

## Matériel

## • Tuiles de jeu x 27

	Blanc 1	Blanc 2	Blanc 3	Blanc 4	Blanc 5	Blanc 6
Noir 1						
Noir 2						
Noir 3						
Noir 4						
Noir 5						
Noir 6						

## Nombre de tuiles

B1 . N1 6 de chaque

B2 . N2 5 de chaque

B3 . N3 4 de chaque

B4 . N4 3 de chaque

B5 . N5 2 de chaque

B6 . N6 1 de chaque

## • Jetons d'action x 6

(3 types x 2)



## • Dés x 2

(points blancs x 1, points noirs x 1)



2023 Révisé

règles de jeu :  
mode débutantJoueurs  
2Durée  
5-10minbanana  
moon  
games

B O S S a 坊 茶

## BOSSa CREATIVE TEAM

Conception du jeu : Banana Moon Studio Sapporo  
 Chef d'équipe/Directeur créatif : MAEDA Hiroshi  
 Gestionnaire/Directrice de production : MAEDA Kumiko  
 Gestionnaire/ Graphiste : ISHIJIMA Haruna, YOSHIDA Kinuka  
 Conseiller en développement de jeu : SAITO Tomoyuki  
 Rechercheur : SUGIOKA Rino

## collaborateurs et fournisseurs

Fabricant de l'édition STANDARD : BGM Morikawa-Paper  
 Entreprise d'artisanat en papier de l'édition CLASSIC/CLASSIC-neo : Shichisei Sangyo  
 Entreprise d'artisanat en papier de l'édition THE ART : TADOKORO Masayuki  
 Fabricant de la boîte pour les éditions CLASSIC/CLASSIC-neo et THE ART : Morita  
 Fabricant du papier : Takeo, Heiwa Paper  
 Fabricant des dés : Pippd.com  
 Traducteur : Alliance Française Sapporo, Alexandre SCHMITT

© 2021-2023 Banana Moon Studio Sapporo All rights reserved.

Toutes les marchandises sont inspectées au moment de l'emballage. Si des composants sont endommagés ou tachés, veuillez contacter le distributeur immédiatement et des composants de remplacement seront fournis.

à propos de **BananaMoonStudio Sapporo**

Banana Moon Studio Sapporo est un éditeur indépendant de jeux de société basé à Hokkaido, l'île principale la plus au nord du Japon. Fondée à l'origine en 1990 en tant que société de design, elle a remporté plus de 40 prix. Depuis 2019, la société a publié 15 titres en collaboration avec des partenaires créatifs nationaux et internationaux sous le thème "Designing Smile Time".

url > <https://bananamoon-games.jp/en/>

Site web  
Banana Moon  
Games (EN)



## ⚠ Avertissement:

Les carreaux et les dés ne doivent pas être lancés sur des personnes ou des objets. Des blessures aux yeux et d'autres blessures physiques peuvent survenir. N'utilisez le produit que conformément aux instructions et à l'usage prévu.

⚠ **AVERTISSEMENT:**  
RISQUE D'ÉCOULEMENT - Petites pièces Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



Distributeur : Banana Moon Co., Ltd.

1-3-209 Nishi-15, Kita-1, Chuo-ku, Sapporo, Hokkaido 060-0001 Japan

tel > 011-641-8776 mail > [info@bananamoon.jp](mailto:info@bananamoon.jp)

## Résumé des règles du mode Débutant

En respectant la couleur des points de votre dé, placez des tuiles avec la même couleur de point à coté de votre dé.

En utilisant vos 3 jetons d'action de manière offensive, défensive ou pour retourner la situation, placez toutes les tuiles de votre main avant votre adversaire pour gagner!

En utilisant à la fois les tuiles de votre main et celles de la pioche, étudiez le jeu de votre adversaire, exploitez vos jetons d'action et avec un peu de chance au tirage des tuiles, remportez la victoire!



Retrouver nos vidéos

JOUEUR

A

Main



Jetons d'action



Ligne des points blancs



Ligne des points noirs



Pioche



• La main des joueurs est toujours visible

JOUEUR

B



Jetons d'action



Main



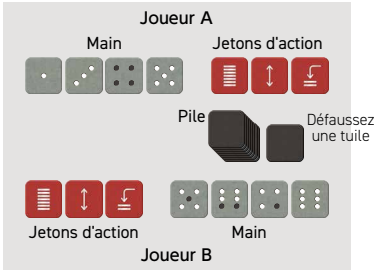
Main

• Les jetons d'action utilisés sont face cachée

## Préparation du jeu

# 0

- Mélangez les tuiles et formez une pile, face cachée. **Piochez une tuile** et défaussez-la sur le côté, toujours face cachée.
- Chaque joueur pioche **4 tuiles** et les aligne devant lui, **face visible** (main ouverte).
- Les 3 jetons d'actions sont placés face visible devant chaque joueur.

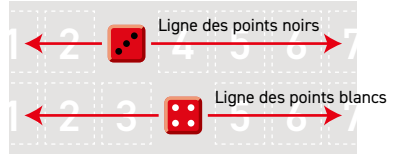


## Étape

# 1

### Déterminez le chiffre de départ et le premier joueur.

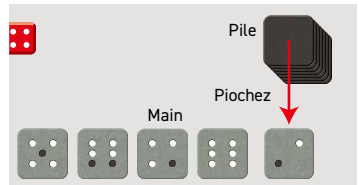
- Chaque joueur lance un dé pour déterminer le chiffre de départ. Si le chiffre est le même, relancez.
- Le joueur qui a le chiffre le plus élevé commence.**



# 2

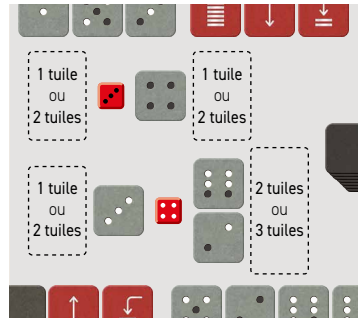
### Tour de jeu

**2-1.** Au début du tour d'un joueur, celui-ci pioche une tuile et la place dans sa main.



**2-2.** Le joueur place ses tuiles à côté d'autres tuiles (ou du dé) en respectant l'ordre des chiffres : le nombre de points doit être supérieur ou inférieur de 1. Sinon, le joueur peut utiliser un jeton d'action.

- Vous devez **placer un nombre de tuiles similaires ou une tuile de plus par rapport à la tuile** (ou au dé) adjacent(e).

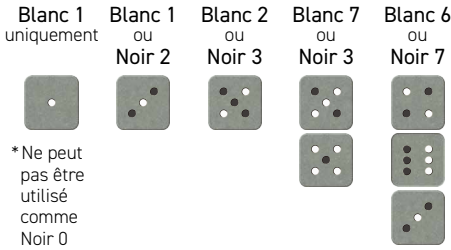


- L'utilisation d'un jeton d'action compte comme un tour. (Vous ne pouvez pas placer de tuile après avoir utilisé « Repiocher » ou « Échanger »)
- Après utilisation, les jetons d'action sont retournés.

## Tuiles de jeu et leur utilisation

Sur une tuile, on ne prend en compte que les points blancs ou noirs. Plusieurs tuiles peuvent être jouées pendant le tour.

Une tuile ne présentant pas de couleur de point ne peut pas être utilisée pour une tuile de valeur de 0.

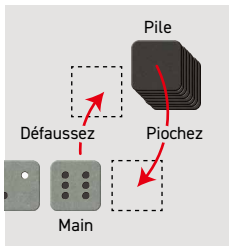


## Les 3 jetons d'action

Chaque jeton d'action ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.

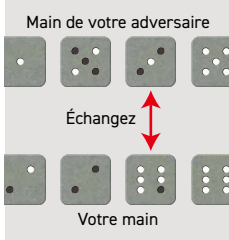
### Repiocher

Défaussez une tuile de votre main et piochez-en une nouvelle.



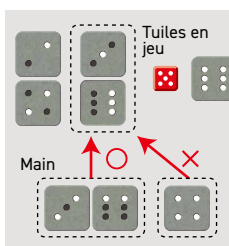
### Échanger

Échangez une tuile de votre main contre une de votre adversaire.



### Empiler

Placez le même nombre de tuiles de votre main sur des tuiles déjà en jeu, avec le même nombre de points. Les tuiles ne peuvent pas être placées sur le dé.



# 3

- Les deux joueurs jouent à tour de rôle.

## Fin du jeu

**Le jeu se termine lorsque vous arrivez à l'une des situations suivantes :**

- A:** Un joueur n'a plus de tuiles dans sa main.
  - ➔ Ce joueur **gagne**.
- B:** Un joueur ne peut plus jouer (étape 2-2.)
  - ➔ Ce joueur **perd**.
- C:** La pioche est épuisée
  - ➔ Le joueur avec le moins de tuiles restantes en main **gagne**.
  - ➔ Si les deux joueurs ont le même nombre de tuile, la partie est **nulle**.

# 2023 : Nouvelle fonctionnalité règles optionnelles de l'extension



Vidéo du jeu

L'utilisation des jetons "Modificateurs" de l'extension, lesquels modifient le nombre ou la couleur des points sur une tuile, permet un éventail de stratégies et de tactiques encore plus grand, faisant de vos parties une véritable bataille d'esprit.



## Composants de l'extension

### • Jetons

"Modificateur" x 4  
(2 types x 2)



Doubler



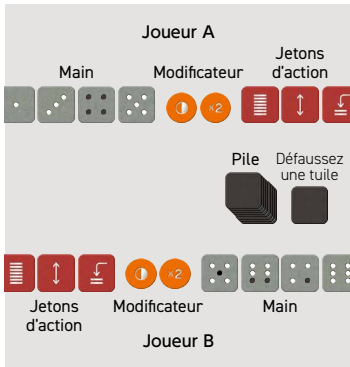
Inverser

\*Les jetons de l'extension sont inclus dans les éditions THE ART "yuki" et CLASSIC-neo sortis en 2023. Les éditions THE ART "mizu"/"hana", CLASSIC et STANDARD n'inclut pas les jetons de l'extension. Tout jeton générique ou ceux du "Kit de l'extension Bossa" (vendu séparément) peuvent être utilisés.

## Préparation du jeu

### En complément à 0

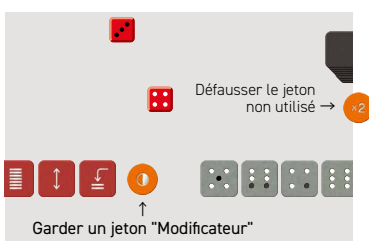
- Chaque joueur a 2 jetons "Modificateur", un "Doubler" et un "Inverser", ainsi que les jetons d'action au début de la partie.



## Étape

### En complément de 1

- Une fois les points de départ ont été déterminés, chaque joueur choisit un des jetons "Modificateur", "Doubler" ou "Inverser", pour l'utiliser durant la partie et le garder dans leur main. Le jeton "Modificateur" non utilisé est retiré de la partie.



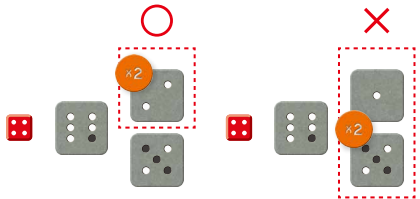
### En complément à 2

**2-2b** Le jeton "Modificateur" a pour rôle de modifier le nombre de points de couleur sur **une tuile particulière**. Même dans une combinaison de plusieurs tuiles dans une rangée, il s'applique à une unique tuile et non à toutes.

- Chaque joueur peut utiliser son jeton "Modificateur" une seule fois par partie.
- A son utilisation, placez le jeton "Modificateur" sur la tuile à modifier. Il peut aussi être mis sur une tuile empliée.

### **x2** Doubler

Le jeton "Doubler" permet de doubler le nombre de point sur une tuile particulière.

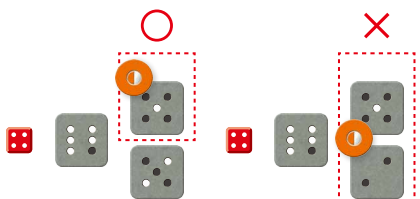


Une tuile Blanc 2 est doublée, amenant le total à Blanc 6.

La combinaison entière ne peut pas être doublée.

### **Inverser**

Le jeton "Inverser" inverse les couleurs des points d'une tuile particulière.



Une tuile Noir 4 / Blanc 1 est inversée en Blanc 4 / Noir 1, amenant le total à Blanc 6.

La combinaison entière ne peut pas être inversée.



### TIPS

Pour plus de facilité, faites attention aux tuiles jouées et mémorisez la relation entre le nombre de points noirs et blancs ainsi que le nombre de tuiles.

6 tuiles portent 1 point noir ou blanc, 5 tuiles portent 2 noirs ou blancs.....1 tuile 6 points noirs ou blancs. Jouez en gardant cela en mémoire. (Pour plus d'informations, voir la section "Composants du jeu"). Pendant la partie, les tuiles sur le terrain et la main de votre adversaire sont visibles. Combien reste-t-il de tuiles que l'on veut ? En reste-t-il ? Vous pouvez voir le nombre de tuiles restantes à partir des tuiles déjà en jeu, ce qui facilite l'élaboration de votre tactique.