



# PHOENIX

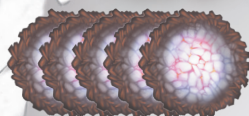
« Il n'y a qu'un oiseau qui se renouvelle et se redonne  
à lui-même la vie ; les Assyriens l'appelle phénix. »

*Les Métamorphoses, XV, 392 de Ovide.*

Un jeu de  
Alexandre Droit & Yannick Gobert



## Matériel :



- 5 plateaux « nids ».



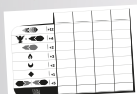
- 4 jetons « cendres » (qui déterminent le tour de jeu).



- 42 bas de plumes.



- 42 hauts de plumes.



- Un bloc-notes pour inscrire les points.



- 4 plateaux « phénix » individuels.



- 2 sacs de mélange des plumes.

## But du jeu :

Récolter des plumes sur les nids alentour pour doter son bébé phénix du plumage le plus majestueux et qui rapportera le plus de points.

## Mise en place :

- 1 - Triez les plumes selon leur taille et placez-les dans les sacs (un sac par taille de plumes). Gardez les deux sacs à disposition des joueurs.



- 4 - Placez également un plateau « nid » au centre de la table.

- 5 - Placez sur chaque plateau « nid » deux bas et deux hauts de plumes tirés au hasard dans les sacs.

- 2 - Distribuez à chaque joueur un plateau « phénix ».

- 3 - À 3 et 4 joueurs, chaque joueur place au-dessus de son plateau « phénix » un des plateaux « nid ». À 2 joueurs, chaque joueur place deux plateaux « nids » au-dessus de son plateau « phénix ».

- 6 - Distribuez au hasard un jeton « cendres » (qui déterminera le tour de jeu) à chaque joueur.  
À 3 joueurs, laissez le jeton 4/5 dans la boîte.  
À 2 joueurs, chaque joueur prend 2 jetons (un joueur prend les jetons 1 et 4, l'autre prend 2 et 3).



# Règles :

**L'ordre de tour** est à chaque fois **déterminé par la valeur présente sur le jeton « cendres »**. Les joueurs jouent dans l'ordre des valeurs, **de la plus petite à la plus grande**.

Une partie de **Phoenix** commence toujours avec les jetons côté cendres blanches.

A son tour de jeu, le 1er joueur pose son jeton « cendres » sur un nid, où il choisit l'un des morceaux de plumes présent pour l'ajouter au plumage de son phénix.

- Si le joueur choisit **son nid** (celui qui est devant lui), il place **le jeton côté cendres noires** (valeurs de 5 à 8).
- Si le joueur choisit **un autre nid que le sien**, il place **le jeton côté cendres blanches** (valeurs de 1 à 4).

C'est ensuite au joueur suivant de jouer. Il choisit à son tour un nid « libre » (c'est-à-dire sans jeton « cendres » posé dessus), y place son jeton et prend un morceau de plume. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton « cendres » par nid.

Et ainsi de suite pour les autres joueurs.

**À la fin du tour de jeu, chaque joueur va récupérer le jeton « cendres » présent sur son « nid »** (celui qui fait face à son phénix). Ce jeton déterminera l'ordre de jeu du prochain tour.

Si un joueur n'a pas de jeton « cendres » sur le plateau « nid » devant lui, il prend celui présent sur le plateau « nid » central.

**On complète les nids, en piochant les morceaux de plumes manquants** au hasard dans les sacs. Il doit y avoir à nouveau 2 bas et 2 hauts de plumes sur chacun.

Une plume commence impérativement par un bas de plume, à encocher dans le plateau « phénix ».

Une fois posés, les éléments ne peuvent pas être déplacés.



La partie prend fin quand tous les joueurs ont reconstitué le plumage complet de leur phénix.

À 2 joueurs, il y aura 8 tours de jeu.

À 3 et 4 joueurs, il y en aura 16.

# Constitution du plumage des phénix : \_\_\_\_\_

Pour doter son phénix du plus beau plumage (celui qui rapportera le plus de points à la fin de la partie), il faut être attentif à 3 aspects :

La couleur des plumes.

La nature des symboles indiqués sur les plumes.

La symétrie de couleurs entre deux plumes (plumes miroir).

Un bas de plume assemblé à un haut de plume donne une plume complète.

Il y a au total 4 couleurs et 3 types de symboles différents sur l'ensemble des plumes.

## Décompte des points : \_\_\_\_\_

Le décompte des points s'effectuera en trois phases :

1

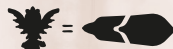
### La couleur des plumes.



Une plume complète arc-en-ciel rapporte **12 points**.



Une plume complète de la couleur de son phénix rapporte **4 points**.



Une plume complète d'une autre couleur que celle de son phénix rapporte **2 points**.



Note : une partie de plume arc-en-ciel associée avec n'importe quelle couleur de plume est considérée comme étant de la couleur de la plume à laquelle elle est associée.

**Attention**, un bas de plume et un haut de plume dépareillés (de couleurs différentes) ne rapporte pas de point de couleur.

2

### Les symboles indiqués sur les plumes.



Chaque symbole « Flamme » rapporte **3 points**.



Chaque symbole « Lune » rapporte **2 points**.



Chaque symbole « Diamant » rapporte **1 point**.

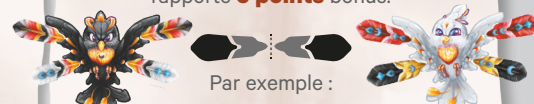


3

### La symétrie de couleurs entre deux plumes (plumes miroir).



Chaque duo de plumes de couleurs identiques en vis-à-vis l'un de l'autre rapporte **5 points** bonus.



Par exemple :

\* un bas de plume jaune et un haut de plume jaune d'un côté et pareil en vis-à-vis = +5 points bonus

\* Un bas de plume blanc et un haut de plume rouge et pareil en vis-à-vis = +5 points bonus

**Attention**, les plumes doivent être IDENTIQUES (à l'exception des symboles).

Exemple: si le haut de plume est arc-en-ciel d'un côté, le haut de plume en vis-à-vis doit aussi être arc-en-ciel.

Victoire : \_\_\_\_\_

Le joueur ayant le phénix qui rapporte le plus de points gagne la partie.

En cas d'ex-aequo, c'est le joueur ayant le plus d'éléments de plumes correspondant à la couleur de son phénix qui gagne.  
Si aucun joueur ne se démarque, il y a égalité entre les joueurs.



|                                                                                                                                                                       |     | Jaune | Rouge |  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------|-------|--|--|
|                                                                                      | +12 | 36    | 12    |  |  |
|  =  | +4  | 12    | 8     |  |  |
|                                                                                      | +2  | 2     | 10    |  |  |
|                                                                                      | +3  | 12    | 24    |  |  |
|                                                                                      | +2  | 18    | 10    |  |  |
|                                                                                      | +1  | 4     | 12    |  |  |
|  +  | +5  | 10    | 0     |  |  |
| TOTAL                                                                                                                                                                 |     | 94    | 76    |  |  |

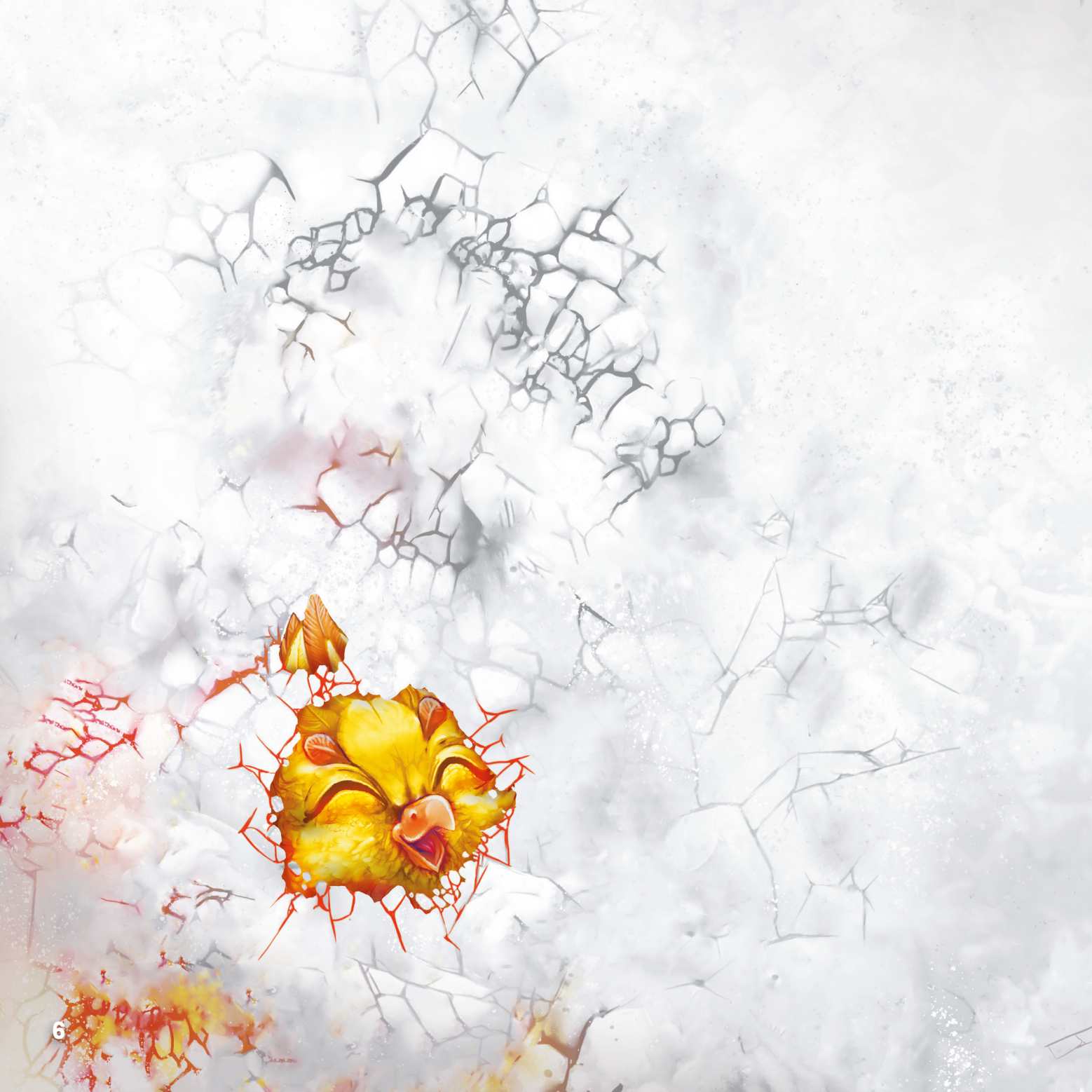
Les auteurs remercient :

Toute la team Lubee et plus particulièrement :

- Pauline Gason, pour son investissement personnel à faire de **Phoenix** le meilleur des jeux,

- Martin Maigret, pour les illustrations de ces petits phénix « choupinous » !

Nos proches, les testeuses et testeurs et tous les gens qui ont joué, jouent ou joueront à Phoenix !





# PHOENIX

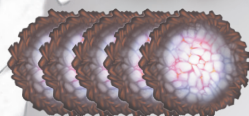
“There is only one bird that renews itself and gives new life to itself; the Assyrians call it the phoenix.”

*Ovid's Metamorphoses, XV, 392.*

A game by  
Alexandre Droit & Yannick Gobert



## Matériel :



- 5 "nest" boards.



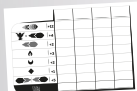
- 4 double-sided ash tokens (used to determine turn order)



- 42 lower feathers.



- 42 upper feathers.



- scoring notepad.



- 4 phoenix boards (one per player).



- 2 feather bags (one for upper feathers and one for lower feathers).

## Objective:

Collect feathers from the surrounding nests to give your baby phoenix the most beautiful plumage and score the most points!

## Setup:

- 1 - Separate the upper feathers and lower feathers and place each pile into separate bags.
- 4 - Place an extra nest board in the center of the table.



- 2 - Give each player a phoenix board.

- 3 - Place the nest boards on the table:

**For 3 or 4 players:** each player places 1 nest board above their phoenix board.

**For 2 players:** each player places 2 nest boards above their phoenix board.

- 5 - Randomly draw and place 2 lower feathers and 2 upper feathers on each nest board.

- 6 - Distribute the ash tokens randomly:

For 4 players: give one token to each player.

For 3 players: use tokens 1, 2, and 3, and leave token 4/5 in the box.

For 2 players: give one player tokens 1 and 4, the other 2 and 3.

For the first round, all ash tokens face white-side up.



## Rules :

**Turn order** is **determined by the number on each player's ash token**. The player with token 1 goes first, followed by the player with token 2, and so on, **in ascending order**.

A game of **Phoenix** always begins with the tokens showing their white ash side.

*On your turn:*

Choose a nest that doesn't have a token on it. Place your ash token on that nest:

- If it's your **own nest**, flip the ash token to **the black ash side** (values 5 to 8).
- If it's **not your own nest**, leave **the ash token white side** up (values 1 to 4).

There can only be one token on each nest.

Take one feather from that nest and place it on your phoenix board.

Players continue taking turns until all players have used their ash tokens.

At the end of each round:

Each player retrieves the token(s) on the nest above their phoenix. Players cannot flip the tokens and must play them with whatever side (black or white) is facing up.

If there isn't a token on the nest above their phoenix, the player takes the token from the central nest.

Randomly refill the nests so that each one has 2 lower and 2 upper feathers.

For the next round, players continue to take turns in ascending order, always starting with the lowest ash token.

A lower feather must be placed before an upper feather can be placed.

Once placed, feathers cannot be moved.



The game ends when all players have completed the plumage of their phoenix.

2 players: 8 rounds.

3 or 4 players: 16 rounds.

# Creating Your Phoenix's Plumage:

To create the most beautiful plumage for your phoenix (which will earn the most points at the end), pay attention to 3 aspects:

Feather colors

Symbols on feathers

Color symmetry (mirrored feathers)

Each lower feather combined with an upper feather forms a complete feather.

There are 4 colors and 3 types of symbols across all feathers.

## Scoring:

Le décompte des points s'effectuera en trois phases :

1

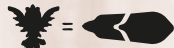
### Feather colors.



A complete rainbow feather scores **12 points.**



A complete feather matching your phoenix's color scores **4 points.**



A complete feather of a different color scores **2 points.**



Notes: A rainbow feather paired with another color counts as that color.

**Attention,** if the top and bottom feathers are different colors, the feather scores 0 points.

2

### Feather symbols.



Each "Flame" symbol scores **3 points.**



Each "Moon" symbol scores **2 points.**



Each "Diamond" symbol scores **1 point.**



3

### Color symmetry between two feathers (mirror feathers):



Each pair of identical-colored feathers facing each other earns a **5 points** bonus.



For example :

\* A yellow lower and upper feather on one side, and the same on the opposite side = +5 points.

\* A yellow lower feather and a black upper feather on one side, and the same on the opposite side = +5 points.

**Attention,** feathers must be IDENTICAL in color patterns, including rainbow feathers (symbols can be different).

Example: if one upper feather is rainbow on one side, the opposite upper feather must also be rainbow.



Victory: \_\_\_\_\_

The player with the most points wins!

*Tie breaker:* The player with the most feathers matching their phoenix's color wins. Full rainbow feathers do not count as your phoenix's color. If the number of feathers is still tied, it's a draw.



|                                                                                                                                                                          |  | Yellow | Red |  |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------|-----|--|--|
|  +12                                                                                    |  | 36     | 12  |  |  |
|  =  +4 |  | 12     | 8   |  |  |
|  +2                                                                                     |  | 2      | 10  |  |  |
|  +3                                                                                     |  | 12     | 24  |  |  |
|  +2                                                                                     |  | 18     | 10  |  |  |
|  +1                                                                                     |  | 4      | 12  |  |  |
|  +5                                                                                     |  | 10     | 0   |  |  |
| TOTAL                                                                                                                                                                    |  | 94     | 76  |  |  |

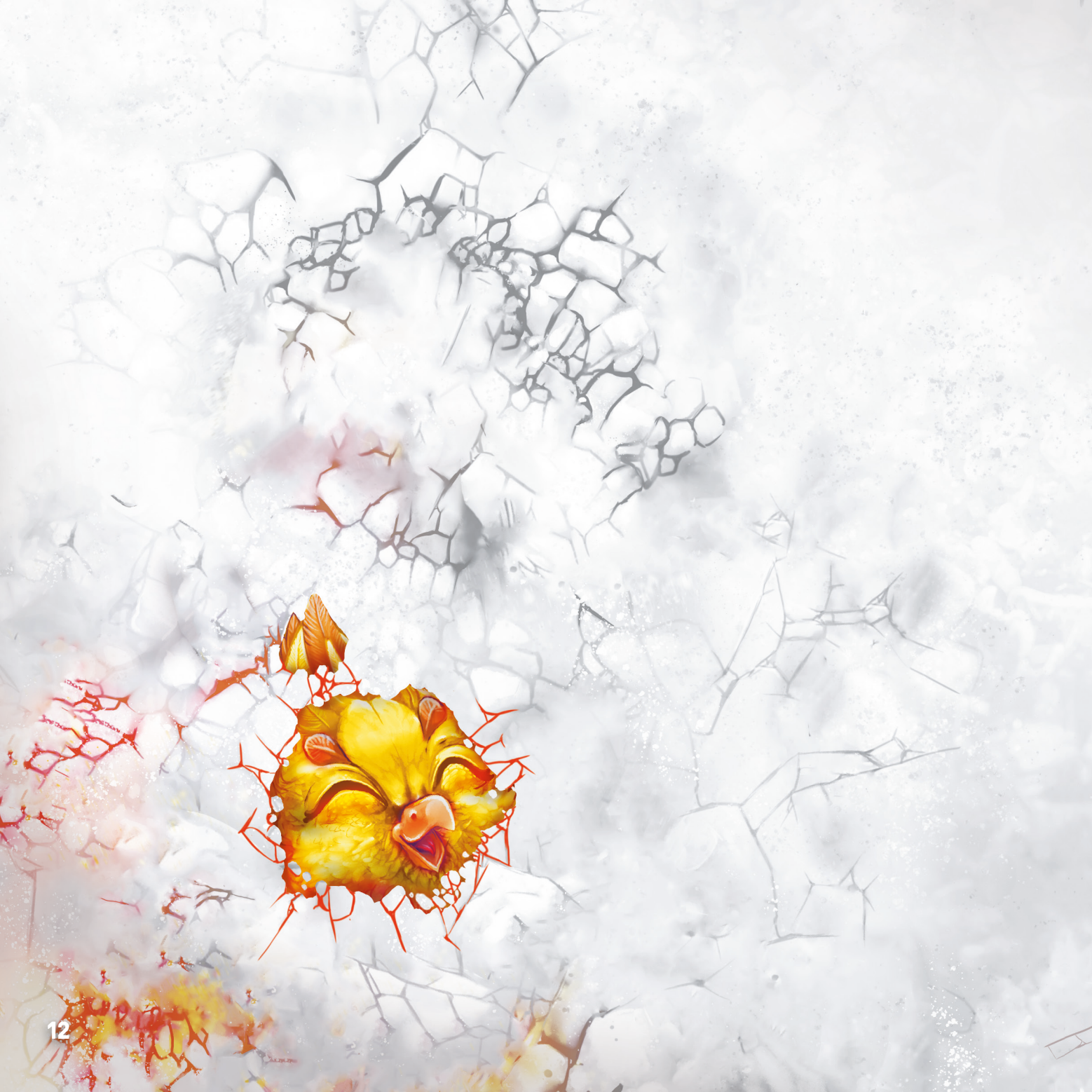
The authors would like to thank:

The entire Lube team, especially:

- Pauline Gason, for her personal commitment to making **Phoenix** the best game ever,

- Martin Maigret, for the illustrations of these "cute" little phoenixes!

Our friends and family, the testers and all the people who have played, are playing or will play Phoenix!





# PHOENIX

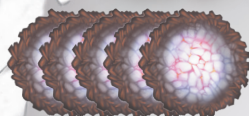
„Es gibt nur einen Vogel, der sich selbst erneuert und sich selbst wieder zum Leben erweckt; die Assyrer nennen ihn Phönix.“

*Metamorphosen, XV, 392 von Ovid.*

Ein Spiel von  
Alexandre Droit & Yannick Gobert



## Matériel :



- 5 „nest“ -Spielbretter.



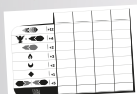
- 4 „asche“-marke (coin) (zur Bestimmung der Spielreihenfolge)



- 42 Feder-Tokens (untere Hälfte).



- 42 Feder-Tokens (obere Hälfte).



- Notizblock für die Punktewertung.



- 4 individuelle „Phönix“-Spielbretter.



- 2 Beutel zum Mischen der Federn.

## Ziel des Spiels:

Sammle Federn aus den umliegenden Nestern, um deinem Phönix-Baby eine prachtvolle Fieder zu verleihen und die am meisten Punkte einbringt.

## Spielvorbereitung:

- 1 - Sortiert die Federn nach Größe und legt sie in jeweils einen separaten Beutel (je ein Beutel pro Größe). Haltet beide Beutel für alle Spieler bereit.



- 2 - Jeder Spieler erhält ein Phönix-Spielbrett.
- 3 - Bei 3 oder 4 Spielern legt jeder Spieler ein Nest über sein Phönix- Spielbrett.  
Bei 2 Spielern legt jeder Spieler zwei Nester über sein Spielbrett.

- 4 - Ein zusätzliches Nest wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- 5 - Auf jedes Nest werden zufällig zwei untere und zwei obere Federn aus den Beuteln gelegt.

- 6 - Jeder Spieler erhält zufällig einen „Asche“-Marker, der die Spielreihenfolge bestimmt.  
Bei 3 Spielern bleibt der Marker mit der Zahl 4/5 in der Schachtel.  
Bei 2 Spielern erhält ein Spieler (die Marker 1 und 4, der andere die Marker 2 und 3).



## Spielregeln:

**Die Spielreihenfolge** wird durch die Zahl auf dem „Asche“-Marker bestimmt gespielt wird von **der kleinsten zur größten** Zahl.

Das Spiel beginnt immer mit der weißen Seite der Marker („helle Asche“).

Der erste Spieler legt seinen „Asche“-Marker auf ein freies Nest und wählt eine Federhälfte daraus, um sie seinem Phönix hinzuzufügen.

- **Wenn er das Nest vor sich selbst wählt**, wird der Marker auf die schwarze Seite „dunkle Asche“, (Wert von 5 bis 8 Punkten ) gedreht.
- **Wenn er ein anderes Nest wählt**, bleibt die weiße Seite oben (Wert von 1 bis 4 Punkten).

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Jeder wählt ein **freies Nest** (ohne Marker), platziert seinen Marker und nimmt sich eine Federhälfte. **Nur ein Marker pro Nest** ist erlaubt

So ist das für alle Spieler.

Am Ende jeder Runde holt sich jeder Spieler den Marker vom Nest vor seinem Phönix zurück – dieser bestimmt die Spielreihenfolge der nächsten Runde.

Falls kein Marker vor dem Spieler liegt, nimmt er den Marker vom zentralen Nest.

Man vervollständigt die Nester, indem man die fehlenden Federteile zufällig aus den Beuteln zieht. Jedes Nest muss wieder zwei obere und zwei untere Federteile enthalten.

Das Spiel endet, wenn alle Spieler das vollständige Federkleid ihres Phönix zusammengestellt haben.

Jede vollständige Feder beginnt mit einer unteren Hälfte, die in das Phönix-Tableau eingesteckt wird.

Einmal platzierte Federn dürfen nicht mehr bewegt werden.



Bei 2 Spielern dauert das Spiel 8 Runden.  
Bei 3 oder 4 Spielern dauert es 16 Runden.

# Zusammenstellung des Phönix-Federkleids:

Um das schönste und punktreichste Federkleid zu gestalten, müssen 3 Aspekte beachtet werden:

Die Farbe der Federn

Die Symbole auf den Federn

Die Farbsymmetrie zwischen gegenüberliegenden Federn (Spiegel-Federn)

Eine vollständige Feder besteht aus einem unteren und einem oberen Teil.

Insgesamt gibt es 4 Farben und 3 Symboltypen.

## Punktewertung:

Die Punkte werden in 3 Phasen berechnet:

**1**

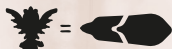
### Farbe der Federn.



Regenbogenfeder (vollständig):  
**12 punkte.**



Feder in der Farbe deines Phönix:  
**4 punkte.**



Andere Farbe:  
**2 punkte.**



Hinweis: Eine halbe Regenbogenfeder zählt als die Farbe, mit der sie kombiniert wurde.

**Achtung:** Zwei nicht zusammenpassende Hälften (unterschiedliche Farben) geben keine Farbpunkte.

**2**

### Symbole auf den Federn.



Jedes „Flammen“-Symbol bringt  
**3 punkte.**



Jedes „Mond“-Symbol bringt  
**2 punkte.**



Jedes „Diamant“-Symbol bringt  
**1 punkt.**



**3**

### Farbsymmetrie zwischen zwei Federn (Spiegelfedern):



Jedes Paar farblich identischer Federn gegenüberliegend bringt  
**5 Bonuspunkte.**



Beispiel:

\* Ein gelbes Unterteil und ein gelbes Oberteil auf einer Seite und dasselbe gegenüber = +5 Bonuspunkte

\* Ein weißes Unterteil und ein rotes Oberteil auf einer Seite und dasselbe gegenüber = +5 Bonuspunkte.

Die Federn müssen **IDENTISCH** sein (außer den Symbolen).

Beispiel: Ist ein Oberteil Regenbogen, muss das gegenüberliegende Oberteil auch Regenbogen sein.



Sieg:

Der Spieler mit dem Phönix, der die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Federn in seiner Phönix-Farbe.  
Bleibt es unentschieden, endet das Spiel unentschieden.



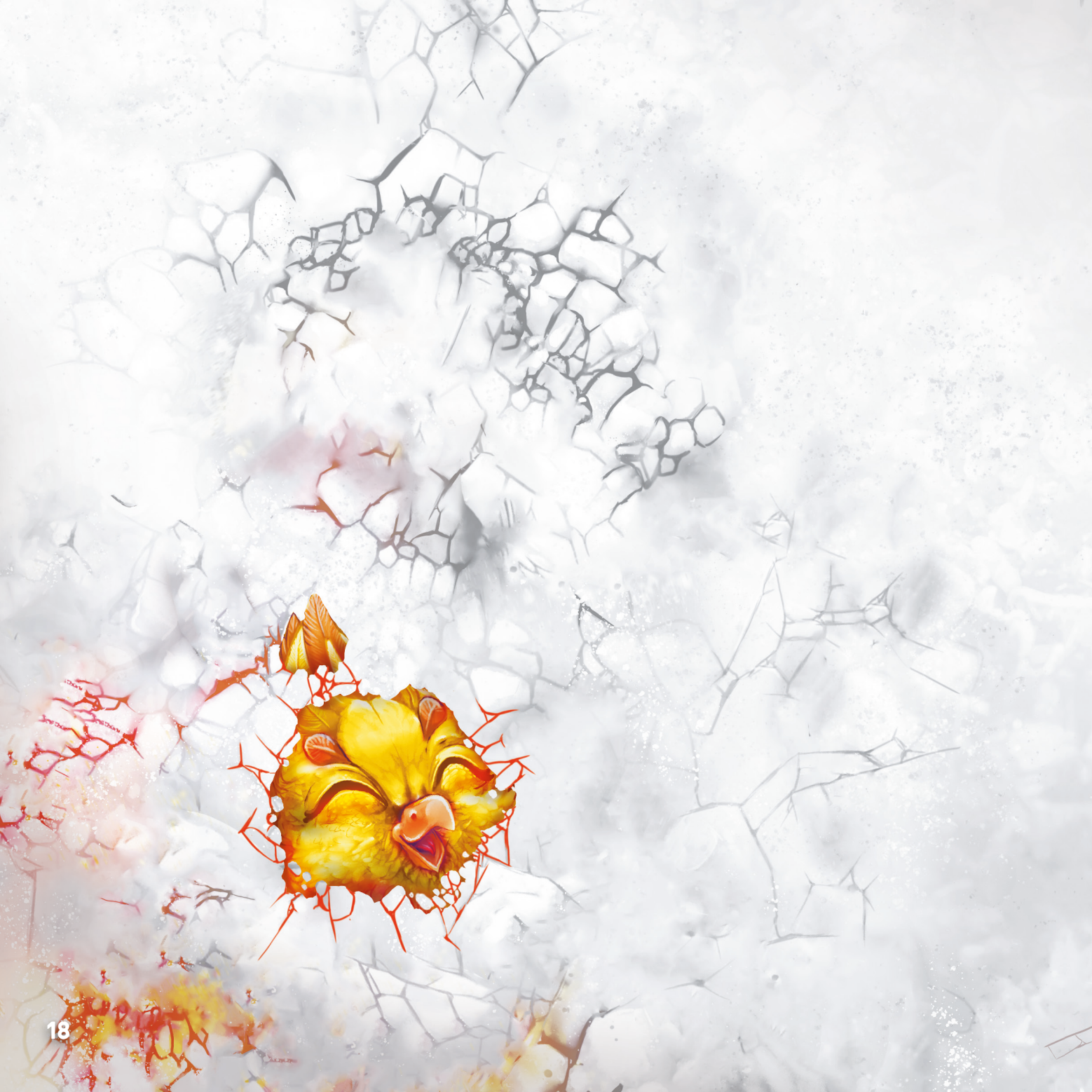
|                                                                                                                                                                       |     | Gelb | Rot |  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|-----|--|--|
|                                                                                      | +12 | 36   | 12  |  |  |
|  =  | +4  | 12   | 8   |  |  |
|                                                                                      | +2  | 2    | 10  |  |  |
|                                                                                      | +3  | 12   | 24  |  |  |
|                                                                                      | +2  | 18   | 10  |  |  |
|                                                                                      | +1  | 4    | 12  |  |  |
|                                                                                      | +5  | 10   | 0   |  |  |
| TOTAL                                                                                                                                                                 |     | 94   | 76  |  |  |

Die Autoren danken:

Dem gesamten Lubee-Team und insbesondere:

- Pauline Gason, für ihr persönliches Engagement, Phoenix zum besten aller Spiele zu machen,
- Martin Maigret, für die „liebenswerten“ Illustrationen des kleinen Phoenix!

Unseren Verwandten, den Testern und allen, die Phoenix gespielt haben, spielen oder spielen werden!





# PHOENIX

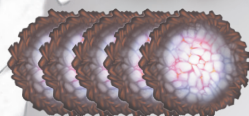
„Er is maar één vogel die zichzelf vernieuwt en nieuw leven geeft; de Assyriërs noemen het de feniks.”

*Metamorfosen, XV, 392 van Ovide.*

Een spel van  
Alexandre Droit & Yannick Gobert



## Matériel :



- 5 „nest” borden.



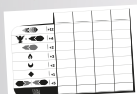
- 4 „as” fiches (bepalen de speelvolgorde).



- 42 onderveren tokens.



- 42 bovenveren tokens.



- Een notitieblok om de punten bij te houden.



- 4 individuele „feniksx” borden.



- 2 zakjes voor het mengen van veren.

## Doel van het spel:

Verzamel veren van de omliggende nesten om jouw babyfeniks het meest majestueuze verenkleed te geven, dat de meeste punten oplevert.

## Vorbereiding:

- 1 - Sorteert de veren op grootte en plaats ze in de zakken (één zak per grootte). Houd beide zakken binnen handbereik van de spelers.



- 2 - Deel aan elke speler een feniksbord uit.
- 3 - Bij 3 of 4 spelers legt elke speler één nestbord boven zijn feniksbord. Bij 2 spelers legt elke speler twee nestborden boven zijn feniksbord.

- 4 - Leg ook een extra „nest” bord in het midden van de tafel.

- 5 - Leg op elk „nest” bord willekeurig twee onderveren en twee bovenveren uit de zakken.

- 6 - Verdeel willekeurig een as-fiche (bepaalt de speelvolgorde) aan elke speler. Bij 3 spelers blijft fiche 4/5 in de doos. Bij 2 spelers neemt elke speler twee fiches (de ene speler neemt fiche 1 en 4, de andere fiche 2 en 3).



## Spelregels:

**De speelvolgorde wordt steeds bepaald door de waarde op de as-fiche.** Spelers spelen op volgorde **van laagste naar hoogste waarde.**

Een spel **Phoenix** begint altijd met de fiches met de witte as-kant boven.

De eerste speler plaatst tijdens zijn beurt zijn as-fiche op een nest en kiest een veer die hij toevoegt aan het verenkleed van zijn feniks.

- Kiest de speler zijn **eigen nest** (dat voor zich), dan legt hij de fiche met de **zwarte as-kant** (waarden 5 tot 8).
- Kiest hij een **ander nest**, legt hij de fiche met de **witte as-kant** (waarden 1 tot 4).

De volgende speler is aan de beurt. Hij kiest een „**vrij**” nest (zonder as-fiche erop), plaatst zijn fiche en neemt een veer. Er mag maar één as-fiche per nest liggen.

Dit gaat zo verder met de andere spelers.

Aan het einde van de ronde neemt elke speler de as-fiche van zijn nest (het nest tegenover zijn feniks) terug. Deze fiche bepaalt de speelvolgorde van de volgende ronde.

Heeft een speler geen as-fiche op zijn nest, dan neemt hij de fiche van het nest in het midden van de tafel.

De nesten worden aangevuld door willekeurig veren uit de zakken te pakken, zodat elk nest weer 2 onderveren en 2 bovenveren heeft.

Een veer begint altijd met een onderveer, die in het fenixsbord wordt gestoken.

Eenmaal geplaatst, kunnen de onderdelen niet worden verplaatst.



Het spel eindigt zodra alle spelers het volledige verenkleed van hun feniks hebben voltooid.

Bij 2 spelers zijn er 8 rondes.

Bij 3 of 4 spelers zijn er 16 rondes.

# Samenstellen van het fenikskleed:

Om jouw feniks het mooiste verenkleed te geven (dat aan het einde de meeste punten oplevert), let op 3 aspecten:

De kleur van de veren.

De symbolen op de veren.

De kleurensymmetrie tussen twee veren (spiegelveren).

Een onderveer en een bovenveer samen vormen een volledige veer.

Er zijn in totaal 4 kleuren en 3 verschillende soorten symbolen op alle veren.

## Puntentelling:

De punten worden in drie fasen geteld:

1

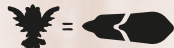
### Kleur van de veren.



Een complete regenboogveer levert **12 punten** op.



Een complete veer in de kleur van je feniks levert **4 punten** op.



Een complete veer in een andere kleur levert **2 punten** op.



Opmerking: Een regenboogveer gecombineerd met een gekleurde veer wordt gezien als de kleur van die veer.

**Let op:** niet-overeenkomende onder- en bovenveren (verschillende kleuren) leveren geen kleurpunten op.

2

### Symbolen op de veren.



Elk „Vlam”-symbool levert **3 punten** op.



Elk „Maan”-symbool levert **2 punten** op.



Elk „Diamant”-symbool levert **1 punt** op.



3

### Kleurensymmetrie tussen twee veren (spiegelveren).



Elk paar identieke kleuren veren die tegenover elkaar liggen levert **5 bonuspunten** op.



\* Een gele onderveer en een gele bovenveer aan één kant, en hetzelfde aan de overkant = +5 bonuspunten.

\* Een witte onderveer en een rode bovenveer aan één kant, en hetzelfde aan de overkant = +5 bonuspunten.

**Let op:** De veren moeten IDENTIEK zijn (behalve de symbolen).

Bijvoorbeeld: als een bovenveer regenboogkleurig is, moet de bovenveer aan de overkant ook regenboogkleurig zijn.



Overwinning: \_\_\_\_\_

De speler met de feniks die de meeste punten behaalt wint het spel.

Bij gelijkspel wint de speler met de meeste veren in de kleur van zijn feniks. Blijft het gelijk, is het spel gelijk geëindigd.



|                                                                                                                                                                          |  | Geel | Rood |  |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------|------|--|--|
|  +12                                                                                    |  | 36   | 12   |  |  |
|  =  +4 |  | 12   | 8    |  |  |
|  +2                                                                                     |  | 2    | 10   |  |  |
|  +3                                                                                     |  | 12   | 24   |  |  |
|  +2                                                                                     |  | 18   | 10   |  |  |
|  +1                                                                                     |  | 4    | 12   |  |  |
|  +5                                                                                     |  | 10   | 0    |  |  |
| TOTAAL                                                                                                                                                                   |  | 94   | 76   |  |  |

De auteurs willen graag bedanken:

Het hele Lubee team, in het bijzonder :

- Pauline Gason, voor haar persoonlijke inzet om van Phoenix het beste spel ooit te maken,
- Martin Maigret, voor de illustraties van deze „schattige” kleine feniksen !

Onze vrienden en familie, de testers en alle mensen die Phoenix hebben gespeeld, spelen of nog gaan spelen!

