

坊

B

D

S

S

B

## 2023 Révisé règles de jeu : mode normal

Joueurs  
2Durée  
5-10minB  
banana  
moon  
games

### Résumé des règles du mode Normal

Un jeu à 2 joueurs

Choisissez la couleur du dé de chaque joueur puis en fonction de la couleur des points et de sa valeur placez les tuiles correspondantes de chaque côté du dé.

Utilisez les 3 jetons d'action pour éviter une impasse et jouez vos tuiles. Chaque tour, vous devez placer une tuile de plus ou de moins que le nombre de tuiles voisines.

Le joueur qui a utilisé toutes les tuiles de sa main ou obtient 6 lignes de tuiles de sa propre couleur remporte la partie.



Retrouver nos vidéos

JOUEUR A  
Main  
Jetons d'action

Ligne du Joueur A [Ligne des points blancs]

Ligne du Joueur B [Ligne des points noirs]

JOUEUR B  
Jetons d'action  
Main

Pile

• La main des joueurs est toujours visible  
• Les jetons d'action utilisés sont face cachée

### 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)



### 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.

Blanc 1 uniquement	Blanc 1 ou Noir 2	Blanc 2 ou Noir 3	Blanc 7 ou Noir 3	Blanc 6 ou Noir 7

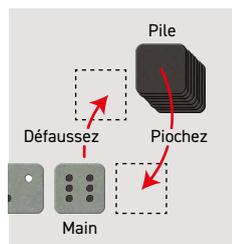
\* Ne peut pas être utilisé comme Noir 0

### Les 3 jetons d'action

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

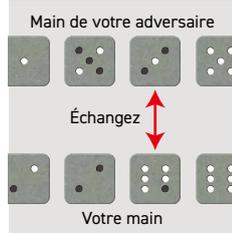
Repiocher

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



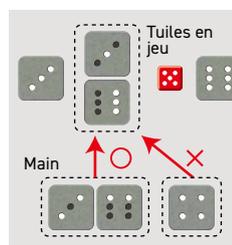
Échanger

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



Empiler

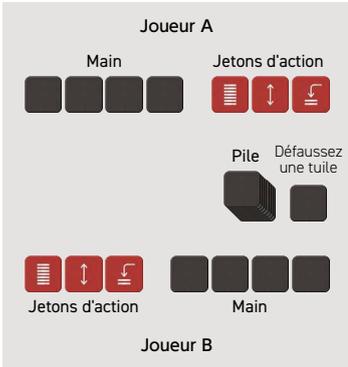
Placez le même nombre de tuiles de votre main sur des tuiles déjà en jeu, avec le même nombre de points. Les tuiles ne peuvent pas être placées sur le dé.



# 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 cachée**. (main).
- Les 3 jetons d'actions sont placés face visible devant chaque joueur.



## 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.

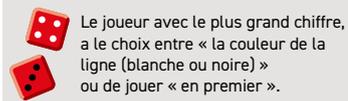
6 tuiles portent 1 point noir ou blanc, 5 tuiles portent 2 noirs ou blancs.....1 tuile 6 points noirs ou blancs. Jouez en gardant cela en mémoire. (Pour plus d'informations, voir la section "Composants du jeu"). Pendant la partie, les tuiles sur le terrain et la main de votre adversaire sont visibles. 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.

## Étape

# 1

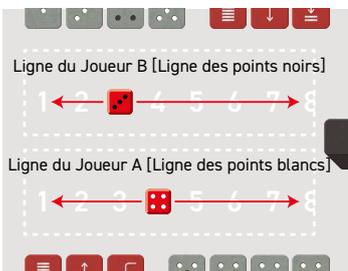
**Déterminez l'ordre et la couleur (ligne blanche ou noire) de chaque joueur.**

- 1-1** Pour commencer, chaque joueur lance un dé. Si le chiffre est le même, relancez.
- Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat vérifie sa main (sans la montrer à l'adversaire) et fait son **choix** entre « choisir la ligne blanche ou noire » ou « jouer en premier »
  - Si vous choisissez la couleur de la ligne, votre adversaire jouera en premier, et si vous choisissez de jouer en premier votre adversaire choisit la couleur de sa ligne.



**1-2** Chaque joueur place un dé sur son propre côté du terrain : c'est le point de départ des lignes blanche et noire (le résultat du jet reste le même).

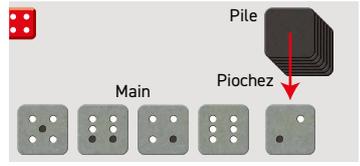
- Chaque joueur retourne sa main, face visible. Par la suite, **la main est toujours ouverte**.



# 2

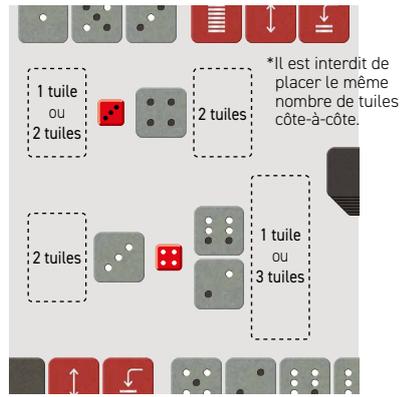
## Tours de jeu

**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.

- A chaque tour, vous devez en placer **une de plus ou une de moins que la ou les tuiles voisines**.
- A côté du dé, il faut placer **une ou 2 tuiles**.



- 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.



# 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:** Si 6 rangées de tuiles sont placées (sans compter le dé). ➔ Ce joueur **gagne**.
- C:** Si un joueur place toutes les tuiles de sa main pour compléter les 6 rangées de tuiles (sans compter le dé) de son adversaire. ➔ Ce joueur **gagne**.
- D:** Un joueur ne peut plus jouer (étape 2-2). ➔ Ce joueur **perd**.
- E:** La pioche est épuisée ➔ Le joueur avec le moins de tuiles restantes en main **gagne**. ➔ Si les deux joueurs ont le même nombre de tuiles, la partie est **nulle**.



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)



\*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 "Doublé" et un "Inverser", ainsi que les jetons d'action au début de la partie.

### Étape

#### En complément de 1

1-3 Une fois que les joueurs ont retourné leur main face visible, chaque joueur **choisit un des jetons "Modificateur", "Doublé" ou "Inverser"**, pour l'utiliser durant la partie et le garder dans leur main. Le jeton "Modificateur" non utilisé est retiré de la partie.



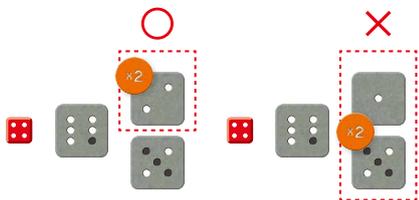
#### En complément à 2

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 empilée.

#### x2 Doublé

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

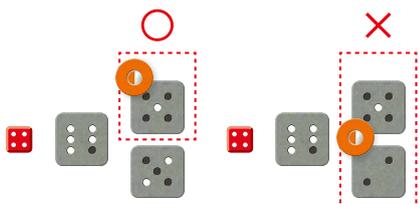


Une tuile Blanc 2 est doublée, amenant le total à Blanc 4.

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.

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 : ISHIIJIMA 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)