



LES REGLES DU JEU

Onstage est un jeu de plis dans lequel vous incarnez une compagnie de théâtre qui cherche à recruter les meilleurs artistes pour sa troupe. Il s'agit d'un jeu de plis de type « must-follow », dans lequel vous réclamez les artistes sur scène au lieu de gagner des plis. La couleur de l'atout est déterminée par les artistes les plus fameux en scène. Il changera tout au long du jeu à mesure que vous recruterez et modifierez la ligne d'artistes.

1 A propos de Hát bội

Hát bội (prononciation vietnamienne : [hâ:k 6ôj1J), également connu sous le nom de Tuông, est une forme d'art traditionnel du théâtre vietnamien dont l'histoire remonte à plus de 1000 ans.

En 1462, sous la dynastie Lê, le roi Lê Thátnh Tông promulgua un décret reléguant les chanteurs et les artistes au bas de l'échelle sociale. Au fil des siècles, cette décision a contraint de nombreux artistes à se déplacer vers le sud où se trouvaient les seigneurs Nguyễn.

En 1627, un scribe et poète nommé Đào Duy Tir présenta le Hát bội au seigneur Nguyễn Phúc Nguyễn. Les seigneurs Nguyễn aimaient tellement regarder le Hát bội dans leur cour royale que, sous la dynastie Nguyễn (XIXe siècle), le Hát bội est devint un « opéra national », diffusant l'art au-delà de la cour royale et auprès du peuple.

Actuellement, chaque région possède sa propre école de Hát bội. Par exemple, le Hát bội Hué se concentre sur un contenu scénarisé ; le Hát bội Quảng Nam combine des mélodies locales et le Hát bội Binh Dinh incorpore des chorégraphies d'arts martiaux. Il y en existe beaucoup d'autres.

En 2014, le Hát bội a été reconnu comme patrimoine culturel immatériel national du Viêt Nam et comme forme artistique nécessitant une protection urgente. (Livre sur le théâtre vietnamien – 1962).



Le nom vietnamien de Onstage est « Sang Dèn », ce qui signifie littéralement « lumière allumée ». Les spectateurs ne l'associent peut-être pas à la scène, mais les gens de la profession s'identifient immédiatement à ce nom. Aujourd'hui, les scènes de théâtre font de leur mieux pour « garder la lumière allumée », ce qui envoie le message suivant : « tant que nous aurons un public, cet art traditionnel restera vivant ». Allumer les lumières signifie également qu'il est temps de se produire sur la scène... Onstage.

Crédit pour l'explication de « Sàng Dèn » - Linh Phung

2

Composants du jeu



36 playing cards
(9 cards for each sui)}



12 Performers
(3 of each sui)}



1 Scoring sheel
(doubled sides)



1 Box (with popup
slage inside)



1 English rulebook
1 Vietnamese
rulebook

- 36 cartes dont 9 cartes dans chaque couleur
- 12 danseurs (3 dans chaque couleur)
- 1 bloc de scoring double face
- 1 boîte avec une page popup à l'intérieur
- 1 règle de jeu

3 Mise en place

Suivez les instructions de montage incluses pour construire la scène et placez-la au milieu de la table. 1

Ensuite, créez une ligne hors scène en plaçant au hasard les 12 artistes debout sur une ligne, en commençant par le bord de la scène. 2

Dans un jeu à 3-4 joueurs, mélangez et distribuez toutes les cartes de manière égale à tous les joueurs, pour former leurs mains. Dans un jeu à 5 joueurs, retirez une carte du jeu au hasard, en la cachant à tous les joueurs. 3

(la configuration décrite dans cette règle est celle d'un jeu à 3 ou 4 joueurs).

Enfin, mettez de côté la feuille de score qui servira à comptabiliser les points à la fin de chaque tour de distribution. 4



Teams Variant 2 vs. 2

Les joueurs peuvent également jouer en équipe (2X2). Les joueurs se mettent par deux et s'assoient en diagonale l'un par rapport à l'autre. Ils ne peuvent pas discuter de leur main avec leurs coéquipiers. Les équipes totalisent leur score à la fin de chaque manche.



Contenu d'une carte :

- A - Valeur de la carte (de 1 à 9)
- B - Carte « costume » (avec icone unique)
- C - Capacité de la carte
- D - Valeur du gain d'un pli

4

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nombre de manches est égal au nombre de joueurs. Chaque tour étant composé de plusieurs plis. À l'issue du dernier tour, le joueur ayant obtenu le plus de fleurs d'or (Golden Blossom, GB) remporte la partie.

5

Le jeu

Choisissez un joueur principal au hasard ou la personne qui a fréquenté un théâtre récemment.

Au début de chaque pli, avant de choisir les cartes à jouer, **faites entrer sur scène l'artiste qui se trouve à l'avant de la file d'attente.** ❶

Pli : le premier joueur choisit une carte de sa main et la joue face visible au centre de la table. Les autres joueurs doivent jouer à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, une carte de la même couleur que le premier joueur, si possible.

Si ce n'est possible de suivre pour un joueur parce qu'il n'a pas de cartes permettant de suivre la couleur, **il joue n'importe quelle carte de sa main.**

La carte qui ne peut pas suivre la couleur principale peut être :

A - Une carte d'atout (voir page suivante pour la couleur d'atout)

B - Une carte hors couleur



La couleur de l'atout est déterminée par le nombre total le plus élevé de fleurs d'or présentes sur les interprètes en scène. II

En cas d'égalité, aucune couleur d'atout n'est attribuée. III

Une fois sur scène, séparez les artistes par couleur, en plaçant le groupe de l'atout sous les feux de la rampe pour mieux l'identifier comme atout.

Les cartes jouées de la couleur de l'atout remporteront le pli en fonction de leur valeur numérique, sauf si plusieurs cartes d'atout sont jouées. Dans ce cas, c'est la carte d'atout ayant la valeur la plus élevée qui remporte le pli.



II Dans cet exemple, la couleur noire est l'atout. Les danseurs détiennent 5 fleurs d'or. Les bleus n'en ont que 4.

III Dans ce cas, il n'y a pas d'atout puisque deux artistes sont ex aequo du fait qu'ils ont le même nombre de fleurs d'or.



Hors suite de couleur

Lorsque vous jouez une carte qui **ne correspond pas** à la couleur **de l'entame et qui n'est pas la couleur de l'atout**, elle est considérée comme une carte hors couleur.

Lorsque vous jouez une carte hors couleur, vous avez la possibilité de **déplacer immédiatement un joueur** de la couleur correspondante **sur le devant de la ligne des danseurs** après avoir joué la carte, qu'il s'agisse d'un danseur que vous avez déjà réclamé ou un danseur qui se trouve actuellement dans la file d'attente.

Si cette carte a également un effet, déclencher son effet après avoir déplacé l'artiste.



Dans cet exemple, le rose est la couleur d'atout tandis que le noir est la couleur jouée en premier. Un 4 bleu est joué (car il ne peut pas suivre la couleur principale noire). Le joueur choisit de déplacer un danseur bleu vers l'avant de la ligne et active ensuite la capacité de la carte.

Conseil :

Jouer une carte hors couleur ne permet qu'à un joueur de déplacer un artiste vers l'avant de la file d'attente et pas sur la scène. Les artistes ne montent sur scène qu'au début de chaque pli ou selon la capacité de la carte.



Capacités des cartes

Les nombres 1, 4 et 7 de chaque couleur ont un effet sur la carte. Chaque fois qu'un joueur joue une carte avec un effet, l'effet se déclenche immédiatement. (si la carte n'est pas de la même couleur, consultez la section 5b).

1 - Assignation : Assigne n'importe quel artiste en ligne sur la scène.



4 - Retrait - Retire 1 seul artiste de la scène pour le placer à l'arrière de la ligne.



7 - Permutation - Échange d'un artiste sur la scène avec un autre dans la file d'attente.



Gagner un pli

Une fois que tous les joueurs ont fini de jouer une carte, le joueur qui a **joué la carte de plus grande valeur de la couleur principale remporte le pli** (à moins qu'une carte d'atout ait été jouée).

Le joueur gagnant doit, dans la mesure du possible, faire appel à un artiste de la même couleur. Si l'un des artistes en scène correspond à la valeur de fleurs d'or sur la carte jouée et gagnante, alors le joueur gagne cet artiste au lieu de choisir.

Si aucun artiste ne correspond à la couleur gagnante, le joueur ne gagne rien. Les cartes jouées sont défaussées, face cachée. Le gagnant du pli joue en premier le pli suivant.

6a Exemple d'un pli

Le joueur 1 mène avec la carte 4 noir en éliminant un danseur sur la piste et en faisant du noir la couleur d'atout et la couleur principale.



Le joueur 2 n'a pas de cartes noires et ne peut pas suivre la couleur principale. Il joue à la place un 7 rose, ce qui lui permet d'échanger un danseur sur scène avec un danseur dans la file. Il choisit d'échanger le danseur noir avec 3 fleurs d'or noir avec le danseur rose avec 3 fleurs d'or placé dans la file. Le rose est maintenant la couleur dominante sur scène et devient la nouvelle couleur d'atout.



Le joueur 3 possède une carte noire et doit suivre la couleur principale en la jouant. **Le joueur 2** remporte le pli puisque le rose est l'atout et avec le plus de fleurs d'or sur la piste de danse.



Le joueur 2 remporte le pli puisque le rose est maintenant l'atout. Il peut choisir l'un des interprètes roses disponibles car aucun ne correspond à la valeur des fleurs d'or du rose 7.

7 Fin d'une manche de casting

Le tour se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une seule carte dans les mains de tous les joueurs. Chaque joueur conserve sa dernière carte, qu'il utilisera lors de la prochaine manche. Le décompte des points se fait à la fin du dernier pli.

8 Scoring de fin de manche

Chaque joueur additionne le total des points de fleurs d'or de ses artistes gagnés pour calculer son score.

Si, à la fin de la manche, il n'y a qu'un seul joueur sans artiste, vous déclarez votre score équivalent aux fleurs d'or des artistes restants sur scène pour qu'il marque des points.

S'il n'y a aucun artiste sur scène, le joueur gagne à la place tous les artistes restants dans la file.

Les joueurs gagnent un nombre de points de fleurs d'or égal à leur score total. Prenez tous les artistes obtenus sur scène et placez-les au hasard derrière la ligne actuelle. Ensuite, le joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre lance la manche suivante.

Scoring Sheet

Put each player's name on the top cells. Keep track of each player's score for each round below their name

	Toàn	Mãn	Bào	Michael
1	4	1	2	7
2	3	8	0	0
3				
4				
5				
6				

Inscrivez le nom de chaque joueur sur les cases supérieures. Inscrivez le score de chaque joueur pour chaque manche en dessous de son nom.

9

Fin de la partie

Le jeu se termine après un nombre de manches égal au nombre de joueurs. Additionnez le total des points de fleurs d'or de toutes les manches. Le joueur qui obtient le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, une autre manche est jouée.

10

Crédits



Designer - Michael Orion



Illustrator - Hạc

Développeurs

Michael Orion

Man Tran

Toan Nguyen

Conception graphique

H(IC)

Rédacteurs du contenu

Công Thai Gia Bào

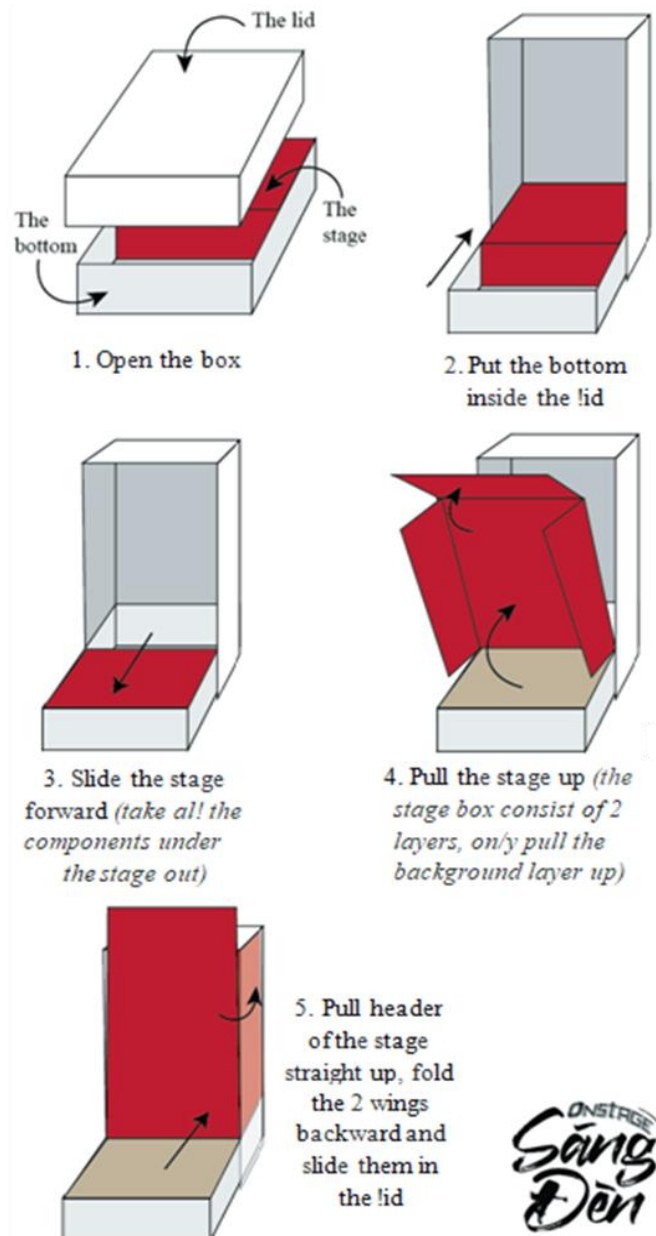
Trân Ngọc Tuê Mân

11

Merci

Les équipes du projet Onstage remercient sincèrement : Les joueurs testeurs du Rolling Wizard meetup, Dang Ton, Sip n Play cafe, Era cafe, Joe Wyka, Yuki Mai Tuyet, Brendon Gan-Le, Dat Lê, Quốc Huy, Thịnh LeHuu, Vũ Khôi Nguyễn,

Trần San Hài et les groupes, les communautés qui nous ont aidé sur de multiples aspects du jeu.



1. Ouvrir la boîte

2. Placez le fond à l'intérieur de la boîte

3. Faites glisser le morceau vers l'avant (*sortez tous les composants sous le carton*)

4. Montez la scène vers le haut (*la boîte de scène est composée de 2 couches, positionnez la couche de fond vers le haut*).

5. Tirez le haut de la scène en la tenant droite vers le haut, pliez les 2 ailes vers l'arrière et glissez-les dans l'encoche.