

Michael Kiesling

Miyabi

TL A106092 1/19

Un jeu d'assemblage
aux multiples facettes
pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans.

HABA®

RA Miller

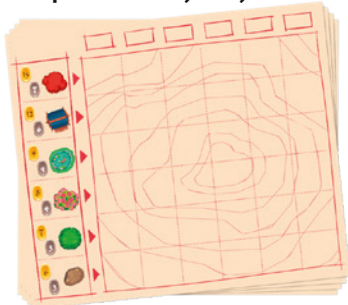
Les Japonais sont passés maîtres dans l'art d'aménager des jardins. Ils créent de véritables œuvres d'art empreintes d'une élégance rare. Rien n'est laissé au hasard ! Devenez de vrais jardiniers japonais et composez vos propres jardins. Celui qui parviendra à placer sur plusieurs niveaux les rochers, buissons et arbres avec talent,

et à installer les étangs et pagodes en harmonie avec la valeur esthétique du « miyabi » sera le maître jardinier de la saison.

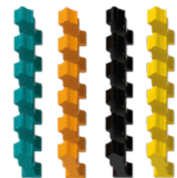
En japonais, « miyabi » signifie élégance, grâce, ou encore raffinement.

CONTENU DU JEU

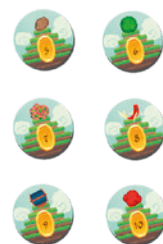
4 plateaux de jeu « jardin »



24 lanternes en bois



6 tuiles bonus



1 bonsaï (= 2 parties)



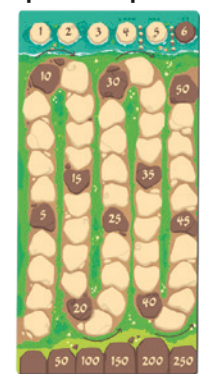
1 marqueur « étape d'aménagement »



16 plates-bandes zen



1 plateau « points »



1 fiche d'information



4 marqueurs « grenouille »



96 plates-bandes de jardin



5 cartes d'extension pour jardiniers experts



érable



pagode



poisson



bouquet d'azalée



buisson de buis



rocher

Vous trouverez une vue d'ensemble de toutes les plates-bandes sur l'insert au fond de la boîte.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

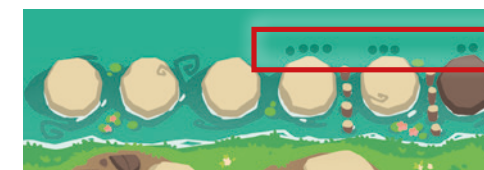


- Posez le plateau « points » (A) au milieu de la table et le marqueur « étape d'aménagement » sur la case n° 1 (B).
- Prenez chacun un plateau de jeu (C) et posez-le face visible devant vous. Chaque joueur prend également 6 lanternes d'une même couleur (D) et les deux pions assortis. Mettez de côté les plateaux de jeu, lanternes, pions et cartes d'extension qui ne servent pas.
- Chaque joueur place un de ses pions à gauche à côté de la

- première case de points du plateau « points » (E). L'autre pion se place sur la case « 0 » de l'axe des rochers de 50 points (F).
- Placez les 6 tuiles bonus faces visibles à côté du plateau « points » (C). Mettez la fiche d'information et le bonsaï préalablement assemblé à disposition (H).
- Posez l'ensemble des 96 plates-bandes du jardin (I) faces cachées dans le couvercle de la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

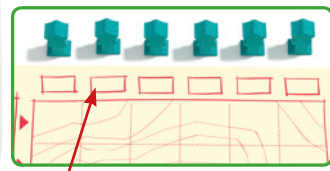
Le jeu comporte plusieurs étapes d'aménagement pendant lesquelles vous créez votre propre jardin japonais. Le nombre d'étapes d'aménagement varie en fonction du nombre de joueurs et est indiqué sur le plateau « points ».



- 2 joueurs (••) = 6 étapes d'aménagement
- 3 joueurs (•••) = 5 étapes d'aménagement
- 4 joueurs (••••) = 4 étapes d'aménagement

Déroulement d'une étape d'aménagement

Au début de chaque phase d'aménagement, chacun réunit ses lanternes au-dessus de son plateau de jeu (= réserve).



Cases « lanterne »

| | | | |
|--|----|----|----|
| | 4x | 6x | 8x |
| | 4x | 6x | 8x |
| | 2x | 3x | 4x |
| | 2x | 3x | 4x |

Le nombre de plates-bandes dont vous avez besoin à chaque étape d'aménagement dépend du nombre de joueurs. Cette information figure sur la fiche d'information. Prenez le nombre de plates-bandes qui convient (droites à 1, 2, 3 cases et en angle à 3 cases) dans la boîte et déposez-les **faces visibles** au milieu de la table.

Un joueur joue plusieurs fois par étape d'aménagement.

Le plus jeune joueur prend le bonsaï et entame la première phase d'aménagement.

Pendant ton tour, tu poses une plate-bande, tu places une lanterne et tu reçois des points (ou tu passes ton tour).

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Poser une plate-bande ou passer son tour

Choisis **une** plate-bande de ton choix au milieu de la table et pose-la sur ton plateau de jeu en suivant les règles ci-dessous.

Les règles à respecter sont les suivantes :

- Sur le bord gauche du plateau de jeu, tu peux voir que chaque type d'objet est affecté à une rangée horizontale du plateau de jeu. Pose la plate-bande de façon à ce que les objets qui y sont représentés se trouvent sur la bonne **rangée**.
- A chaque colonne du plateau de jeu correspond une case «

lanterne ». Place **aussi** la plate-bande de sorte que les objets représentés se trouvent sur une **colonne** dont la case « lanterne » est inoccupée.

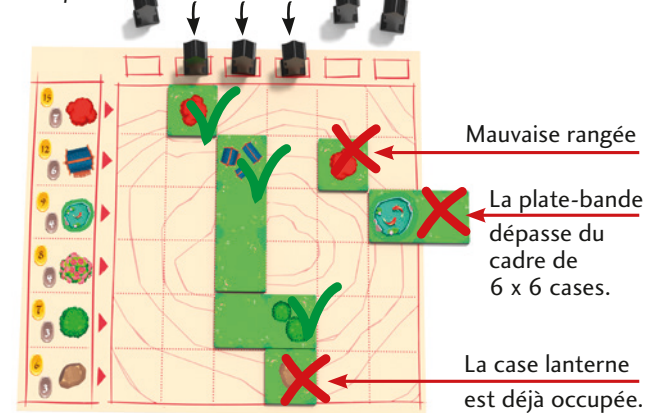
- Les cases vertes **vides** d'une plate-bande peuvent dépasser dans n'importe quelle rangée ou colonne, que la case « lanterne » soit occupée ou pas.
- La plate-bande doit se trouver à l'intérieur du plateau de jeu de 6 x 6 cases, et ne doit donc pas dépasser du quadrillage.
- Les plates-bandes peuvent se superposer, à condition que celle du dessus ne dépasse pas de celle du dessous. Pour ce faire, tu peux recouvrir les objets de plates-bandes. Toutes les autres règles de pose s'appliquent aussi.

Si tu ne peux pas poser de plate-bande, tu **passes ton tour** jusqu'à la fin de l'étape d'aménagement en cours (= tu ne places pas de lanterne et ne reçois pas de points). Les autres joueurs continuent de jouer.

2. Placer une lanterne

Prends une lanterne de ta réserve. Place-la sur une case « lanterne » de la colonne dans laquelle les objets ont été placés.

Exemple :



Mauvaise rangée

La plate-bande dépasse du cadre de 6 x 6 cases.

La case lanterne est déjà occupée.

3. Recevoir des points

Tu obtiens aussitôt les points suivants en récompense de la plate-bande placée :

le **nombre d'objets sur la plate-bande multiplié par le niveau auquel tu l'as placée**.

Attention !

Dans les étangs, chaque poisson compte pour un objet.

Exemples :



La plate-bande des 3 pagodes rapporte au joueur :
3 pagodes x niveau 1 = 3 points



Au cours d'une étape d'aménagement ultérieure, la plate-bande avec 2 poissons dans un étang rapporte au joueur : 2 poissons x niveau 2 = 4 points

Avance ton pion sur le plateau « points » du nombre de cases correspondant. Lorsque ton pion atteint la case 50, continue à partir du 0 et avance ton second pion d'une case sur l'axe des rochers de 50 points.

Attention au niveau 5 :

pour chaque type d'objet, il existe une tuile bonus qui rapporte des points supplémentaires. Tu obtiens la **tuile bonus d'un objet précis** si tu es le premier à poser une plate-bande avec ce même objet au **5ème niveau**. Avance ton pion du nombre de points indiqué sur la tuile bonus. Retourne ensuite la tuile bonus : elle ne sert plus durant la partie.



Fin d'une étape d'aménagement

L'étape d'aménagement s'achève une fois que tous les joueurs ont :

- placé des lanternes sur toutes les cases prévues à cet effet,
- ou
- passé leur tour.

Mettez de côté les plates-bandes non utilisées pendant cette étape d'aménagement : elles ne servent plus pendant la partie.

Avancez le **marqueur « étape d'aménagement »** d'une case. Commencez la nouvelle étape d'aménagement en remettant vos lanternes dans la réserve et en prenant des plates-bandes dans la boîte pour la prochaine étape d'aménagement. Fais passer le bonsaï au joueur situé sur ta gauche, qui entame la nouvelle étape d'aménagement.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin de la dernière étape d'aménagement.

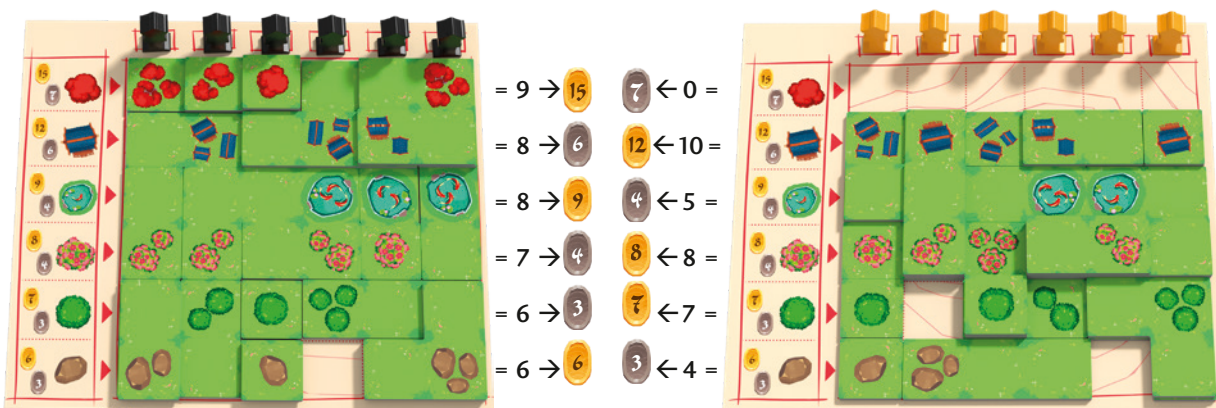
Procédez au **classement final** : les joueurs qui possèdent le **plus grand nombre d'objets** dans les différentes rangées gagnent des points.

Le joueur qui a le plus d'objets visibles dans une rangée obtient le plus grand nombre de points parmi les deux chiffres représentés à gauche au bout de la rangée. Le joueur qui a le deuxième plus grand nombre d'objets visibles obtient le plus petit nombre de points. Les joueurs concernés avancent leurs pions en conséquence. Les autres joueurs ne gagnent aucun point.

En cas d'égalité du plus grand nombre d'objets, les joueurs concernés obtiennent tous le plus grand nombre de points. Dans ce cas, le ou les joueurs qui ont le deuxième plus grand nombre d'objets n'obtiennent aucun point. En cas d'égalité du deuxième plus grand nombre d'objets, les joueurs concernés obtiennent tous le nombre de points le plus petit.

Chacun additionne maintenant les points de ses deux pions. Celui qui a le plus grand nombre de points remporte la partie ! Le gagnant est le maître jardinier de la saison. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Exemple :



EXTENSIONS

Le jeu comprend différentes sortes de cartes d'extension. Avant de jouer, choisissez les extensions avec lesquelles vous voulez jouer et placez les cartes d'extension correspondantes à côté du plateau « points ». Vous devez éventuellement

ajouter du matériel de jeu. En principe, vous pouvez combiner les cartes d'extension à souhait. Toutefois, nous vous recommandons de les intégrer au jeu dans l'ordre suivant pour que la complexité augmente progressivement.

A) Le jardin coloré



Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base.

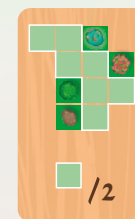
A la fin de la partie, chaque joueur compte également les objets de son plus grand groupe d'**objets** adjacents (en vertical et horizontal), qu'ils soient identiques ou différents. Les différents niveaux n'ont **pas** d'effet sur le groupe, seules les cases vertes le délimitent. Chaque objet de ce groupe rapporte 1 point au joueur, qui avance donc son pion du nombre de cases correspondant.

Exemple :



Le plus grand groupe se compose de 27 objets adjacents. Le joueur reçoit donc : 27×1 point = 27 points.

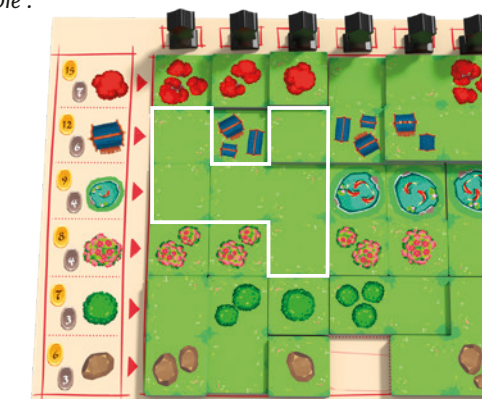
B) La grande pelouse



Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base.

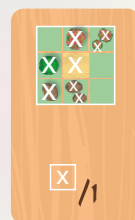
A la fin de la partie, chaque joueur compte également les cases de son plus grand groupe accolé de **cases « jardin » vertes** vides sans objet. Les différents niveaux n'interrompent pas le groupe. Chaque case « jardin » verte vide de ce groupe rapporte 2 points au joueur, qui avance donc son pion du nombre de cases correspondant.

Exemple :



Le plus grand groupe se compose de 6 cases « jardin » vertes vides adjacentes. Le joueur reçoit donc : 6×2 points = 12 points.

C) Le jardin zen



La préparation du jeu est identique à celle du jeu de base.
On ajoute les 16 plates-bandes zen.
Mélangez-les bien et posez-les faces cachées à côté du plateau « points ». Retournez ensuite 5 plates-bandes zen de votre choix.

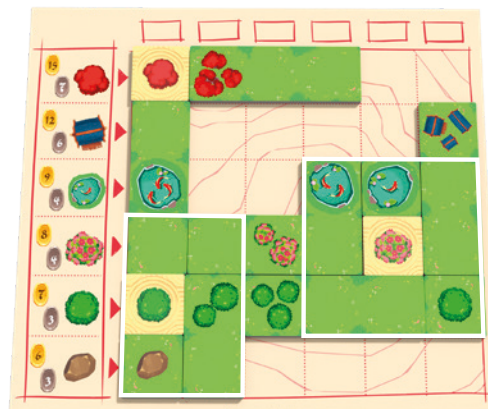
Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base. Toutefois, les joueurs peuvent choisir de poser **une** des plates-bandes zen faces visibles à la place d'une plate-bande ordinaire pour la poser sur leur plateau de jeu. A chaque fois qu'une plate-bande zen est utilisée, on en retourne une nouvelle.

La pose des plates-bandes zen suit les règles suivantes :

- Une plate-bande zen ne peut être posée que sur une case libre du **niveau inférieur** du plateau de jeu, pas sur une plate-bande déjà posée. Il faut ensuite placer une lanterne sur la case « lanterne » de la colonne où on vient de poser la plate-bande zen.
- Chaque plate-bande zen posée rapporte un point au joueur, qui avance donc son pion d'une case.
- Si la plate-bande zen est entièrement entourée d'autres plates-bandes (le bord du plateau compte également comme une délimitation valide), le joueur reçoit un point pour chaque objet situé sur une case adjacente au jardin zen. Le joueur obtient un autre point supplémentaire pour l'objet représenté sur la plate-bande zen. Le classement de la partie jardin zen est alors terminé.
- Si la grenouille (voir extension « La grenouille ») masque des objets sur une case adjacente au jardin zen, ces objets comptent quand même.
- Le joueur ne peut poser une nouvelle plate-bande zen qu'une fois que celle précédemment posée est entièrement entourée (le bord du plateau de jeu compte comme une délimitation valide).

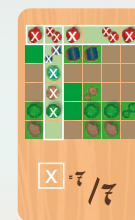
- Une plate-bande zen ne peut pas être recouverte au cours des tours suivants. De plus, aucune grenouille ne peut se promener sur une plate-bande zen (voir extension « La grenouille »).

Exemple :



Le joueur obtient 4 points pour le buisson de buis de la plate-bande zen entourée et 5 points pour le bouquet d'azalées de la plate-bande zen entourée. L'érable de la plate-bande zen ne lui rapporte qu'un point, car il n'est pas entièrement entouré.

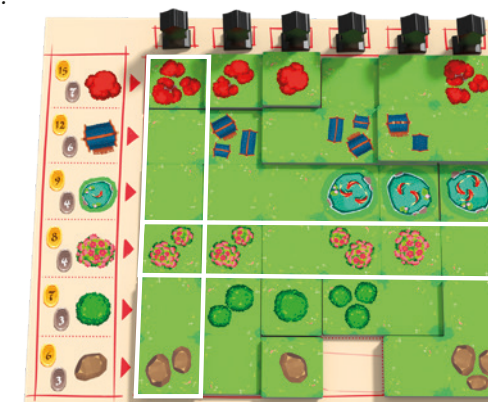
D) 7 !



Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base.

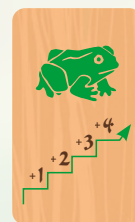
A la fin de la partie, chaque joueur contrôle également ses rangées et colonnes les règles suivantes : pour chaque rangée ou colonne dans laquelle se trouvent 7 objets **précisément**, le joueur obtient 7 points et avance donc son pion en conséquence.

Exemple :



Dans l'exemple, le joueur obtient : 2 x 7 points = 14 points.

E) La grenouille



La préparation du jeu est identique à celle du jeu de base. Chaque joueur reçoit également un marqueur « grenouille » qu'il pose, grenouille argentée visible, sur une case de son choix du plateau de jeu.

Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base. Toutefois, tu peux avancer ta grenouille d'une case **avant** ou **après** ton tour ordinaire.

Procède comme suit :

- Avance ta grenouille à l'**horizontale** ou à l'**verticale** sur une case adjacente.
- La grenouille ne peut pas se promener sur une plate-bande zen (voir extension « Jardin zen »).
- Pour se déplacer, la grenouille reste sur le même niveau ou monte d'un niveau maximum.

- Chaque fois que la grenouille grimpe d'un niveau, tu reçois aussitôt les points suivants : niveau 1 = 1 point, niveau 2 = 2 points, etc.
- La grenouille ne descend **jamais sur des niveaux plus bas**.
- La **grenouille argentée** n'avance pas sur des objets.
- Lorsque la grenouille argentée atteint le niveau 4, elle se transforme en grenouille dorée. Retourne le marqueur « grenouille ».
- La **grenouille dorée** peut aussi se promener sur des objets.

A la fin de la partie, retirez le marqueur « grenouille » du jeu et effectuez les autres décomptes (plus grand nombre d'objets et suivant l'extension : « le jardin coloré », « la grande pelouse » et « 7 ! »). La grenouille ne joue aucun rôle dans ces décomptes !

Auteur : Michael Kiesling
Illustrateur : Studio Vieleck
Rédaction : Tim Rogasch

RÉSUMÉ DES RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Placer astucieusement les plates-bandes sur son plateau de jeu en respectant les règles du Miyabi et marquer le plus de points possible pendant la partie et lors du classement final.

PRÉPARATION DU JEU

- Le plateau « points » au milieu de la table, le marqueur d'étape d'aménagement en haut sur la case n° 1, un pion de chaque joueur devant la première case de points, l'autre pion en dessous sur la case « 0 »
- Chaque joueur reçoit : plateau de jeu, 6 lanternes de sa couleur
- Placer 6 tuiles bonus faces visibles, mettre à disposition la fiche d'information et le bonsaï
- 96 plates-bandes du jardin faces cachées dans le couvercle de la boîte

DÉROULEMENT DU JEU

- Plusieurs étapes d'aménagement (en fonction du nombre de joueurs, voir le plateau « points »)
- Déroulement d'une étape d'aménagement :
 - o Poser des plates-bandes faces visibles en respectant la fiche d'information, chaque joueur prépare ses lanternes
 - o Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le premier joueur (bonsaï) commence :
 - 1. Sélectionner une plate-bande et la poser** (si cela est impossible : passer son tour)
Règles de pose : à l'intérieur du cadre / objet sur la rangée correspondante, case lanterne correspondante vide / condition pour les niveaux plus élevés : la plate-bande ne doit pas dépasser des plates-bandes déjà posées
 - 2. Placer une lanterne**
 - 3. Recevoir des points** (objet x niveau) : avancer le pion
- o L'étape d'aménagement s'achève lorsque tous les joueurs ont rempli leurs cases « lanterne » ou passé leur tour. Avancer le marqueur d'étape d'aménagement, faire passer le bonsaï au joueur situé à gauche
- Tuiles bonus : celui qui pose en premier une plate-bande avec un objet, dont la tuile bonus est encore visible, sur le 5ème niveau, obtient en plus les points de la tuile bonus. Retourner ensuite la tuile bonus.

FIN DE LA PARTIE

- Une fois la dernière étape d'aménagement terminée :
Classement final : les joueurs qui possèdent le plus grand nombre d'objets dans les différentes rangées gagnent des points (selon les informations sur le plateau de jeu)