URiO

Tori Hasegawa

SAVAGE BOWL

4-5

30

» L'UNIVERS DU JEU «

Savage Bowl, le sport préféré des reptiles, se joue maintenant en mode cartes ! Oubliez les touchdowns bien propres, ici ce sont les fautes les plus fourbes qui font vibrer la foule.

En première mi-temps, soyez rusés et faites vos coups en douce, loin du regard de l'arbitre.

En seconde mi-temps, l'arbitre lâche prise et c'est la totale liberté pour déchaîner vos pires offenses ! Mais attention, trop de fautes trop visibles et vous serez vite dehors.



Alors, prêts à montrer de quoi vous êtes capables ?

» MATÉRIEL «

52 Numéros
(4 couleurs de 1 à 13)



8 Atouts
(1 couleur de 1 à 8)



5 Caméléons



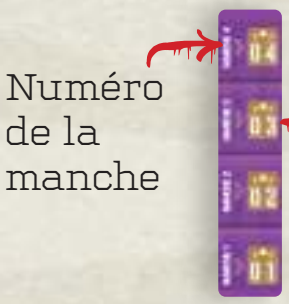
1 Carton jaune



1 piste de score



1 piste de manche



1 piste de progression
(2 parties à assembler)



2 trophées Receveur



Recto Verso

5 cubes Joueur
(1 pour chacune des 5 couleurs)



1 marqueur de manche



» APERÇU ET BUT DU JEU «

Dans Savage Bowl, vous jouez plusieurs manches divisées en plis.

OBJECTIF PRINCIPAL

Gagner exactement le nombre de plis requis par manche :

- » 2 plis par manche dans une partie à 5 joueurs
- » 3 plis par manche dans une partie à 4 joueurs.

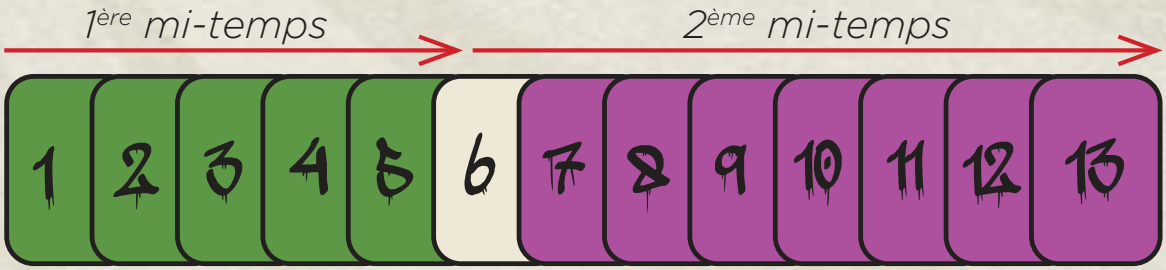
Si vous gagnez moins de plis, vous ne marquez pas de points.
Si vous en gagnez trop, vous êtes éliminé de la manche !
Il faudra donc jouer tactique et plaquer vos adversaires au bon moment.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche comprend deux mi-temps avec des règles différentes.
1ère mi-temps (plis 1 à 5) : *l'arbitre surveille et sanctionne les fautes trop visibles.*
2ème mi-temps (du 6ème pli jusqu'à la fin) : *l'arbitre ne sanctionne plus, laissez libre cours à vos fautes audacieuses !*

FIN DE LA MANCHE

À 5 joueurs, elle se termine après 12 plis.
À 4 joueurs, elle se termine après 13 plis.



Le 13ème pli est uniquement pour les parties à 4 joueurs.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint au moins 10 points.
Ou après 5 manches à 5 joueurs, 4 manches à 4 joueurs.

» MISE EN PLACE «

Pour vous familiariser avec le jeu, durant vos premières parties, nous vous conseillons de ne pas jouer avec les cartes Caméléon.

Si vous ne les utilisez pas, rangez toutes les cartes Caméléon dans la boîte et passez les instructions les concernant. Elles sont détaillées dans ce livret et identifiables *par ce bloc de couleur.*



*Mise en place pour 5 joueurs**

1. Placez la piste de progression au centre de la table.
2. Placez la piste de score à côté de la piste de progression. Chaque joueur choisit un cube Joueur d'une couleur et le place au **DÉPART** (les joueurs commencent avec 0 point).
3. Placez le marqueur de manche sur la case **MANCHE 1** de la piste de manche.
   Dans une partie à 5 joueurs, utilisez la face avec 5 manches.
   Dans une partie à 4 joueurs, utilisez la face avec 4 manches.

4. Placez le Carton jaune sur la piste de progression, alignée sur l'emplacement « 1 ».

5. Placez les trophées Receveur au centre de la table.
Dans une partie à 5 joueurs, utilisez la face avec l'icône 5 joueurs. Placez d'abord le trophée « 1 », puis le trophée « 2 » par-dessus.
Dans une partie à 4 joueurs, utilisez seulement le trophée « 2 » où l'icône 5 joueurs n'apparaît pas.



5 joueurs



4 joueurs

6. Mélangez ensemble les cartes Numéro et Atout.
Dans une partie à 5 joueurs, utilisez toutes les cartes.
Dans une partie à 4 joueurs, retirez les cartes Numéro 12 et 13.

7. Distribuez toutes les cartes face cachée à chaque joueur.
Dans une partie à 5 joueurs, chaque joueur reçoit 12 cartes.
Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur reçoit 13 cartes.

Ces cartes forment votre équipe reptilienne pour la manche. À partir d'ici, les cartes distribuées à chaque joueur seront appelées « main(s) ».

Faites attention à ne pas révéler votre main aux autres joueurs.

Si vous jouez avec les cartes Caméléon, distribuez-en 1 à chaque joueur. Chaque joueur pose sa carte Caméléon devant lui.

8. Déterminez un premier joueur de la manière de votre choix (ou désignez celui qui fait le plus de fautes durant les sessions sportives).

» DÉROULEMENT D'UNE MANCHE «

Une manche se compose de plusieurs plis (12 ou 13 selon le nombre de joueurs), elle-même divisée en deux mi-temps :

1ÈRE MI-TEMPS (DU 1ER AU 5ÈME PLI)

I – JOUER UNE CARTE DE VOTRE MAIN

II – ATTRIBUER LE CARTON JAUNE ... ET DÉTERMINER LE GAGNANT DU PLI

III – COMPTER LE NOMBRE DE PLI(S) GAGNÉ(S)

IV – COMMENCER UN NOUVEAU PLI

Répétez les étapes I à IV pendant les 5 premiers plis.

Vient alors le temps de la seconde mi-temps.

2NDE MI-TEMPS (DU 6ÈME AU DERNIER PLI)

Durant la seconde mi-temps, les étapes I, III et IV sont identiques. Seule l'étape II est différente car personne ne reçoit de Carton jaune.

II – DÉTERMINER LE GAGNANT DU PLI (DIFFÉRENT 1ÈRE MI-TEMPS)

Enfin, préparez la nouvelle manche si nécessaire.

RAPPEL : la partie prend fin lorsqu'un joueur atteint 10 points ou lorsque vous avez joué un nombre de manches égales au nombre de joueurs.

» TOUR DE JEU (UN PLI) «

I – JOUER UNE CARTE DE VOTRE MAIN

Le premier joueur joue une carte de sa main face visible. Les autres joueurs font de même dans le sens horaire.

Voici les règles concernant les cartes à jouer :

Le premier joueur peut jouer une carte de n'importe quelle couleur (y compris une carte Atout). Les autres joueurs doivent jouer une carte de la même couleur que celle annoncée par le premier joueur (si possible).

Si un joueur n'a pas de carte de la même couleur, il peut alors jouer 1 carte de la couleur de son choix depuis sa main.

Une carte Caméléon permet de modifier la couleur d'une carte en "copiant" la couleur du joueur précédent :

Les joueurs après le premier joueur peuvent utiliser une carte Caméléon en plus de leur carte.

Pour l'utiliser, jouez votre carte normalement puis placez votre carte Caméléon au-dessus, légèrement décalée, de manière à ce que le numéro de votre carte reste visible. La carte ainsi jouée est alors considérée comme étant de la couleur du joueur précédent.



Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, passez à l'étape II.

Si vous êtes à la 1ère mi-temps, commencez par Attribuer le Carton jaune (page 8 et 9).

Si vous êtes à la 2ème mi-temps, déterminez le gagnant du pli (page 10). Il n'y a pas de carton jaune pendant la 2ème mi-temps.

II – ATTRIBUER LE CARTON JAUNE… (1ÈRE MI-TEMPS UNIQUEMENT)

L'arbitre rode dans le coin et sanctionne ceux qui taclent trop violemment !

Le joueur ayant joué **la carte la plus forte reçoit le Carton jaune** et le place devant lui.

Il défausse ensuite une carte de sa main (celle de son choix), et la place face cachée sur la piste de progression.

Attention : *il est interdit de défausser votre carte Caméléon. Profitez-en pour vous débarrasser d'une carte qui vous gêne : ce choix peut vous aider pour la suite de la partie.*

Exemple : S'il s'agit du troisième pli, la carte défaussée par le joueur sera sur la zone indiquée d'un « 3 ».



ATTENTION ! Le joueur qui reçoit le Carton jaune doit se retirer du jeu pour le prochain pli. Il place alors le Carton jaune en face de lui pour signifier qu'il ne jouera pas le prochain pli.

À noter :

Pour éviter de jouer une carte par mégarde dans un pli, nous vous conseillons de placer votre main face cachée en face de vous et de mettre le Carton jaune par-dessus.

Il n'y a qu'une seule carte Carton jaune. Passez-vous cette carte dès qu'un joueur doit le recevoir.

QUELLE EST LA CARTE LA PLUS FORTE DU PLI ?

1 - COMPARER LA FORCE DES COULEURS

Si le premier joueur a joué une carte rouge :



Atout

Même couleur que la carte du premier joueur

Ni des cartes Atout, ni des cartes de la même couleur que le premier joueur.

2 - COMPARER LA FORCE DES NUMÉROS

13 > 12 > 11 > 10 > 9 >... > 5 > 4 > 3 > 2 > 1

Plus le numéro est grand, au sein d'une même couleur, plus la carte est forte. Si plusieurs cartes ont le même numéro, c'est la première carte jouée qui est considérée comme la plus forte.

II - ET DÉTERMINER LE GAGNANT DU PLI

Lors de la 1ère mi-temps, le joueur qui remporte le pli est celui qui a joué la **deuxième** carte la plus forte. Il récupère toutes les cartes jouées, les retourne face cachée et les place ensuite devant lui en formant une pile différente pour chaque pli remporté.



Donc si je comprends bien, si je joue la carte la plus forte, je remporte le pli ?



Non ! En 1ère mi-temps, l'arbitre sanctionne les fautes trop évidentes ! Si vous jouez la carte la plus forte, vous prenez un carton jaune et ne jouez pas le prochain pli ! Pour gagner le pli, il faut avoir joué la seconde carte la plus forte !

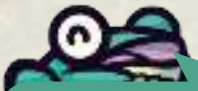
II – DÉTERMINER LE GAGNANT DU PLI

Pour déterminer le gagnant du pli, vous devez comparer les couleurs et les numéros du pli joué comme expliqué page 9. **Lors de la 2ème mi-temps, le joueur qui remporte le pli est celui qui a joué la carte la plus forte.**

L'arbitre a jeté l'éponge après avoir assisté à autant de fautes de jeu au cours de la 1ère mi-temps ! À présent, il n'y a plus de Carton jaune, les joueurs peuvent donc simplement jouer les cartes les plus fortes pour remporter le pli et commettre de belles fautes de jeu ! Étant donné qu' il n' y a plus de Carton jaune, les joueurs n'ont plus à défausser de cartes sur la piste de progression.

Comme en 1ère mi-temps, le joueur qui a remporté le pli récupère toutes les cartes jouées et les retourne face cachée. Il les place ensuite devant lui en formant une pile différente pour chaque pli remporté.

À noter :
Le joueur ayant reçu le Carton jaune lors du 5ème pli (le dernier pli de la 1ère mi-temps) ne joue pas le 6ème pli (le premier de la 2ème mi-temps). Après le 6ème pli, mettez le Carton jaune de côté. Il ne sera plus utilisé jusqu'à la prochaine manche.



Donc je résume...
Lors de la 1ère mi-temps,
Jouer la carte la plus forte = Carton jaune et je ne joue pas le prochain pli !
Jouer la deuxième carte la plus forte = remporter le pli !
Lors de la 2ème mi-temps,
Jouer la carte la plus forte = remporter le pli
Fini le Carton jaune !

III – COMPTER LE NOMBRE DE PLI(S) GAGNÉ(S)

Le gagnant du pli en cours vérifie le nombre total de pli(s) qu'il a remporté.

TROPHÉES RECEVEUR :



Dans une partie à 5 joueurs : Le premier joueur qui remporte 2 plis récupère le trophée Receveur « 2 » et la place devant lui.

Le second joueur qui remporte 2 plis récupère le trophée Receveur « 1 » et la place devant lui.

Dans une partie à 4 joueurs : Le premier joueur qui remporte 3 plis récupère le trophée Receveur « 2 » et la place devant lui.

ÉLIMINATION :

ATTENTION ! Lorsqu'un joueur gagne trop de plis, il est **éliminé** pour le reste de la manche en cours !

Dans une partie à 5 joueurs, un joueur est éliminé dès qu'il remporte un 3ème pli. Dans une partie à 4 joueurs, dès le 4ème pli.

Le joueur éliminé **défausse** les cartes restantes de sa main face cachée devant lui ainsi que le **trophée Receveur** s'il en possédait une.

IV – COMMENCER UN NOUVEAU PLI

Le gagnant d'un pli devient le premier joueur du prochain pli. Si le gagnant du pli est éliminé pendant l'étape III, c'est son voisin de gauche qui devient le premier joueur pour le pli suivant.

» FIN DE LA MANCHE «

La manche se termine lorsque lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main. Dans une partie à 5 joueurs, cela représente 12 plis, dans une partie à 4 joueurs, 13 plis.
Ensuite, chaque joueur compte les points qu'il a marqué pendant cette manche.

Note : Dans une partie à 4 joueurs, suite à des éliminations, il peut arriver un cas très rare où il ne reste qu'un seul joueur lors du dernier pli. Dans cette situation, cela marque la fin de manche. Le dernier pli n'est pas joué et personne ne marque de points dans cette manche.

» SCORE DE FIN DE LA MANCHE «

Le décompte des points à la fin de la manche se divise en deux parties ; les points de base et les points bonus.

» **Les points de base** (indiqués sur la piste de manche)

Tous les joueurs ayant respecté le nombre de plis gagnés durant la manche gagnent des points.



Exemple : dans cette partie à 4 joueurs, à la fin de la manche 3, tous les joueurs qui ont gagné 3 plis gagnent 3 points.

Ceux qui ont fait moins de plis ne gagnent rien. Ceux qui ont fait plus de 3 plis ont été éliminés pendant la manche et ne gagnent rien.

» **Les points bonus** (trophées Receveur)

Les joueurs ayant reçus un trophée Receveur et qui n'ont pas été éliminé durant la manche gagnent des points bonus.



Exemple : dans cette partie à 4 joueurs, le premier joueur à avoir gagné son 3ème pli a reçu le trophée Receveur 2.
Il gagne 2 points de bonus lors de cette manche.

Dès qu'un joueur marque des points durant une manche, il déplace son cube Joueur sur la piste de score correspondant à son total de points.

Exemple de score lors de la seconde manche dans une partie à 4 joueurs :



- Le **joueur bleu** a remporté 3 plis lors de la 1ère manche et a gagné 1 point.
- Le **joueur vert** a remporté 3 plis lors de la 1ère manche. Il a donc gagné 1 point et 2 points bonus grâce à son trophée Receveur.
- Ces 2 joueurs ont été éliminés lors de la 2ème manche.
- Le **joueur rouge** a remporté 3 plis lors de la 1ère manche (1 point) et 3 plis lors de la 2ème manche (2 points).
- Le **joueur violet** a remporté 3 plis lors de la 2ème manche (2 points) et a gagné 2 points bonus grâce à son trophée Receveur. Il n'avait gagné aucun point lors de la 1e manche.

» FIN DE LA PARTIE «

La partie s'arrête lorsque l'une des conditions suivantes est remplie à la fin d'une manche :

- Au moins 1 des joueurs a atteint un total de **10 points ou plus**
- Le nombre de manches joué est égal au nombre de joueurs

Le joueur ayant marqué le plus de points gagne la partie.
Au moins 2 joueurs sont à égalité avec le plus de points ?

Si un de ces joueurs a le trophée Receveur « 2 », il remporte la partie. Si aucun de ces joueurs n'a le trophée Receveur « 2 », mais qu'un d'eux a le trophée Receveur « 1 », c'est lui qui gagne la partie.

Si aucun de ces joueurs n'a de trophée Receveur, ils se partagent la victoire. Les joueurs qui ont été éliminés lors de la dernière manche peuvent également prétendre à la victoire.

» NOUVELLE MANCHE «

Si aucune des conditions de fin de partie n'ont été remplies à la fin d'une manche, préparez alors la prochaine manche :

- Les joueurs éliminés lors de la dernière manche reviennent pour cette nouvelle manche.
- Les trophées Receveur sont remises à disposition des joueurs.
- Avancez le marqueur de manche d'un cran sur la piste de manche.
- Le joueur qui a reçu la carte Receveur « 2 » lors de la dernière manche devient le premier joueur de cette manche, même s'il a été éliminé.
- Enfin, toutes les cartes Atout et Numéro sont remélangées et distribuées à tous les joueurs.

» Si vous jouez avec, chaque joueur récupère une carte Caméléon qui pourra être utilisée pour cette nouvelle manche.

Vous trouverez des exemples de plis dans les pages suivantes.

AUCUNE CARTE ATOUT N'EST JOUÉE

La carte avec le numéro le plus grand dans la couleur annoncée est la carte la plus forte.Ainsi, le 10 rouge du joueur C est la carte la plus forte, et le 8 rouge du joueur A est la deuxième plus forte.



UNE CARTE ATOUT EST JOUÉE

La carte Atout (violet) 5 du joueur B est la plus forte. La deuxième carte la plus forte est celle dans la couleur annoncée par le premier joueur, c'est à dire la carte verte 8 du joueur C.



DES CARTES DE COULEURS DIFFÉRENTES AVEC LE MÊME NUMÉRO SONT JOUÉES

Puisqu'il n'y a aucune autre carte de la couleur annoncée par le premier joueur, le joueur A est le plus fort.

Ensuite, le 5 rouge et le 5 vert des joueurs B et C sont tous les deux la deuxième carte la plus forte.



Toutefois, comme le joueur B a joué en premier, il est considéré comme le deuxième plus fort.

SI DES CARTES CAMÉLÉON SONT JOUÉES

En jouant sa carte Caméléon, le 9 bleu du joueur C copie la couleur du joueur B et devient une carte Atout 9 (violet).

En jouant sa carte Caméléon, le 9 rouge du joueur D copie la couleur du joueur C et devient également une carte Atout 9 (violet).



Les joueurs C et D ont donc tous les deux joué un 9 d'Atout. Le joueur C a joué en premier, il est donc le joueur le plus fort et le joueur D est le deuxième plus fort.

» DONC, POUR RÉSUMER «

Durant la **1ère mi-temps** (plis 1 à 5), le joueur qui a joué **la carte la plus forte** prend un **carton jaune**, **défausse** une carte de sa main et **sera absent du pli suivant**. Le joueur qui a joué la deuxième carte la plus forte remporte le pli

Durant la **2ème mi-temps**, c'est le **joueur** qui a joué la carte la plus forte qui remporte le pli. Il n'y a plus de carton jaune !

Pendant la manche à 5 joueurs, le premier joueur qui remporte 2 plis récupère le trophée Receveur « 2 » et le second qui remporte 2 plis récupère le trophée Receveur « 1 ».
À 4 joueurs, c'est le premier joueur qui remporte 3 plis qui récupère le trophée Receveur « 2 »

MAIS ATTENTION !

À **5 joueurs**, si vous remportez un **3ème pli**, vous êtes **éliminés** de la manche ! Vous perdez votre trophée Receveur si vous l'aviez (personne ne pourra le gagner).

À **4 joueurs**, si vous remportez un **4ème pli**, vous êtes **éliminés** de la manche ! Vous perdez votre trophée Receveur si vous l'aviez (personne ne pourra le gagner).

Jouez des manches jusqu'à ce qu'un joueur ait atteint **10 points** ou que vous ayez joué autant de manches que de joueurs autour de la table.

Amusez-vous bien !

REMERCIEMENTS

Remerciements particuliers à tous nos testeurs et toutes nos testeuses, à Fukutarou (Fukuroudou), Yuko (Tabihachi) et Kentaro Yazawa (Hoy Games).
Merci à Romain et Ben de nous avoir conseillé d'éditer ce jeu !
Merci d'avoir joué à SAVAGE BOWL !

CRÉDITS

Conception du jeu : URiO
Illustration : Tori Hasegawa
Chef de projet : Cédric Basso

Traduction française : Pierre Hébert
Adaptation graphique : Elise Tredan

grailgames.games
1 Chemin de la Coume,
09300 Lavelanet,
France

Retrouvez les dernières version de toutes nos règles en scannant ce QR code!

FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr