Astuce : la valeur d'une planche Funky est égale à 25 points moins la valeur de la/les lignes incomplètes.

Après avoir noté le score d'une planche, le joueur met cette dernière de côté, face visible de tous. Bien entendu, il ne peut plus cocher de case sur cette planche.

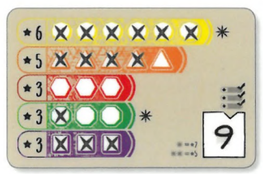
Pour finir, il pioche une nouvelle planche qu'il expose devant lui. Si plusieurs joueurs complètent une planche dans le même tour, ils piochent dans l'ordre du tour.
Une fois que chaque joueur a noté et éventuellement scoré et pioché, Le joueur suivant devient l'Oya et se prépare à lancer les dés.

FIN DE LA PARTIE ET CALCUL DES SCORES

Quand tous les joueurs ont fini de noter le résultat d'un lancer, si au moins un joueur a complété 4 planches, la partie est terminée et chaque joueur calcule son score.

Le score d'une planche incomplète est juste la somme des valeurs des lignes finies présentes dessus. **On ne gagne pas de bonus pour les lignes à soleil complètes sur une planche incomplète.**

Chaque joueur fait alors la somme des scores de toutes ses planches pour connaître son total. Le joueur avec le plus grand total gagne la partie.



EXEMPLE : PLANCHE INCOMPLÈTE
Sur cette planche, seules deux lignes sont finies. En fin de partie, elle ne rapporte donc que 9 points : la somme des lignes jaune et violette finies. On ne prend pas en compte le soleil près de la ligne jaune.

MODE AVANCÉ

Après quelques parties, n'hésitez pas à jouer au mode avancé pour ajouter encore plus de stratégie et de défis.

En début de partie, chaque joueur pioche 5 planches et en choisit 3 qu'il expose devant lui (au lieu de 2 dans la règle de base).

Les 2 planches rejetées par chaque joueur sont remélangées dans la pioche.

3 planches sont également placées face visible au centre de la table.

Un joueur qui doit remplacer une planche complète choisit une de ces 3 planches et la remplace par une planche de la pioche.

Le reste des règles reste inchangé.

Auteur : Steffen Benndorf **Illustrateur :** Christian Opperer

Pour toute question sur « Simple et funky », vous pouvez nous contacter à **oya@oya.fr** ou au **+33 1 47 07 59 59**

© Oya 2021, 25 rue de la Reine Blanche 75013 Paris.
oya@oya.fr - @oyaparis

JEUX A JOUER OYA — depuis 1995



MATÉRIEL

5 dés Couleur



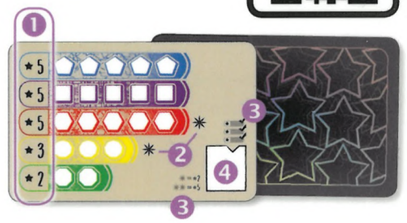
4 feutres spéciaux



à découvrir sur oya.fr/simple&funky

30 planches (effaçables)

1. *Points de victoire*
2. *Points bonus*
3. *Aide-mémoire*
4. *Score*



Remarque : les symboles présents sur les dés ne servent qu'à différencier les couleurs, ils n'ont pas d'autre rôle dans le jeu.

Attention : vous ne pouvez écrire que sur le recto des 30 planches. Les marques de feutre sur le dos des planches ne s'effaceront pas!

BUT DU JEU

Grâce aux jets de dés de chaque joueur, marquez un maximum de points en remplissant vos planches. Pour cela deux solutions: faire Simple et remplir rapidement 4 planches ou être Funky et marquer un maximum de points par planche. A vous de choisir votre style ou de l'inventer.

PRÉPARATION

Mélanger les 30 planches pour former une pioche face cachée.
Chaque joueur reçoit un feutre et pioche 2 planches qu'il expose devant lui, faces visibles.
L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur qui danse le mieux.



Remarque: les planches de chaque joueur doivent rester visibles de tous

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

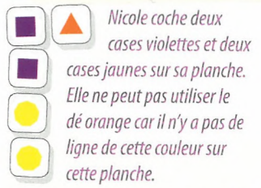
Chaque joueur, à tour de rôle durant toute la partie, devient l'Oya et lance les 5 dés.
Si le résultat ne le satisfait pas, il peut décider de relancer tout ou partie des 5 dés.
Si cela ne lui convient toujours pas, il peut faire un troisième lancer (y compris en relançant certains dés écartés avant le deuxième lancer).

Puis, **chaque joueur** (dans l'ordre du tour en commençant par l'Oya), doit choisir s'il désire noter le résultat des 5 dés sur une de ses planches (le plus souvent, il le désire).
Mais, **il est obligé de noter les dés obtenus sur une seule de ses planches** *(il ne peut pas choisir, par exemple, de noter les rouges sur une planche et les verts sur une autre planche).*
Pour chaque dé obtenu, il coche une case vide de cette couleur sur la planche choisie.

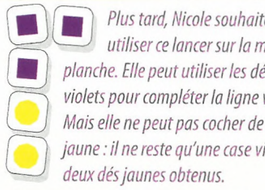
IMPORTANT :

- S'il n'y a pas assez de cases vides d'une couleur sur la planche choisie pour cocher tous les dés obtenus de cette couleur, il ne coche aucune case de cette couleur.
- S'il y a suffisamment de cases libres à cocher pour les dés d'une couleur, celles-ci doivent être obligatoirement cochées.
- Pour une couleur, Si la ligne de cette couleur est complétée ou s'il n'y a pas de ligne de cette couleur sur la planche choisie, les dés de cette couleur sont simplement ignorés.

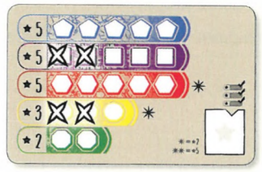
EXEMPLES : COCHER MES CASES APRÈS UN LANCER

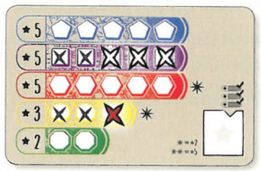


Nicole coche deux cases violettes et deux cases jaunes sur sa planche. Elle ne peut pas utiliser le dé orange car il n'y a pas de ligne de cette couleur sur cette planche.



Plus tard, Nicole souhaite utiliser ce lancer sur la même planche. Elle peut utiliser les dés violets pour compléter la ligne violette. Mais elle ne peut pas cocher de case jaune : il ne reste qu'une case vide pour deux dés jaunes obtenus.





COMPTABILISER LES POINTS D'UNE PLANCHE

Si, après avoir noté le lancer obtenu, **au moins 3 lignes** de la planche choisie sont complètes, cette planche est immédiatement comptabilisée, mise de côté et remplacée par une planche de la pioche.

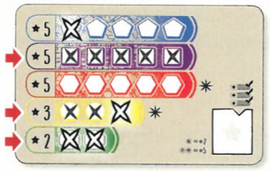
Une ligne incomplète ne vaut rien.
Une ligne complète vaut sa longueur ★ (notée à sa gauche).
Les deux lignes avec un soleil ✳ à côté sont spéciales et rapportent des bonus.
Une planche avec uniquement les trois lignes sans soleil complètes est appelée **Simple**.
Une planche avec une seule ligne à soleil complète rapporte 2 points de bonus.
Une planche avec les deux lignes à soleil complètes rapporte 5 points de bonus et est appelée **Funky**.

*Il est possible, en jouant très bien ou en ayant de la chance, de finir une planche avec 4 ou 5 lignes complètes. Une planche avec 5 lignes complètes (les 3 lignes simples et les 2 lignes à soleil) rapporte 25 points et est appelée **Simple & Funky**.*

EXEMPLES : COMPTABILISER LES POINTS D'UNE PLANCHE

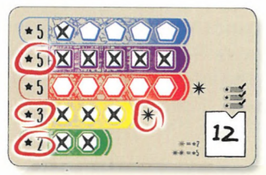


Nicole utilise ce lancer pour finir sa planche. Elle ne peut pas utiliser le dé violet car la ligne violette est déjà remplie.



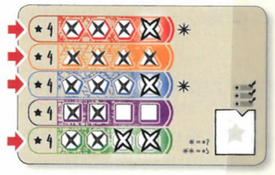
3 Lignes sont pleines, elle doit immédiatement comptabiliser la valeur de cette planche : les lignes bleue et rouge, incomplètes ne rapportent rien. La violette rapporte 5 points, la jaune 3 points et la verte 2 points. Une ligne à soleil est complète et rapporte donc 2 points de bonus.

Le score de la planche est donc :
5+3+2+2=12 points





Nicole a utilisé ce lancer pour compléter une autre planche. Lors d'un tour précédent, la ligne orange avait été complétée. Grâce à ce très beau lancer, elle complète 3 lignes en plus.



La ligne violette incomplète ne rapporte rien. Chaque autre ligne rapporte sa valeur.

*Et comme les 2 lignes à soleil sont complètes, Nicole crie « **Funky** » et gagne 5 points de bonus.*

La planche vaut :
4+4+4+4+5=21 points

