

Préparation du jeu



Règles de jeu : Mode débutant

Joueurs 2 Durée 5-10min Âge 6+



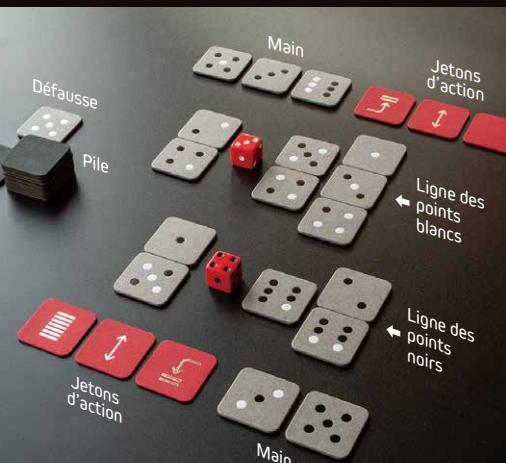
THE ART edition "Mori," "Mizu-II," "Hana-II,"
"Yuki-II," CLASSIC-neo-II edition

Résumé des règles en mode Débutant

Un jeu à 2 joueurs

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!



- La main des joueurs est toujours visible
- Les jetons d'action utilisés sont face cachées

0

Pile

Mélangez les tuiles et formez une pile face cachée. **Piochez une tuile** et défaussez-la sur le côté, toujours face cachée.

Main

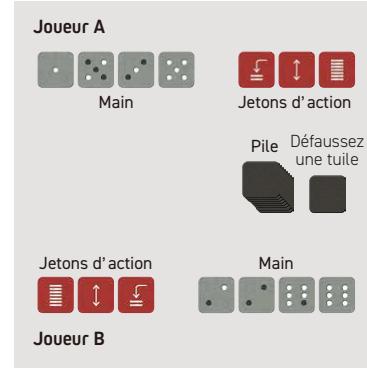
Chaque joueur pioche **4 tuiles** et les aligne devant lui, **face visible** (main ouverte).

Jetons d'action

Les trois types de jetons d'action sont placés face visible devant chaque joueur, à raison d'un jeton de chaque type.

Jetons "Modificateur"

Mettez de côté les jetons "Modificateur" ; ils ne sont pas utilisés dans cet ensemble de règles.

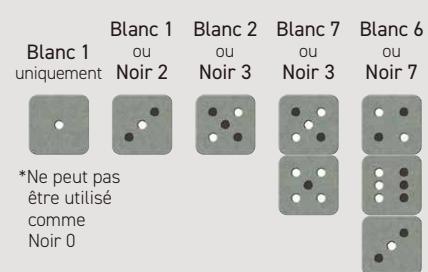


Jeton "Modificateur" → Non utilisé

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.



Types de tuiles

	B1	B2	B3	B4	B5	B6
N1						
N2						
N3						
N4						
N5						
N6						
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

Les 3 jetons d'action

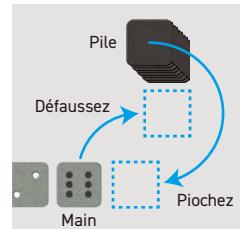
Chaque jeton d'action ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.

Repiocher



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

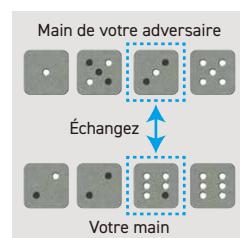
*Défaussez d'abord.



Échanger



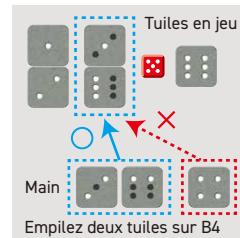
Échangez une tuile de votre main contre une de votre adversaire.



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.

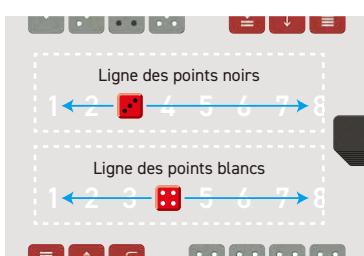


Étapes

1

Déterminez le chiffre de départ et le premier joueur.

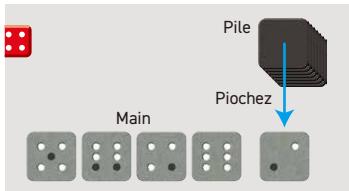
- Chaque joueur lance un dé pour déterminer le chiffre de départ. Si le chiffre est le même, relancez.
- Le joueur qui a le chiffre le plus élevé commence.



2

Tours de jeu

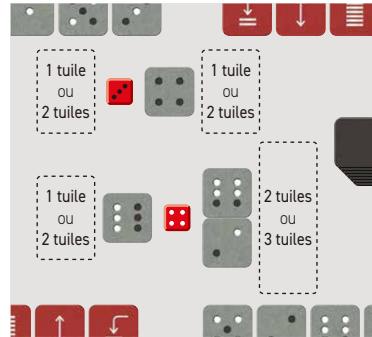
- 2-1 Au début du tour d'un joueur, celui-ci pioche une tuile et la place dans sa main.



- 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 [2-2-a]. Sinon, le joueur peut **utiliser un jeton d'action** [2-2-b].

2-2-a: Placement des tuiles

- Vous devez placer **un nombre de tuiles similaires ou une tuile de plus par rapport à la tuile** (ou au dé) adjacent(e).
- **A côté du dé**, il faut placer **une ou 2 tuiles**.



2-2-b: Utilisation des jetons d'action

- 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: 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 tuiles, la partie est **nulle**.

R O S S A 現 な エ チ ピ ュ ク レ ジ ベ

Conception du jeu : Banana Moon Studio Sapporo_Niseko
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 (RareSightGames)
Traducteur anglais : Darcy LEWIS (freelance)
Rechercheur : SUGIOKA Rino
© Banana Moon Studio Sapporo_Niseko All rights reserved.

COLLABORATEURS ET FOURNISSEURS

Entreprise d'artisanat en papier : TADOKORO Masayuki, Shichisei Sangyo
Fabricant de la boîte : Morita
Fabricant du papier : Takeo, Heiwa Paper
Traducteur : Alexandre SCHMITT, Federico RALLO, Markus REUBELT

Éditeur : Banana Moon Studio Sapporo_Niseko
36-1 Tomikawa, Niseko, Abuta-gun, Hokkaido 048-1554 Japon
url > <https://bananamoon-games.jp/en/>