

FR

20min

2-7

7+

DURIAN

Règle du jeu

Aujourd'hui, la boutique de fruits de la jungle est de nouveau très fréquentée et animée. Les employés du magasin ont beaucoup à faire et ils ont commencé à servir les clients avant de vérifier les livraisons du jour. Même s'ils n'ont pas vérifié les stocks, les autres membres de l'équipe s'en sont sûrement déjà chargés. Mais dans toute cette agitation, ils ont fini par prendre trop de commandes...

Quand cela arrive, si quelqu'un sonne la clochette, le gorille gérant du magasin acourt depuis son bureau. S'il découvre les commandes en trop... brrr, c'est trop effrayant et mieux vaut ne pas y penser ! Méfiez-vous des trois frères et sœurs gorilles qui traînent dans les parages en attendant de causer des problèmes !

■ Contenu

• 28 cartes fruit

• 3 cartes gorille



Face

Dos
(identique pour les deux)

Face

• 1 tableau de commandes

• 7 supports de cartes



• 7 pions colère du gérant

• 1 clochette



• Règle du jeu

1. But du jeu

▼ Dans ce jeu, les joueurs jouent le rôle d'employés qui travaillent à la boutique de fruits. Le gérant de la boutique se met facilement en colère, alors si trop de commandes sont prises et qu'il le découvre ou s'il est appelé trop tôt, les joueurs seront réprimandés. Si la colère du gérant dépasse un certain point, vous serez renvoyés ! Alors, soyez attentifs lorsque vous prenez des commandes.

▼ Un joueur reçoit un pion colère du gérant s'il prend trop de commandes et que les autres vendeurs appellent le gérant ou s'il appelle le gérant avant que trop de commandes ne soient passées.

▼ Au cours des manches, si un joueur reçoit 7 pions colère du gérant ou plus, il perd la partie !

2. Mise en place

▼ Les cartes fruit et les cartes gorille sont mélangées ensemble, face cachée. Chaque joueur reçoit une carte et les cartes restantes forment la pioche.

Chaque joueur place la carte qu'il a reçue dans son support de cartes sans en prendre connaissance.

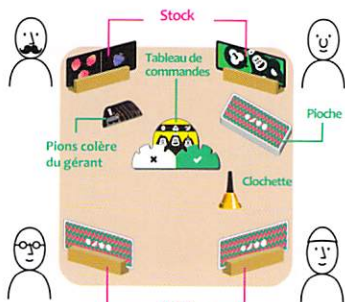
Ainsi, chaque joueur n'aura pas connaissance de la carte qu'il a reçue et verra seulement les cartes des autres joueurs. Les cartes ainsi placées dans les supports de cartes sont appelées "le stock".

※ Les règles lorsqu'une carte gorille est révélée sont expliquées dans la section "Cartes gorille".

▼ Le stock de fruits de chaque joueur est commun à tous les joueurs. Le stock de la manche en cours est le total de fruits de tous les joueurs.

▼ Le tableau de commandes, la clochette et les pions colère du gérant sont placés au centre de la zone de jeu.

▼ Le joueur qui a mangé un fruit le plus récemment est le premier joueur pour la manche en cours.



À deux joueurs

En plus du stock de fruits pour chaque joueur, une carte qui n'appartient à aucun joueur est placée face visible de manière à ce que les deux joueurs puissent la voir. Ces trois cartes représentent la totalité du stock. La partie se déroule de manière normale comme une partie à plus de deux joueurs.



3. Déroulement de la partie

Le joueur actif choisit l'une des options suivantes.

A Prendre des commandes

Il pioche une carte et doit passer une commande pour l'un des deux types de fruits indiqués sur celle-ci. Il aligne le type de fruit qui va être commandé sur le côté droit comme indiqué dans l'espace de commandes (sous le tableau de commandes).

Ensuite, le joueur à sa gauche devient le prochain joueur actif.

※ Si le joueur a pioché une carte gorille, lisez la section "cartes gorille".

Si la pioche est vide et que le joueur ne peut pas piocher de carte, lisez la partie "B : Appeler le gérant".

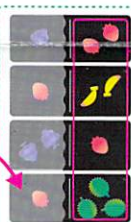
(Exemple)



Pioche

3 durlans 1 fraise

Choisissez quel fruit commander.

Espace de commandes
(sous le tableau de commandes)

Fruits commandés

B Appeler le gérant

Si le joueur actif pense que le montant des fruits commandés est plus important que le stock actuel, il sonne la clochette contre le précédent joueur actif et appelle ainsi le responsable.

→ Continuer à "4. Appeler le gérant".



4. Appeler le gérant

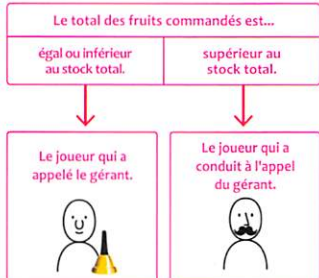
Si l'un des joueurs appelle le gérant pour qu'il fasse l'inventaire, le stock de fruits de chaque joueur est révélé et le total de commandes est comparé au total du stock. Le gérant sera furieux soit contre le joueur qui l'a appelé, soit contre le joueur qui a conduit à l'appel du gérant (le joueur actif précédent).

※ S'il y a une carte gorille dans l'inventaire, lisez la section "cartes gorille".

Le joueur contre lequel le gérant est en colère prend le pion colère du gérant avec la valeur la plus basse et la manche prend fin.

Les cartes qui ont été utilisées lors de cette manche sont replacées dans la pioche et la pioche est mélangée. Une nouvelle carte est distribuée à chaque joueur et la prochaine manche commence avec le joueur à la gauche du joueur qui a mis le gérant en colère.

Exemple :



Le nombre de fruits commandés est supérieur au stock disponible.

Le joueur qui conduit à l'appel du gérant

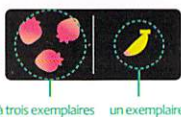


Pions colère du gérant

Cartes fruit

Il y a quatre types de fruits : la fraise, la banane, le raisin et le durian. Il y a différents fruits montrés sur le côté gauche et sur le côté droit de la carte. L'un des côtés a toujours un exemplaire de fruit et l'autre a toujours deux à trois exemplaires de fruits.

(Exemple)



deux à trois exemplaires un exemplaire

Types de fruit



Cartes gorille

Si une carte gorille est révélée, elle chamboule les commandes de fruits. Cependant, son effet est différent s'il est appliqué lors d'un inventaire ou lors d'une commande.

	Le grand frère Mitch	Le petit frère Murphy	La sœur Hanna
Si c'est un inventaire Se produit pendant "4. Appeler le gérant"	 3 Toutes les commandes de trois fruits sont annulées.	 0 Aucun effet.	 ∞ Toutes les commandes de bananes sont annulées.
Si c'est une commande Se produit immédiatement	Le joueur choisit l'une des commandes qui a été prise et tourne la carte de cette commande. Il place ensuite la carte gorille près de cette carte. ※ Dès qu'une carte a été tournée, elle ne peut plus être tournée à nouveau.		

5. Fin de la partie

Si le total des points colère du gérant reçus par un joueur est supérieur ou égal à 7, la partie est terminée. Le classement des joueurs est déterminé par le joueur qui a le moins de points colère du gérant.

(Exemple)



※ En cas d'égalité, le joueur avec le moins de pions colère du gérant obtient un meilleur classement. Si le nombre de pions reçus est le même alors la place dans le classement est la même.

Ver 1.0



Auteur : Masato Uesugi
 Direction : Jun Sasaki
 Graphisme et illustration : Hiroko Izumida
 Traduction : Lénáick Petitjean
 Assistants de production : Keiko Inagaki, Rie Komatsuzaki
 Collaboration : Yoshihiro Ura, Fumihiko Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie, Hisanori Hiraoka, Yuto Fujikawa, Dan Yamamoto, Laura Grundmann
 Éditeur : Oink Games Inc.
 oinkgames.com
 Distribution FR: Pixie Games

© 2020 Oink Games Inc.

Attention

- ▼ Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments. Danger d'étouffement.
- ▼ Ne pas exposer à la chaleur ou à un environnement humide. Cela peut endommager le matériel.
- ▼ À conserver loin des flammes. Risques de détérioration ou d'incendie.