

PHILIPPE LEFRANÇOIS

BIBOUM

SENSEI

FIG. 1



FIG. 2



FIG. 3

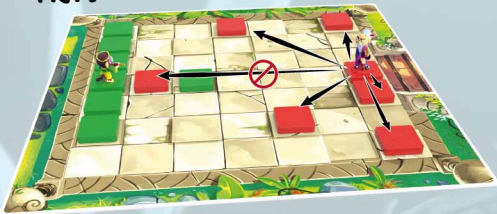


FIG. 4

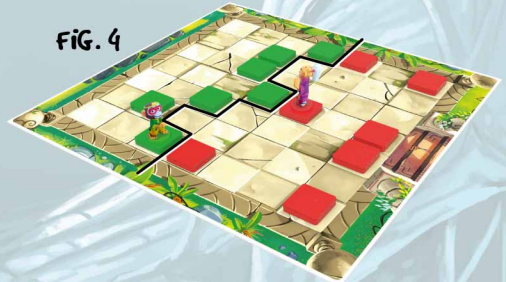


FIG. 5



FIG. 6



MATERIAL

• 1 doppelseitiger Spielplan mit 2 unterschiedlichen Spielflächen • 14 Holzspielsteine • 2 bemalte Figuren.



VORBEREITUNG

Zu Beginn einer Partie wählen die Spieler ob sie das Arashi - oder das Shizukana- Spiel spielen wollen. Mehr dazu im jeweiligem Absatz weiter unten. Zu Beginn des Spiels werden die Spielsteine an den gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds (*erste Reihe*) platziert. Die Figur kommt jeweils auf den mittleren Spielstein (*siehe Fig. 1*).

ZIEL

Seine Figur auf die gegnerische Startlinie zu bringen.

ABLAUF DES SPIELS

Abwechselnd führt jeder Spieler mindestens eine der folgenden drei Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:

- Erste Bewegung.
- Zweite Bewegung.
- Figur bewegen.

SHIZUKANA SPIEL BEWEGUNG UND PASS

Die Bewegung eines Spielers (*siehe Fig. 2*) erfolgt um ein Feld, horizontal oder vertikal. Auf jedem Feld darf sich zu jedem Zeitpunkt nur ein Spieler befinden. Während ein Spieler den Ball hat, darf er sich nicht bewegen. In jedem seiner Züge kann ein Spieler also eine oder zwei Bewegungen durchführen (*dabei darf auch ein Spielstein zweimal bewegt werden, dies gilt dann als zwei Bewegungen*).

Ein Pass (*siehe Fig. 3*) kann zwischen zwei eigenen Spielsteinen erfolgen:

- Wenn beide auf einer direkten Linie stehen (horizontal, vertikal oder diagonal) und
- wenn sich kein gegnerischer Spielstein zwischen den beiden eigenen Spielsteinen befindet.

Die Länge des Passes ist nicht begrenzt.

Die Reihenfolge der drei Aktionen ist nicht festgelegt, d.h. der Pass könnte z.B. zwischen den beiden Bewegungen durchgeführt werden.

ARASHI SPIEL BEWEGUNG UND PASS

Arashi wird genauso gespielt wie Shizukana. Jedoch gibt es eine wichtige Änderung. Die Spielsteine können nicht nur um 1 Feld bewegt werden, sondern so weit wie gewünscht.

Ein Pass (*siehe Fig. 3*) kann zwischen zwei eigenen Spielsteinen erfolgen:

- Wenn beide auf einer direkten Linie stehen (horizontal, vertikal oder diagonal) und
- wenn sich kein gegnerischer Spielstein zwischen den beiden eigenen Spielsteinen befindet.

Die Länge des Passes ist nicht begrenzt.

Die Reihenfolge der drei Aktionen ist nicht festgelegt, d.h. der Pass könnte z.B. zwischen den beiden Bewegungen durchgeführt werden.

WICHTIG! Das zu Spielbeginn gewählte Spiel soll während einer Partie auf keinen Fall gewechselt werden.

VARIANTE SHIZUKANA

Die Regeln bleiben gleich, nur die Anfangsaufstellung ist verschieden. Jeder Spieler setzt zwei eigene Spieler auf die Startreihe des Gegenspielers wie Fig. 5 gezeigt.

VARIANTE ARASHI

Für diese Variante wird die Rückseite des Spielplans benutzt hier dürfen die Spielsteine nicht über die Löcher auf dem Spielplan bewegt werden (*siehe Fig. 6*). Die Figur kann jedoch über die Löcher springen.

BLOCKADE-SPIEL

Wenn ein Spieler das Spiel blockiert, indem er mit seinen Spielsteinen eine Blockade bildet, durch die der Gegenspieler nicht hindurch kann, kann der Gegenspieler die Partie gewinnen, indem er "Blockadespiel" ansagt. Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn mindestens 3 seiner Steine an diese Blockade angrenzen (*siehe Fig. 4*).

Sieger ist derjenige, der als erster seine Figur auf einen seiner Spielersteine setzt, der auf der gegnerischen Startlinie steht.

MATERIAL

- 1 reversible game board • 14 wooden stones • 2 painted figurines.



GOAL OF THE GAME

To be the first player to bring his character to the opposite side of the board.

PREPARATION

At the beginning of the game, players choose a version to play : "Arashi" or "Shizukana". The explanations of the two versions are below. The stones are placed in a line on two opposite edges. Each player's character is placed on the middle stone of his chosen colour (*either green or red*) - fig.1.

HOW TO PLAY

Each player has three choices on his turn. He must choose to perform at least one of the three following actions (*in any order*):

- move a stone of his colour
- move a second stone of his colour or move the first stone once more
- move his character

MOVE HIS STONES

The stones move horizontally or vertically without changing direction (*it is forbidden to move a stone diagonally*) - fig.2. So, to move a stone horizontally and vertically, you need to use two actions. Only one stone can be placed on each square. A stone with a character on it cannot move. A stone is stopped by another stone. During each turn, a player can execute one or two movements of stones (*the two movements can be made by the same stone*). Movements may be made in any order. For instance, the movement of a character can be made between two movements of stones.

VERSION ARASHI

You can move your stones as many squares as you wish as long as the spaces are open - always in only one direction.

VERSION SHIZUKANA

You can move your stones only one square.

NOTE: only one version is chosen for playing at the beginning of each game.

MOVE HIS CHARACTER

A character can move between two stones of his colour - fig.3 - if:

- the stones are aligned along the same line horizontally, vertically or diagonally;
- there are no opponent's stones between his two stones.

The length of the movement is not limited.

END OF THE GAME

The first player to bring his character to one of his own stones, positioned on the opponent's start line, wins the game!

UNFAIR GAME

If a player blocks the game by creating a line that may not be crossed by the opponent's stones, then he may lose the game due to unfair game play if his opponent puts at least three stones in contact with the impassable line - fig.4.

VARIANT SHIZUKANA

Rules are the same. Only the placement of the stones changes at the beginning of the game. Each player has two stones on the opponent's start line - fig.5.

VARIANT ARASHI-EXPERT (*on the opposite side of the board - fig.6*)

The stones cannot move through or fall into the pits. However a player's character can move over the pits.

Unfair game: the pits are treated like uncrossable stones.

MATÉRIEL

• Un plateau Recto-Verso • 2 Personnages (*le Sage & le Singe*) • 14 Pierres en Bois (7 de chaque couleur).



BUT DU JEU

Être le premier à amener son Personnage sur la ligne de départ adverse.

MISE EN PLACE

En début de partie, les joueurs choisissent le style de déplacement qui sera utilisé durant tout le jeu (*voir les 2 styles de déplacement dans « Déroulement de la Partie »*). Les Pierres sont disposées sur les lignes de départ de chaque joueur et les Personnages correspondants sur la Pierre du milieu (*figure 1*).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À son tour, un joueur doit effectuer au moins l'une des 3 actions suivantes (*l'ordre d'exécution des actions est libre*) :

- déplacer une Pierre de sa couleur ;
- déplacer une autre Pierre de sa couleur ou celle du premier Déplacement ;
- déplacer son Personnage.

Chacune de ces actions ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

DÉPLACER SES PIERRES

Le Déplacement d'une Pierre (*figure 2*) ne peut s'effectuer qu'horizontalement ou verticalement (*jamais en diagonale*), et sans changer de direction au cours de son Déplacement.

Il faut donc deux actions distinctes pour, par exemple, avancer horizontalement puis verticalement une même Pierre.

Il ne peut y avoir qu'une seule Pierre par case. Tant que le Personnage est sur une Pierre, cette dernière ne peut pas être déplacée. Une Pierre est stoppée dans son déplacement par les autres Pierres.

À chaque tour, le joueur peut réaliser 1 ou 2 Déplacements (*les 2 Déplacements peuvent être effectués avec la même Pierre ou deux Pierres différentes*). L'ordre d'exécution des actions n'a pas d'importance ; le Déplacement du Personnage peut, par exemple, être effectué entre 2 Déplacements de Pierres.

MODE ARASHI

Lors d'un Déplacement, une Pierre peut être déplacée de plusieurs cases (*toujours dans une seule direction*).

MODE SHIZUKANA

Lors d'un Déplacement, une Pierre ne peut être déplacée que d'une seule case.

IMPORTANT : un seul des 2 modes de jeu ci-dessus est choisi pour toute la durée de la partie.

DÉPLACEMENT DU PERSONNAGE

Le Déplacement du Personnage (*figure 3*) est possible entre deux Pierres de sa couleur si :

- celles-ci sont sur une même ligne horizontale, verticale ou diagonale.
- il n'y a pas de Pierre adverse entre les 2 Pierres concernées.

La longueur du Déplacement n'est pas limitée.

FIN DE PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur à amener son Personnage sur l'une de ses Pierres positionnée sur la ligne de départ adverse.

ANTI-JEU

Si un joueur bloque le jeu en créant une ligne infranchissable par les Pierres adverses alors il peut perdre la partie pour "anti-jeu" si l'adversaire amène au moins 3 de ses Pierres au contact de cette ligne infranchissable (*il y a contact quand les Pierres sont face à face, figure 4*).

VARIANTE SHIZUKANA

Les règles restent inchangées, seule la position de départ des Pierres est modifiée. Chaque joueur a deux de ses Pierres sur la ligne de départ adverse (*figure 5*).

VARIANTE ARASHI-EXPERT

(*ne peut être jouée qu'en Mode Arashi, uniquement sur le plateau Verso - figure 6*)

Les Pierres ne peuvent pas passer au dessus des gouffres, ni s'y arrêter. Les Personnages peuvent passer au dessus des gouffres. **Anti-jeu** : les gouffres comptent comme des Pierres dans la ligne infranchissable.