



BETTA



C'est ton premier jour de travail à l'animalerie Chez Betty. Betty, la propriétaire, a une tâche très importante à te confier. Écoute bien parce que si tu suis bien ses consignes, tu gagneras des points supplémentaires!

« Tu dois installer nos poissons bettas sur des présentoirs en 3x3. Certaines configurations plaisent particulièrement à nos clients. Ils aiment aussi lorsque de nombreux poissons d'une même couleur sont regroupés sur un même présentoir. » - Betty

BUT DU JEU

Exposez vos bettas pour gagner des points. Le joueur qui marque le plus de points remporte la partie!

MATÉRIEL



48 cartes Betta (12 cartes de chacune des 4 couleurs)
et 4 marqueurs de Score



12 cartes Betta de Betty et
1 marqueur de Score



10 cartes Présentoir



12 cartes Configuration
(4 simples, 4 avancées, 4 expertes)



1 piste de Score

MODE EMPLOYÉS (2 À 4 JOUEURS)



Besoin d'un petit coup de pouce ?
Regarde la courte vidéo explicative
sur notre site web.
jeuxsynapsesgames.com

MISE EN PLACE (EXEMPLE POUR 3 JOUEURS)

- 1 Pour une partie à 2/3/4 joueurs, place 5/6/8 cartes Présentoir au centre de la table.
- 2 Mélange les cartes Configuration et prends-en 2 de chaque difficulté au hasard. Place-les face visible sur la table. Range les cartes restantes dans la boîte.
- 3 Chaque joueur doit ensuite choisir une couleur et prendre les 12 cartes Betta et le marqueur de Score correspondants. Ensuite, il doit:
 - A) Placer son marqueur de Score côté clair près de la piste de Score.
 - B) Prendre ses cartes Betta et créer un paquet, face cachée, devant lui. Il n'est pas nécessaire de les mélanger puisqu'elles ont été prises aléatoirement.
Ranger les 2 premières cartes Betta de son paquet dans la boîte sans les regarder.
 - C) Prendre la carte Betta sur le dessus de son paquet et la placer, face visible, sur un Présentoir vide.
 - D) Piocher sa première main de 3 cartes Betta.

Le joueur qui est allé dans une animalerie le plus récemment est le premier joueur.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

En commençant par le premier joueur et en procédant en sens horaire, les joueurs posent chacun à leur tour leurs cartes Betta pour constituer des configurations et pour remplir les Présentoirs de poissons de leur couleur. La partie s'achève lorsque chaque joueur n'a plus que 2 cartes dans sa main ou lorsque tous les Présentoirs sont remplis de bettas.

TOUR DE JEU

POSE UNE CARTE BETTA

À ton tour, tu dois poser une de tes cartes Betta sur un Présentoir qui n'est pas complètement rempli de bettas. Tu peux orienter ta carte Betta dans le sens que tu veux. Tu peux aussi recouvrir un betta déjà présent sur le Présentoir.

MARQUE TES POINTS

- A) Tu marques 2 points (2) si tu as posé ta carte Betta sur un Présentoir vide.
- B) Si tu crées une configuration (page 4), tu gagnes sa valeur en points (3/5/7). Si tu en crées plusieurs, seule la configuration qui rapporte le plus de points compte.

Exemple: Tu as créé une configuration simple et une configuration avancée en même temps. Tu ne marques que les 5 points de la configuration avancée.

Lorsque tu gagnes des points, avance ton marqueur de Score sur la piste de Score. Si tu dépasses 50, retourne ton marqueur de Score du côté sombre et remets-le au début de la piste de Score pour poursuivre ton décompte. Le côté sombre équivaut à +50 points.

Note: Si tu ne places pas ta carte Betta sur un Présentoir vide et que tu ne crées pas de configuration, tu ne marques aucun point.

PRENDS UNE CARTE BETTA

Pioche une carte Betta de ton paquet pour reconstituer ta main de 3 cartes.

Ton tour est maintenant terminé. Le prochain joueur en sens horaire débute son tour.

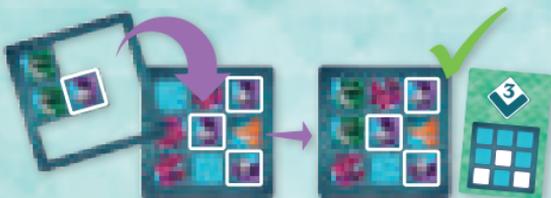


CONFIGURATIONS

Une configuration est représentée par les carrés blancs sur les cartes Configuration.

Sur un Présentoir, une configuration est créée lorsque :

- Tous les bettas de la configuration sont de la même couleur.
- Elle inclut au moins un des bettas de la carte que tu viens de jouer, même s'il n'est pas de ta couleur.



Ta configuration est valide :

- Quelle que soit son orientation.
- Même si elle recouvre une configuration qui existait déjà.

Les joueurs peuvent créer une même configuration plusieurs fois au cours d'une même partie.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsque :

- Chaque joueur n'a plus que 2 cartes dans sa main, **ou**
- Tous les Présentoirs sont remplis de bettas.

ÉVALUER LES PRÉSENTOIRS

Lorsque la partie est terminée, les Présentoirs sont évalués selon le tableau ci-dessous. Chaque joueur marque des points selon le nombre de bettas de sa couleur visible sur chaque Présentoir.

Tes bettas par Présentoir	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Tes points par Présentoir	0	0	1	3	6	10	15	15	15



Exemple : Le joueur rose marque 10 points pour le 1^{er} Présentoir, 6 points pour le 2^e, 1 point pour le 3^e et 0 point pour les 3 autres. Cela fait un total de 17 points supplémentaires à ajouter au score du joueur rose !

Le joueur avec le plus de points remporte la partie !

BRIS D'ÉGALITÉ

- Le joueur qui a le plus de bettas sur les Présentoirs remporte la partie.
- En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de bettas sur le Présentoir qui lui rapporte le plus de points remporte la partie.
- Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

MODE BETTY (2 À 5 JOUEURS)

Une fois que tu t'es bien familiarisé avec les règles du jeu, tu peux choisir de jouer le rôle de Betty, la propriétaire de l'animalerie. Il s'agit d'un personnage qui obéit à ses propres règles. La plupart des règles ne changent pas, mais il y a quelques différences énoncées ci-dessous.

MISE EN PLACE DU JEU DE BETTY

1- Pour une partie à 2/3/4/5 joueurs, place 5/6/8/10 Présentoirs au centre de la table.

2- Le joueur qui incarne Betty doit :

- A) Prendre les cartes Betta de Betty et le marqueur de Score gris. Betty n'a pas de couleur spécifique; son paquet possède donc un nombre égal de chaque couleur.
- B) Placer son marqueur de Score côté clair près de la piste de Score.
- C) Mélanger son paquet de cartes, puis ranger les 3 cartes du dessus dans la boîte, sans les regarder.
- D) Piocher 3 cartes de son paquet pour former sa première main.

Note : Ne place **pas** la première carte de ton paquet sur un Présentoir vide. Betty joue en premier.

LE TOUR DE JEU

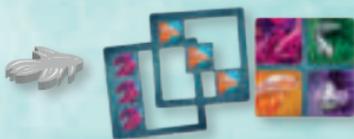
Lorsque tu joues le rôle de Betty, tu : **1. Poses une carte**, **2. Marques tes points** et **3. Prends une carte**, tout comme les employés.

CONFIGURATIONS

Tu marques des points en créant des configurations, comme les autres joueurs.

FIN DE LA PARTIE

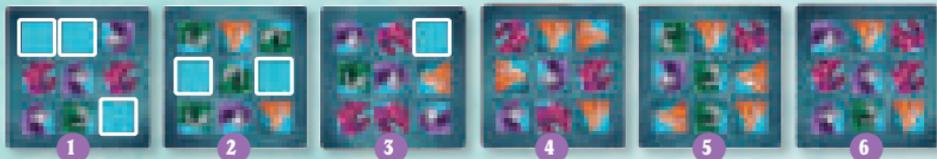
La partie s'achève de la même manière qu'une partie en mode employés.



ÉVALUER LES PRÉSENTOIRS POUR BETTY

À la fin de la partie, Betty marque des points en fonction du nombre d'espaces **vides** qui restent sur chaque Présentoir, selon le tableau ci-dessous :

Espaces vides par Présentoir	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Les points de Betty par Présentoir	0	8	7	6	5	4	3	2	2	2



Exemple : Betty marque 6 points pour le 1^{er} Présentoir, 7 points pour le 2^e, 8 points pour le 3^e et 0 point pour les autres. Cela fait un total de 21 points supplémentaires à ajouter au score de Betty!

BRIS D'ÉGALITÉ

Si Betty et un autre joueur sont à égalité, Betty remporte la partie. Si deux joueurs sont à égalité, suivez les règles du mode employés.

MODE SOLO

Ce mode mettra tes talents de vendeur à rude épreuve!

MISE EN PLACE

- 1- Place 3 Présentoirs au centre de la table.
- 2- Prends 6 cartes Configuration, comme pour les autres modes de jeu.
- 3- Choisis 1 marqueur de Score et place-le du côté clair près de la piste de Score.
- 4- Prépare ton paquet de cartes Betta :
 - A) Range les cartes Betta de Betty dans la boîte. Tu n'en auras pas besoin en mode solo.
 - B) Mélange les 4 paquets de cartes Betta ensemble et fais un paquet de 15 cartes. Range les cartes inutilisées dans la boîte.
 - C) Pioche 3 cartes Betta de ton paquet pour former ta main de départ.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Pose des cartes Beta pour créer des configurations et pour remplir chaque Présentoir d'autant de bettas d'une **même couleur** que tu le peux.

LE TOUR DE JEU

Tout comme en mode employés à plusieurs joueurs, **1. Pose une carte Beta**, **2. Marque des points** et **3. Prends une carte Beta**.

CONFIGURATIONS

Tu marques des points en créant des configurations comme le mode employés.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsque :

- Tu as joué tes 15 cartes, **ou**
- Tous les Présentoirs sont remplis de bettas.

ÉVALUER LES PRÉSENTOIRS

Pour chacun des Présentoirs, tu dois déterminer quelle couleur de Beta est prédominante. Compte les points que cette couleur te rapporte selon le tableau ci-dessous :

Bettas prédominants par Présentoir	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Tes points par Présentoir	0	0	1	3	6	10	15	21	28



Exemple : Tu marques 6 points pour chacun des deux premiers Présentoirs (où la couleur rose est prédominante) et 3 points pour le 3^e Présentoir (où la couleur verte est prédominante). Cela fait un total de 15 points supplémentaires à ajouter à ton score!

ÉVALUATION DES EMPLOYÉS

Moins de 70 : Nouvelle recrue

70-84 : Employé

85-99 : Employé du mois

100-114 : Chef d'équipe

115 et plus : C'est toi le patron!

RÉSUMÉ DU POINTAGE

Durant la partie, tu marques 2 points si tu as posé ta carte Betta sur un Présentoir vide. Si tu crées une configuration, tu gagnes sa valeur en points. À la fin de la partie, comptabilise les points sur chacun des Présentoirs.

ÉVALUATION DES PRÉSENTOIRS EN MODE EMPLOYÉS

Tes bettas par Présentoir	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Tes points par Présentoir	0	0	1	3	6	10	15	15	15

ÉVALUATION DES PRÉSENTOIRS POUR BETTY

Espaces vides par Présentoir	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Les points de Betty par Présentoir	0	8	7	6	5	4	3	2	2	2

ÉVALUATION DES PRÉSENTOIRS EN MODE SOLO

Bettas prédominants par Présentoir	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Tes points par Présentoir	0	0	1	3	6	10	15	21	28

CRÉDITS

Auteur: Ikhwan Kwon
Développeur: Carl Brière
Illustrateur: Chris Setra
Directrice artistique: Marie-Elaine Bérubé
Graphiste: Marie-Elaine Bérubé
Traducteur: Hugo Chaumette
Éditeur: Jeux Synapses Games Inc.



© 2022 Jeux Synapses Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
Qc J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com
Facebook Instagram @jeuxsynapsesgames