



Après la pluie, les nuages et parfois grêle



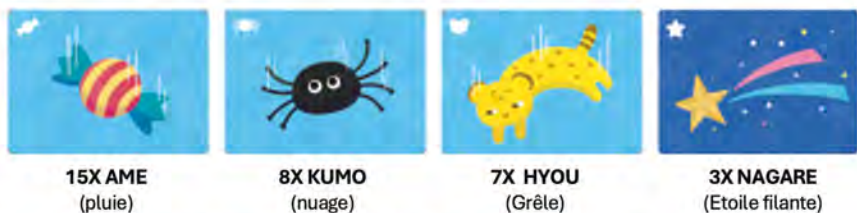
CONTENU

Tableau de score - 4 cartes

Cartes Numérotées - 36
couleurs : Bleu rose et vert



Cartes FAFROTSKIES - 36

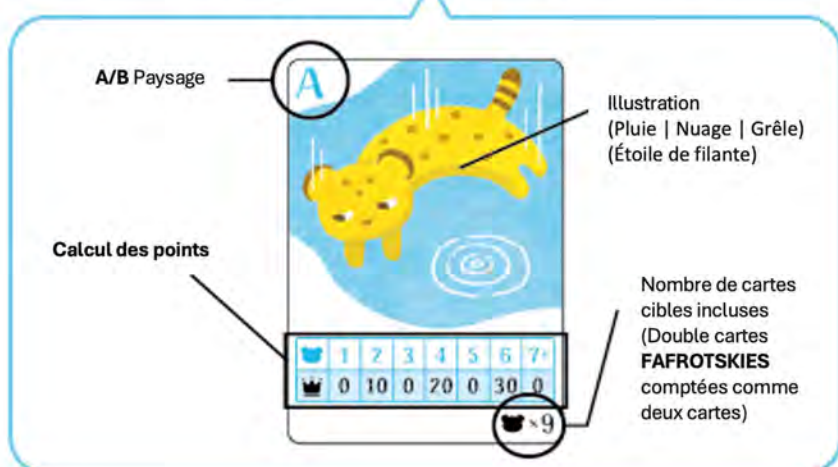


Cartes doubles (1 de chaque type)

Tableau de score - 4 cartes



1 Pluie 1 Nuage 1 Grêle 1 Étoile filante



6 cartes
déclaration de beau temps



1 carte
"Joueur de début de tour"



HISTOIRE

Un phénomène étrange et inexplicable où des choses impossibles comme des poissons et des grenouilles tombent du ciel. Ivan Sanderson, un chercheur en phénomènes paranormaux, a nommé ce phénomène "FAFROTSKIES", un acronyme pour "Falls From The Skies" (chutes du ciel).

"Alors, demain il n'y aura pas cours. Un grand front approche, et une alerte a déjà été émise. Restez chez vous et révisez ce que vous avez appris aujourd'hui."

Après avoir terminé les salutations de départ, les trois amis habituels se rassemblent autour de mon bureau.

"Demain, il pleuvra, parfois avec des nuages, et parfois avec des grêlons." "Super. Rendez vous à notre endroit habituel à l'aube."

"Le professeur a dit de rester à la maison." "Tu as peur ? Alors reste chez toi." "Je n'ai pas peur."



"Alors, n'oublie pas ton imperméable."

"Avec des visages mélangeant excitation et nervosité, chacun prend le chemin du retour."

Il ne faut pas se faire mordre par les grêlons." À ce moment-là, les quatre d'entre nous ne pouvaient même pas imaginer ce qui allait se passer.

APERCU DU JEU

"Après la pluie, nuageux parfois grêle" est un jeu de Trick-Taking où vous devez déterminer le bon moment pour jouer vos cartes.

En vérifiant les cartes révélées à chaque tour et en jouant les cartes de votre main, vous visez à obtenir les cartes ciblées.

Le jeu se joue en 4 tours, et le joueur ayant le plus de points à la fin remporte la partie.



PREPARATION DU JEU

Préparation de la pile de cartes FAFROTSKIES

Mélangez toutes les cartes FAFROTSKIES face cachée, et placez-les en une pile. Cela sera appelé la pile de cartes FAFROTSKIES.

Préparation des cartes "Déclaration de beau temps"

Mélangez les cartes "Déclaration de beau temps" et placez-les à un endroit accessible à tous les joueurs.

Préparation des cartes numériques

Mélangez toutes les cartes numériques face cachée, et placez-les en une pile.

Détermination des tableaux de score

Déterminez quelle face des tableaux de score sera utilisée pour ce jeu. Chaque type de tableau de score (Pluie, Nuage, Grêle, Étoile filante) a une face A et une face B. Décidez pour chaque type de tableau de score si vous utilisez la face A ou la face B pour ce jeu.

(Si c'est votre première fois à jouer, il est recommandé d'utiliser toutes les faces A. Une fois habitué, essayez de mélanger avec les faces B.)

Une fois décidé, disposez les quatre tableaux de score à un endroit visible par tous.

Détermination du joueur de départ

Le joueur qui a vu des grêlons récemment est le joueur de départ. Donnez-lui la carte "Joueur de début de tour" et placez-la devant lui.

COMMENT JOUER

Un jeu se compose de 4 tours, et chaque tour est divisé en 4 phases comme suit :

1^{er} tour

1

Préparation

2

Distribution

3

Déclaration de beau temps

4

Jeu de cartes

1^{er} ensemble

2^{ème} ensemble

3^{ème} ensemble

1 Préparation : nous effectuons la préparation pour chaque tour

1. Prenez 9 cartes de la pile de cartes FAFROTSKIES et placez-les face visible à côté de la pile.

La carte la plus proche de la pile sera la première carte, et la plus éloignée sera la neuvième carte. Créez des espaces entre la troisième et la quatrième carte ainsi qu'entre la sixième et la septième carte, en les divisant en trois groupes de trois cartes chacun.

Les 9 cartes FAFROTSKIES visibles seront appelées la "ligne des prévisions météorologiques". Ce sont les cartes FAFROTSKIES que vous pourrez obtenir lors de la phase "4. Jeu de cartes" de ce tour.

2. Mélangez bien toutes les cartes numériques et distribuez-en 9 à chaque joueur, face cachée. Ce seront les mains des joueurs. Assurez-vous de vérifier le contenu de vos cartes sans les montrer aux autres joueurs.



天気予報の列

2 Distribution :

2

(ici, en vérifiant la ligne des prévisions météorologiques, vous décidez quelles cartes numérotées utiliser dans les ensembles 1 à 3 de la phase "Jeu de 4 cartes".)

1. Chaque joueur divise ses 9 cartes numériques en 3 groupes de 3 cartes
2. Décidez dans quel ensemble (de 1 à 3) de la phase "Jeu de 4 cartes" vous utiliserez chaque groupe de cartes numériques, puis placez-les face cachée. Par la suite, vous ne pourrez plus changer les cartes cachées. (Vous pouvez vérifier le contenu des cartes à tout moment.)



1^{er} ensemble



2^{ème} ensemble



3^{ème} ensemble

3 Déclaration de beau temps :

3

Ici, si un joueur estime qu'il ne pourra obtenir aucune carte FAFROTSKIES durant ce tour, il peut faire une "Déclaration de beau temps".

Chaque joueur tend son poing vers le centre. Une fois que tous les joueurs ont tendu leur poing, ils disent ensemble "Que le temps soit beau demain !". Une fois cela dit, les joueurs qui veulent faire une déclaration de beau temps lèvent leur pouce. Chaque joueur qui a levé son index prend une carte "Déclaration de beau temps" et la place devant lui. Si aucune carte "Déclaration de beau temps" n'est disponible, utilisez un autre objet pour le remplacer.



JEU DE CARTES :

ici, divisez les cartes en trois ensembles, le premier, le deuxième et le troisième, et jouez les cartes.

Chaque ensemble utilise un groupe de cartes numériques distribué lors de la phase "2. Distribution" pour effectuer trois tours afin d'obtenir les cartes FAFROTSKIES. Le premier ensemble utilise les cartes 1 à 3, le deuxième ensemble les cartes 4 à 6, et le troisième ensemble les cartes 7 à 9.

Préparation des mains

Chaque joueur prend le groupe de 3 cartes numériques qu'il a défini lors de la phase "2. Distribution" correspondant au nombre actuel d'ensembles, et les garde en main.

Jeu de cartes

Le joueur avec la carte "Joueur de début de tour" commence en jouant une carte numérique de sa main face visible devant lui. Ensuite, tous les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant doit jouer une carte de la même couleur que la première carte jouée. Si un joueur n'a pas de carte de la même couleur, il peut jouer n'importe quelle autre carte. Après que tous les joueurs ont joué une carte, le gagnant de ce tour est déterminé selon la règle "Conditions météorologiques" ci-dessous.

"Règle des conditions météorologiques"

Le joueur qui a joué la carte numérique la plus élevée de la même couleur que la première carte jouée est le gagnant. Cependant, si une carte bleue a été jouée, le joueur qui a joué la carte numérique bleue la plus élevée est le gagnant.

Exemple : Si l'ordre de jeu des cartes est A → B → C → D

A B C D

① WIN

② WIN

Le gagnant prend la carte FAFROTSKIES la plus proche de la pile dans la ligne des prévisions météorologiques. Placez la carte FAFROTSKIES obtenue face visible devant vous pour que les autres joueurs puissent la voir. Les cartes numériques jouées sont retournées face cachée et placées en pile à côté de la table comme cartes défaussées. Le gagnant du tour devient le premier joueur à jouer la prochaine carte.

Répétez cette opération deux fois de plus. Une fois que tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes, l'ensemble se termine. Prenez ensuite le prochain groupe de 3 cartes numériques défini pour le prochain ensemble et continuez à jouer. Pour le deuxième et le troisième ensemble, le premier joueur à jouer est le gagnant de la dernière carte du précédent ensemble (c'est-à-dire, le joueur qui a pris les cartes FAFROTSKIES 3, 6, et 9).

À la fin du troisième ensemble, après que toutes les cartes FAFROTSKIES visibles ont été obtenues, effectuez la déclaration de beau temps, puis terminez la phase principale.

Détermination de la déclaration de beau temps

Les joueurs ayant fait une déclaration de beau temps vérifient s'ils ont obtenu des cartes FAFROTSKIES pendant ce tour.

<Si aucune carte FAFROTSKIES n'a été obtenue>

La déclaration de beau temps est réussie. Prenez une carte "Déclaration de beau temps" et placez-la face visible pour que les autres joueurs puissent la voir.

<Si une ou plusieurs cartes FAFROTSKIES ont été obtenues>

La déclaration de beau temps échoue. La carte "Déclaration de beau temps" n'est pas obtenue et est retournée dans le jeu. Toutes les cartes FAFROTSKIES obtenues ce tour sont retournées face cachée et placées face visible pour que les autres joueurs puissent les voir.

Après avoir terminé la phase principale, passez la carte "Joueur de début de tour" au joueur à la gauche du joueur actuel et commencez le tour suivant.

FIN DU JEU

Après avoir joué 4 tours, effectuez le calcul des points pour terminer le jeu.

Calcul des points

Chaque joueur marque des points en fonction des tableaux de score utilisés lors de ce jeu et des cartes qu'il a obtenues.

Pour les cartes Double Ame, Double Kumo et Double Hyou, comptez-les comme deux cartes lors de la consultation du nombre de cartes obtenues.



Ame (Face A) - Pluie

Comparez le nombre de cartes Ame obtenues par chaque joueur. Gagnez 1 point pour chaque carte Ame des joueurs qui ont moins de cartes Ame que vous.

Exemple :

Ryo a obtenu 8 cartes Ame, Haru, Etsuko et Yoshi ont chacun obtenu 4 cartes Ame, et un joueur a obtenu 1 carte Ame. En conséquence, ils ont respectivement obtenu 9 points (= 4 + 4 + 1), 1 point, 1 point et 0 point.



Ame (Face B) - Pluie

Attribuez des rangs aux joueurs en fonction du nombre de cartes Ame qu'ils ont obtenues, du plus grand au plus petit nombre. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour attribuer les points.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils partagent le même rang, et le joueur suivant prend le rang immédiatement inférieur.

Classement	1	2	3	4
Points	3	10	6	0

Exemple :

Ryo, Haru, Etsuko, et Yoshi ont respectivement obtenu 6 cartes, 6 cartes, 3 cartes, et 2 cartes Ame. En conséquence, ils ont respectivement obtenu 3 points, 3 points, 10 points, et 6 points.



Kumo (Face A) - Nuage

Reportez-vous au tableau ci-dessous et marquez des points en fonction du nombre de cartes obtenues.

Nb. De Cartes	1	2	3	4	5	6以上
Points	3	10	4	2	10	1

Exemple : Ryo, Haru, Etsuko, et Yoshi ont respectivement obtenu 1 carte, 2 cartes, 3 cartes, et 4 cartes Kumo. En conséquence, ils ont respectivement obtenu 3 points, 10 points, 4 points, et 2 points.



Kumo (Face B) - Nuage

Reportez-vous au tableau ci-dessous et marquez des points en fonction du nombre de cartes obtenues.

Nb. De Cartes	1	2	3	4	5	6以上
Points	10	3	2	1	10	1

Exemple :

Ryo, Haru, Etsuko, et Yoshi ont respectivement obtenu 1 carte, 2 cartes, 3 cartes, et 4 cartes Kumo. En conséquence, ils ont respectivement obtenu 10 points, 3 points, 2 points, et 1 point.



Hyou (Face A) - Grêle

Reportez-vous au tableau ci-dessous et marquez des points en fonction du nombre de cartes obtenues.

Nb. De Cartes	1	2	3	4	5	6	7以上
Points	0	10	0	20	0	30	0

Exemple :

Ryo, Haru, Etsuko, et Yoshi ont respectivement obtenu 1 carte, 2 cartes, 2 cartes, et 4 cartes Hyou. En conséquence, ils ont respectivement obtenu 0 point, 10 points, 10 points, et 20 points.



Hyou (Face B) - Grêle

Reportez-vous au tableau ci-dessous et marquez des points en fonction du nombre de cartes obtenues.

Nb. De Cartes	1	2	3	4	5	6	7以上
Points	0	0	15	0	0	30	0

Exemple :

Ryo, Haru, Etsuko, et Yoshi ont respectivement obtenu 0 carte, 2 cartes, 3 cartes, et 4 cartes Hyou. En conséquence, ils ont respectivement obtenu 0 point, 0 point, 15 points, et 0 point.



Étoile filante (Face A)

Reportez-vous au tableau ci-dessous et marquez des points en fonction du nombre de cartes obtenues.

Nb. De Cartes	1	2	3
Points	0	-5	Total Points X2

Exemple :

Ryo a obtenu 3 points avec les cartes Ame, 4 points avec les cartes Kumo, et 10 points avec les cartes Hyou, pour un total de 17 points. S'il a également obtenu 3 cartes Étoile filante, son total est doublé, soit 34 points (17 points x 2).



Étoile filante (Face B)

Reportez-vous au tableau ci-dessous et marquez des points en fonction du nombre de cartes obtenues.

Nb. De Cartes	1	2	3
Points	0	-10	Victoire immédiate

Note : Si vous utilisez la face B de l'étoile filante, le jeu se termine immédiatement lorsqu'un joueur obtient 3 cartes étoiles filantes, et ce joueur remporte la partie, peu importe le score. (Cette étoile a exaucé un vœu.)



Carte Déclaration de beau temps

1 carte = 7 points



Carte FAFROTSKIES face cachée

1 carte = -2 points

Exemple :

Ryo a fait deux déclarations de beau temps. La première a réussi, mais la deuxième a échoué car il a obtenu 2 cartes FAFROTSKIES. En conséquence, il a obtenu 3 points (7 points - 4 points).

Détermination du gagnant du jeu

Le joueur ayant le plus de points remporte le jeu. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de cartes FAFROTSKIES obtenues l'emporte.

Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de cartes Déclaration de beau temps l'emporte.

Si l'égalité persiste encore, le joueur qui lance sa chaussure le plus loin dehors l'emporte.

Design du jeu :
HoF Games

Illustration :
hogepiyo

Design graphique :
Kuroi Shierina



MAIL: hofboardgames@gmail.com X: @games_hof