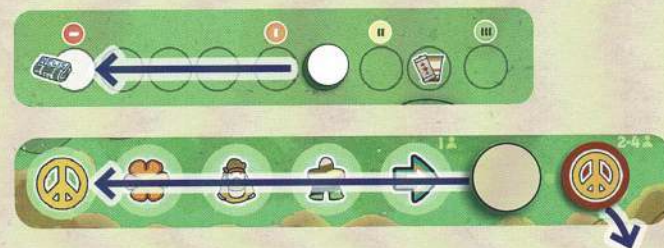


Quand le marqueur de publicité noir atteint-il une nouvelle icône ?



5 MISE EN PLACE DE LA MANCHE SUIVANTE (MANCHES 1 ET 2 UNIQUEMENT)

- Empilez tous les groupes présents sur chaque emplacement à côté de leur bus correspondant (sur le plateau de jeu). Ils deviennent des ouvriers au repos (ne laissez aucun groupe sur les tuiles Emplacement).
- Défaussez toutes les cartes présentes aux quatre emplacements et remettez les tuiles Emplacement actuelles dans la boîte. Placez au hasard les 4 tuiles Emplacement de la pile qui porte le numéro de la manche suivante, comme indiqué dans la section Mise en place générale (page 3).
- Constituez une nouvelle vitrine de 4 cartes à chaque emplacement. Comme indiqué dans la section Mise en place générale (voir page 3), il ne peut y avoir qu'un maximum de 2 cartes Étoile montante dans une même vitrine.
- Remplacez le marqueur de publicité blanc de chaque joueur sur la case la plus à gauche de la piste blanche. Remarque : Les autres marqueurs de publicité restent à leur place.
- Remplacez le marqueur de décompte sur la première case de la piste d'activation. Le joueur qui a déclenché la fin de la manche reprend son jeton Activation de la piste d'activation. C'est ensuite au joueur à sa gauche de débiter la manche suivante.



Fin de la PARTIE

La fin de la partie est déclenchée après l'étape 4 de la fin de la manche 3 (voir page 15).
Chaque joueur gagne ou perd des points selon ses meeples restants et ses stands complétés, puis on déclare le vainqueur de la partie (voir ci-dessous).

POINTS DES MEEPLES :

Le joueur qui possède le plus de meeples sur ses cartes Campement gagne 4 points.
Le joueur qui possède le moins de meeples sur ses cartes Campement perd 4 points.
En cas d'égalité, les joueurs à égalité gagnent ou perdent respectivement ces 4 points.

POINTS DES STANDS :

Un stand complété est formé de deux moitiés de stand qui correspondent sur deux cartes Scène adjacentes (vous pouvez aussi utiliser un jeton Amélioration de scène comme un stand d'eau).

• Chaque stand de pizza complété rapporte 7 points.



• Chaque stand de bière complété rapporte 5 points.



• Chaque stand d'eau complété rapporte 3 points.



• Chaque stand incomplet (une moitié manquante ou deux moitiés qui ne correspondent pas) ne rapporte aucun point.

Les joueurs comparent leur score final. Celui qui possède le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité pour la première place, le joueur à égalité qui a marqué des points avec le plus de cartes Étoile montante l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.



Les points de fin de partie sont également indiqués sur le plateau de jeu.



Exemple : Gabrielle reçoit 7 points pour son stand de pizza complété, mais 0 point pour son stand d'eau/bière.

Mise en place AVANCÉE

Nous vous conseillons d'utiliser cette variante de mise en place après votre première partie : Distribuez à chaque joueur 5 cartes au hasard du paquet Programme, comme dans les règles de base.

- Chaque joueur choisit 2 cartes, les garde et passe les 3 cartes restantes au joueur à sa gauche
- Chaque joueur choisit 2 des 3 cartes reçues, les garde et passe la dernière carte au joueur à sa gauche.
- **1 à 4 joueurs :** Chaque joueur choisit 4 cartes parmi les 5 et les place, face visible, à gauche de son plateau Festival pour former sa vitrine Programme. Remettez la carte non choisie dans la boîte (ou mettez-la de côté).
- **5 à 6 joueurs :** Chaque joueur garde les 5 cartes et en choisit 1 qu'il active immédiatement (voir Détails des cartes, page 11). Placez les 4 cartes restantes, face visible, dans votre vitrine Programme, à gauche de votre plateau Festival.



Partie à 2 JOUEURS

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE :

- Mélangez les cartes Ami et placez-les, face cachée, à côté du joueur qui sera chargé de piocher des cartes de ce paquet (qu'on appellera **pioche Ami**) lorsque l'**Ami** est déclenché.
- Placez 4 ouvriers d'une couleur non utilisée à côté du bus correspondant (sur le plateau de jeu). Ces ouvriers sont les ouvriers actifs de l'**Ami**.
Remarque : L'**Ami** ne possède ni ouvriers au repos, ni ouvriers inactifs.
- Utilisez le premier tableau situé au verso de la carte de mise en place pour définir le matériel de départ des joueurs.

PARTICULARITÉ :

- Les joueurs jouent l'un après l'autre mais sont parfois interrompus par un joueur fictif appelé **Ami**. L'**Ami** est déclenché à chaque fois qu'un des deux joueurs place des ouvriers sur une case d'emplacement qui comporte une **icône de cœur** (sur les cases 2 et 3 de chaque tuile Emplacement) et après qu'un joueur a reçu son bonus de case d'emplacement (s'il y a lieu). Voir ci-dessous.

LORSQUE L'AMI EST DÉCLENCHÉ :

- Révélez la première carte de la pioche Ami.
La lettre obtenue désigne un emplacement.
- Révélez une deuxième carte de la pioche.
La lettre obtenue désigne une case d'emplacement.

Chaque emplacement et case d'emplacement possède une lettre unique : A, B, C ou D.

- Prenez un des ouvriers actifs de l'**Ami** et placez-le sur l'emplacement et la case d'emplacement qui correspondent aux lettres obtenues. Si la case d'emplacement est occupée, placez l'ouvrier sur la prochaine case libre sur la droite (par exemple, si la case C est occupée, placez l'ouvrier sur la case D). Si toutes les cases sur la droite sont occupées, placez l'ouvrier sur la première case libre sur la gauche.

Remarque : Cet ouvrier est maintenant appelé **groupe**. Les groupes de l'**Ami** bloquent leur case jusqu'à ce que leur emplacement soit activé. Ceux-ci comptent également dans l'augmentation de publicité des joueurs lorsque l'emplacement est activé.

LORSQUE L'AMI ACTIVE UN EMPLACEMENT :

L'**Ami** peut activer un emplacement de deux façons différentes :

- Lorsque la première carte Ami désigne un emplacement où se trouve déjà un groupe de l'**Ami**.

OU

- Lorsque la première carte Ami désigne un emplacement où chaque case est occupée.

Dans ces deux cas, ne piochez pas de deuxième carte et ne placez pas d'ouvrier. À la place, cet emplacement est activé en suivant les règles de base (voir Activer un emplacement, page 8).

Conseil : Le joueur actif peut placer son jeton Activation sur la piste d'activation (sans recevoir de bonus) afin de ne pas oublier à qui était le tour avant l'activation.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES :

- Formez une défausse face visible avec les cartes Ami piochées. Vous ne pouvez voir que la carte supérieure de la défausse.
- Lorsque la pioche Ami est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Remarque : Cela peut se produire pendant le tour de l'**Ami**.
- Chaque fois qu'un emplacement est activé, la carte revendiquée par le groupe de l'**Ami** est défaussée. Le groupe de l'**Ami** (s'il y en a un) retourne près du bus correspondant. N'oubliez pas de déplacer le marqueur de décompte. Remarque : L'**Ami** peut activer un emplacement sur lequel aucun groupe de joueur n'est présent. Dans ce cas, les 4 cartes présentes sont défaussées.
- L'**Ami** ne reçoit ni points, ni publicité, ni bonus.
- Tous les groupes de l'**Ami** sont replacés à côté de leur bus à la fin de chaque manche.

Dans **Come Together**, lors d'une partie à 2 joueurs, il est pratique de recevoir le coup de main d'un ami. Les règles sont les mêmes que pour une partie de 3 à 6 joueurs, sauf pour les modifications suivantes :



Ouvriers actifs de l'Ami



Exemple : Puisqu'une icône de cœur se trouve ici, l'**Ami** est déclenché après que Julie a reçu le bonus de la case d'emplacement.



1^{re} carte (emplacement)



Exemple : L'ouvrier de l'**Ami** est placé sur l'emplacement B (Stars), sur la case d'emplacement C.



2^e carte (case d'emplacement)



Groupe de Julie

Groupe de l'Ami



1^{re} carte (emplacement)

Exemple : À l'un des tours de l'**Ami**, la première carte Ami révélée indique B. Puisque l'**Ami** possède déjà un groupe sur l'emplacement B (Stars), on ne pioche pas de deuxième carte. À la place, l'emplacement est activé. Julie (rouge) obtient Johnny Mad Castle et avance de 2 cases sur la piste noire ou sur la piste blanche (elle peut aussi avancer de 1 case sur chaque). Les autres cartes, dont la carte de l'**Ami**, sont défaussées.

Mode SOLO

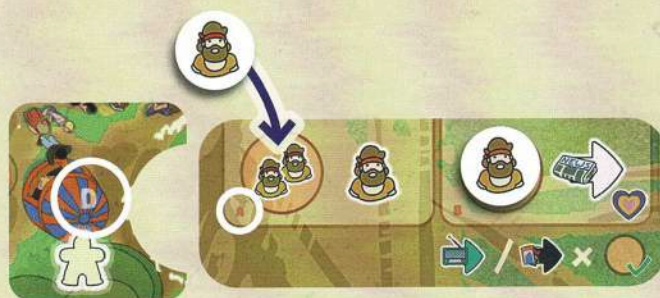
Le mode solo de **Come Together** fonctionne globalement comme une partie à 2 joueurs, sauf pour les modifications suivantes :

- Lors de la mise en place, placez 8 ouvriers d'une couleur non utilisée à côté du bus correspondant. Ces ouvriers sont les ouvriers actifs de l'**Ami**. Placez également le jeton Activation correspondant (qui appartient à l'**Ami**) à côté de ce bus.
- Utilisez le second tableau situé au verso de la carte de mise en place pour définir le matériel de départ du joueur solo.
- L'**Ami** est le premier joueur : piochez deux cartes Ami et placez l'un des ouvriers actifs de l'**Ami** sur la case d'emplacement correspondante. Ensuite, l'**Ami** et vous jouez l'un après l'autre (ignorez l'icône de cœur).
- L'**Ami** ne peut avoir que 2 groupes au maximum sur un même emplacement. Lorsque la première carte Ami désigne un emplacement sur lequel se trouvent déjà 2 groupes de l'**Ami** ou un emplacement qui ne comporte plus de cases libres, cet emplacement est activé. Placez le jeton Activation de l'**Ami** sur la piste d'activation.
- Chaque fois que l'**Ami** active un emplacement, vous perdez 2 points (vous pouvez passer sous la barre des 0).
- Après que l'**Ami** a activé un emplacement, remplacez son jeton Activation à côté de son bus (n'oubliez pas de faire avancer le marqueur de décompte).
- La fin de la manche est déclenchée lorsque le jeton Activation est placé sur la 4^e case de la piste d'activation.

Lors du décompte final des points, vous gagnez 4 points si vous possédez au moins 10 meeples. Dans le cas contraire, vous perdez 4 points. Comparez votre score final avec le tableau de succès ci-dessous. Pour remporter la partie, il vous faut marquer au moins 100 points.

MISE EN PLACE AVANCÉE :

Piochez 4 cartes du paquet Programme et gardez-en 2. Ensuite, piochez 4 autres cartes de ce paquet et gardez-en de nouveau 2. Chaque fois, défaussez les cartes que vous n'avez pas choisies. Placez les 4 cartes choisies, face visible, dans votre vitrine Programme.



1^{re} carte
(emplacement)



2^e carte
(case d'emplacement)

Exemple : Puisque l'**Ami** (blanc) peut posséder jusqu'à 2 ouvriers sur un même emplacement, on place un ouvrier D sur la case d'emplacement A.



1^{re} carte
(emplacement)



Exemple (suite) : Au tour suivant de l'**Ami**, la lettre obtenue est de nouveau un D. L'**Ami** possède déjà 2 groupes sur l'emplacement D. On active donc cet emplacement.

Christophe (bleu) perd 2 points. Cependant, il récupère tout de même la carte située au-dessus de son groupe et peut avancer de 3 cases sur la piste cyan ou sur la piste noire (ou sur une combinaison des deux).



La fin de la manche est déclenchée après la 4^e activation.

POINTS	SUCCÈS	VICTOIRE ?
0 à 79	Dazed and confused (Lez Zeppelin)	NON
80 à 89	Can't get no satisfaction (The Rolling Stones)	NON
90 à 99	Getting better (The Beatles)	NON
100 à 109	All right now (Free)	OUI
110 à 119	Respect (Aretha Franklin)	OUI
120 à 129	Dancing in the street (Martha Reeves & The Vandellas)	OUI
130 à 139	What a wonderful world (Louis Armstrong)	OUI
140 à 149	Wild thing (The Troggs)	OUI
150 ou +	God only knows (The Beach Boys)	OUI



Variante POUVOIRS SPÉCIAUX

Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, n'hésitez pas à jouer avec la variante Pouvoirs spéciaux. Celle-ci ajoute des handicaps asymétriques (sur le verso des plateaux Festival) ainsi que des pouvoirs spéciaux (sur le verso des cartes Scène de départ).

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE INDIVIDUELLE :

- Chaque joueur remplace 1 jeton Flower Power dans la réserve, comme indiqué entre parenthèses dans la colonne 2 de la carte de mise en place.
- Chaque joueur prend un plateau Festival au hasard et le place face **Come Together Music Festival** cachée. Chacun des plateaux Festival présente un handicap unique pour contrebalancer la puissance du pouvoir spécial.
- Avant l'étape 8 de la mise en place individuelle, au lieu de distribuer les cartes Scène de départ, mélangez-les. Ensuite, placez-en une par joueur, plus une supplémentaire, face Pouvoir spécial visible, au centre de la zone de jeu. En commençant par le joueur à droite du premier joueur et en continuant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit l'une des cartes Scène de départ et la place au-dessus de sa case Scène la plus à gauche. Remettez la carte Scène de départ non utilisée dans la boîte.

NOUVELLE RÈGLE :

Chaque joueur peut utiliser son propre pouvoir spécial. Comme dans les règles de base, les joueurs peuvent remplacer ou défausser leur carte Scène de départ. Dans ce cas, ils perdent immédiatement leur pouvoir spécial.

Remarque : Outre ce pouvoir spécial, cette face de la carte Scène de départ fonctionne de la même manière que le recto de la carte (vous pouvez l'utiliser comme une carte Scène normale).

HANDICAPS DES PLATEAUX FESTIVAL :



2 cases supplémentaires au début de la piste orange



2 cases supplémentaires au début de la piste cyan



1 case supplémentaire au début de la piste blanche



Aucun bonus sur la piste orange

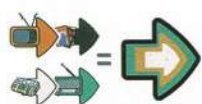


1 case Scène de moins



Le nombre de meeples et de cartes Campement que vous pouvez garder d'une manche à l'autre est réduit de 1.

DÉTAILS DES POUVOIRS SPÉCIAUX



Lorsque vous devez avancer sur une ou plusieurs pistes, vous pouvez le faire sur celle(s) de votre choix. Par exemple, lors de l'action Activer un emplacement, si vous devez avancer de 4 cases, vous pouvez avancer sur chacune des 4 pistes.



À tout moment, vous pouvez défausser une carte Star située au-dessus d'une de vos cartes Scène ou dans votre vitrine Programme et dont vous n'avez pas marqué les points afin d'avancer de 3 cases sur la piste orange.



Lorsque vous effectuez l'action Placer des ouvriers (A) sur une case qui demande au moins 2 ouvriers, vous pouvez utiliser un meeple de vos cartes Campement au lieu de l'ouvrier du dessus (ex : 2 ouvriers + 1 meeple au lieu de 3 ouvriers). Si un joueur effectue l'action Activer un emplacement sur cet emplacement, remplacez votre meeple sur l'une de vos cartes Campement. Cependant, si vous n'avez plus votre carte Scène de départ (et donc votre pouvoir spécial), votre meeple est perdu. Remettez-le dans la réserve.
Fin de la manche : Un meeple présent sur un emplacement non activé est perdu lors de la mise en place de la manche suivante.



Lorsque vous effectuez l'action Placer des ouvriers (A) sur une case qui demande au moins 2 ouvriers, vous pouvez ajouter un ouvrier supplémentaire pour doubler le bonus de la case d'emplacement.



Lorsque vous effectuez l'action Placer des ouvriers (A) avec au moins 2 ouvriers, vous pouvez renoncer au bonus de la case d'emplacement pour SOIT gagner un jeton Flower Power, SOIT gagner un ouvrier actif, SOIT piocher 2 cartes du paquet Star pour en activer immédiatement 1 sur les 2. Si vous avez décidé de piocher 2 cartes, défaussez la carte non choisie.



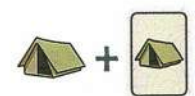
Lorsque vous effectuez l'action Récupérer des ouvriers (C), vous pouvez laisser 1 ouvrier au repos à côté de votre bus pour effectuer immédiatement et deux fois l'action Placer des ouvriers (au lieu d'une des trois autres options).

Remarque : Si vous choisissez cette option, vous devez placer des ouvriers sur exactement 2 cases d'emplacement.

Partie à 2 joueurs : Si vous placez des ouvriers sur au moins une case d'emplacement qui comporte une icône de cœur, l'Ami n'est déclenché qu'une fois après votre seconde action, et ce, même si vous avez placé des ouvriers sur deux cases qui comportent une icône de cœur.

Vous possédez en permanence 1 tente supplémentaire sur chacune de vos cartes Campement (dont celle de départ). La petite icône de tente présente en haut de la carte (au-dessus de la piste noire) représente cette tente supplémentaire.

Chaque fois que vous activez une carte Public, vous pouvez également prendre 1 meeple de la couleur de votre choix dans la réserve.



Annexe

ICÔNES DES AIDES DE JEU, DE LA CARTE DE MISE EN PLACE ET DE LA CARTE DE FIN DE MANCHE :

	Tous les joueurs / Nombre de joueurs		Pour chaque case occupée, avancez de 1 case sur l'une des 2 pistes indiquées
	Nombre de jetons Flower Power		Remplacez vos groupes à côté de votre bus
	Nombre d'ouvriers actifs		Formez une nouvelle vitrine avec 4 cartes du paquet
	Nombre d'ouvriers au repos		Faites avancer le marqueur de décompte de 1 case et reprenez votre jeton Activation
	Nombre d'ouvriers inactifs		Points de journaux
	Placez des ouvriers et recevez le bonus (s'il y en a un)		Points de festival
	Activez un emplacement		Défaussez vos meeples en trop (au-dessus du max.)
	Récupérez des ouvriers à côté de votre bus		Défaussez vos cartes Campement en trop (au-dessus du max.)
	Gagnez un ouvrier actif (de votre réserve)		Placez les 4 tuiles Emplacement de la manche suivante
	Défaussez un ouvrier actif et effectuez une action Placer des ouvriers		Complétez toutes les vitrines (16 nouvelles cartes)
	Piochez 3 cartes d'un paquet et choisissez-en 1 à mettre dans votre vitrine Programme		Remettez le marqueur de publicité blanc à zéro
	Placez votre jeton Activation sur la piste d'activation et recevez le bonus		Remettez le marqueur de décompte à zéro et reprenez votre jeton Activation
	Gagnez la carte située au-dessus de votre groupe		

ICÔNES GÉNÉRALES DES TUILES EMPLACEMENT :

	Case d'emplacement		Dépensez un jeton Flower Power pour avancer d'une case supplémentaire
	Case d'emplacement occupée		Placer des ouvriers sur cette case déclenche l'Ami (uniquement à 2 joueurs)

Chilifox Games remercie ses testeuses et testeurs, en particulier Sarah Wennes, Aleksander Lindahl Kronstad, Geir André Wahlqvist, Ronny Eftevåg, Fridtjof Buvarp et Kristian Elvsveen. Merci également aux personnes suivantes (par ordre alphabétique) : Andrea Hanssen Bratås, Andreas Kinsedal, Christian Magnus Fredheim, Espen Oldeman Lund, Frede Kristoffer Herstad, Helene Elise Fevolden, Lin Heidi Isaksen, Majja Buvarp, Maria Oldeman Lund, Marius Kongsten Gabrielsen, Pauline Buvarp et Trond Arvid Roise.

Un jeu de : Vegard Eliassen Stillerud, Eilif Svensson et Åsmund Svensson
Direction artistique et graphismes : Yan Moussu
Illustration : EODEgroup
Traduction : Quentin Hanot



Tous droits réservés
© 2023 Chilifox Games AS

@EditionsMatagot
161 rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux

ICÔNES DES TUILES JOURNAUX (voir page 13) :

MULTIPLICATEURS :

	Nombre de meeples
	Nombre de meeples de votre couleur la plus courante
	Nombre d'ouvriers inactifs
	Nombre de jetons Amélioration de scène sur vos cases Scène
	Nombre de stands complétés (moitiés qui correspondent)
	Le plus petit nombre de cartes Scène ou Campement (cartes de départ non comprises)
	L'icône de points la plus lointaine que vous avez atteinte sur la piste cyan
	L'icône de points la plus lointaine que vous avez atteinte sur la piste orange
	L'icône de max. de meeples la plus lointaine que vous avez atteinte sur la piste noire
	Le plus petit nombre de cases parcourues sur la piste cyan, orange ou noire
	Nombre de cartes Star dont vous avez marqué les points
	Nombre de cartes Étoile montante dont vous avez marqué les points

HALUS :

	Remettez 2 meeples de votre choix dans la réserve
	Reculez de 2 cases sur la piste noire (si possible) sans recevoir de bonus en reculant
	-2 points par carte Star au-dessus de vos cartes Scène
	-2 points par carte Étoile montante au-dessus de vos cartes Scène
	-1 point par meeple de votre couleur la plus courante
	Défaussez une carte Scène (Scène de départ comprise) et placez sa carte Artiste éventuelle dans votre vitrine Programme
	Défaussez une carte Star située au-dessus d'une de vos cartes Scène
	-1 point par carte Star et Étoile montante dont vous avez marqué les points

ICÔNES DE BONUS (voir page 10) :

	Prenez un meeple et placez-le sur une tente		Prenez un meeple de la couleur indiquée et placez-le sur une tente
	Faites avancer un marqueur de publicité de 1 case		Faites avancer le marqueur de publicité correspondant de 1 case
	Faites avancer le marqueur de publicité blanc de 2 cases		Gagnez un jeton Flower Power de la réserve
	Gagnez un ouvrier actif (de votre réserve)		Gagnez un jeton Amélioration de scène et faites-en une case Billet supplémentaire ou un stand d'eau complété
	Activez 1 carte de votre vitrine Programme		Marquez les points d'une carte Star ou Étoile montante (voir Points de festival, page 14)
	Marquez 1 ou 2 points par meeple de la couleur demandée situé sur vos cartes Campement		
	Marquez 2 points		