

BOUSSANGA



MODE COMPÉTITIF : POUR 2 À 4 JOUEURS

POUR GAGNER IL FAUT AVOIR ACCUMULÉ LE PLUS DE POINTS À LA FIN DE LA PARTIE EN RÉALISANT DES ALIGNEMENTS DE 4 JETONS OU PLUS DE LA MÊME COULEUR.

MISE EN PLACE

1. Placer le plateau de jeu au centre de la table, les plateaux individuels devant chaque joueur, la boîte réserve et la pioche de cartes combinaisons à proximité.
2. Pour des raisons de confort visuel (accessibilité), les cartes combinaisons ont un recto avec motifs et un verso sans motif. Choisir de jouer avec les recto ou les verso : les cartes devront être jouées sur la face choisie au départ.
3. Piocher 4 cartes et les placer sur les emplacements de son plateau individuel. (cf. exemple ci-contre)
4. Choisir la personne qui va commencer. Jouer chacun son tour, dans le sens horaire.

En équipe (4 joueurs), les partenaires se placent en diagonale.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. À son tour, choisir une carte de son plateau individuel.
2. Reproduire exactement la combinaison de la carte sur le plateau de jeu avec des jetons en jouant la carte orthogonalement ou en diagonale, selon 8 positions possibles (cf. ci-contre).
Pour reproduire la combinaison, deux possibilités :
 - ▶ soit prendre et placer l'intégralité des jetons de la carte,
 - ▶ soit prendre et placer seulement les jetons manquants pour compléter une combinaison déjà partiellement existante sur le plateau de jeu.
3. La carte jouée est alors écartée pour le reste de la partie.
4. Piocher une carte pour toujours avoir 4 cartes devant soi et c'est le tour du joueur suivant.

Note : Il est possible de passer son tour en défaussant une carte pour en piocher une nouvelle.

Dès que 4 jetons (ou plus) d'une même couleur sont alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, enlever tous les jetons de l'alignement réalisé, en remettre 3 à la réserve et garder le reste qui sera stocké dans la Zone de points du plateau individuel. **En équipe, stocker les jetons gagnés sur un des deux plateaux de l'équipe.**

Chaque couleur a sa propre valeur et rapporte 1, 2 ou 3 points :



1 pt



1 pt



2 pts



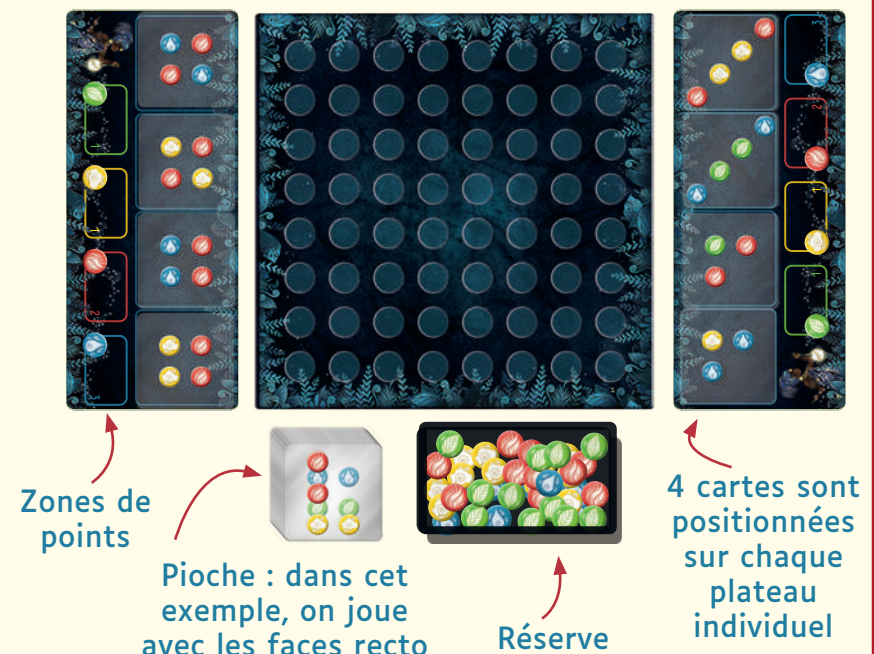
3 pts

BONUS : Dès que l'on a accumulé 4 jetons d'une même couleur sur son plateau individuel, on en gagne un de plus, de la même couleur, à prendre dans la réserve, une seule fois par couleur et par partie.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur ou une équipe atteint 15 points ou plus, ou pioche la dernière carte ou prend le dernier jeton d'une couleur de la réserve, les autres rejouent encore une fois. À la fin, le joueur **ou l'équipe** qui a le plus de points remporte la partie.

INSTALLATION D'UNE PARTIE À 2



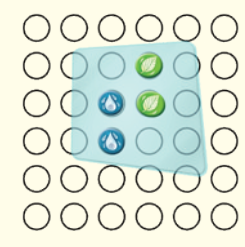
8 POSITIONS POSSIBLES POUR JOUER UNE CARTE



La carte peut être jouée orthogonalement ou en diagonale (8 possibilités) mais ne doit pas être retournée !

DOMPTEZ LA TRANSPARENCE !

Pour visualiser le positionnement des jetons sur le plateau de jeu, fermez un œil et éloignez légèrement (environ 15 cm) la carte du plateau de jeu en la rapprochant de votre œil pour trouver le bon angle !



Pour la diagonale, éloignez encore un peu (environ 20 cm) la carte du plateau.

MODE COOPÉRATIF (OU SOLO) : POUR 1 À 4 JOUEURS

POUR GAGNER IL FAUT ATTEINDRE 15 POINTS AVEC LE MOINS DE COUPS POSSIBLE, EN RÉALISANT DES FIGURES DE CARTE SUR LE PLATEAU DE JEU.

MISE EN PLACE

1. Placer le plateau de jeu au centre de la table, un seul plateau individuel et la Pioche à proximité.
2. Pour des raisons de confort visuel (accessibilité), les cartes combinaisons ont un recto avec motifs et un verso sans motif. Choisir de jouer avec les recto ou les verso : les cartes devront être jouées sur la face choisie au départ.
3. Remplir aléatoirement le plateau de jeu avec tous les jetons.
4. Piocher 4 cartes et les placer sur le plateau individuel.
5. Choisir la personne qui va commencer. Jouer chacun son tour, dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. À son tour, choisir une carte du plateau individuel
2. Retrouver la combinaison de la carte se trouvant intégralement représentée sur le plateau de jeu. La carte peut être positionnée orthogonalement ou en diagonale mais pas retournée (comme dans le mode compétitif).
3. Enlever les jetons correspondants à la carte jouée et les placer en Zone de Collecte (à droite du plateau de jeu).
4. La carte jouée est défaussée en Zone de défausse (à gauche du plateau de jeu).
5. Piocher une carte pour toujours en avoir 4 sur le plateau individuel.
6. S'il y a 4 jetons ou plus d'une même couleur dans la Zone de Collecte, alors :
 - ▶ En replacer 3 sur le plateau de jeu aux emplacements de son choix (*),
 - ▶ Puis placer le reste dans la Zone de points du plateau individuel.

Note : Si aucune carte ne correspond à une figure sur le plateau de jeu, il est possible de passer son tour. Alors :

- ▶ Défausser une carte dans la Zone de défausse,
- ▶ Puis replacer sur le plateau de jeu tous les jetons collectés d'une couleur de son choix aux emplacements de son choix (*).

(*) Cela permet de préparer ses prochains coups !

Chaque couleur a sa propre valeur et rapporte 1, 2 ou 3 points :



1 pt



1 pt



2 pts



3 pts

Note : il n'y a pas de jeton bonus en mode coopératif.

FIN DE PARTIE

Dès que l'on atteint 15 points (ou plus), la partie s'arrête. Compter les cartes dans la Zone de défausse : s'il y en a 12 ou moins, c'est gagné ! Pour être un "Érudit Boussanga", l'objectif est de 10 cartes ou moins, et pour être un "Maître Boussanga", l'objectif est de 8 cartes ou moins !

EXEMPLE DE PARTIE EN COURS

