

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Les couples de qualité

Un « mariage » rapporte des bonus selon deux critères :

- **Distance** : 1 jeton blanc s'il faut 4 à 6 déplacements pour aller d'un personnage à l'autre ; 2 jetons blancs s'il faut 7 déplacements ou plus. Les distances sont mesurées suivant la règle de déplacement des pions.
- **Qualité du couple** : 1 jeton blanc si les personnages se correspondent avec trois objets (comme Asami/Kira : chaton pour l'un ainsi que chaton et ballon pour l'autre), 2 jetons blancs s'ils se correspondent avec quatre objets (comme Asami/Akito : chaton et guitare pour l'un ainsi que chaton et ballon pour l'autre).



Fin de partie

Le jeu s'achève lorsqu'il n'y a plus de cartes face cachée et que tous les « mariages » possibles ont été réalisés.

Chaque joueur compte alors 1 point de victoire par couple et 1 point de victoire par jeton blanc. Celui qui obtient le meilleur score est proclamé vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de jetons blancs l'emporte.

Pour mémoire : 1 jeton noir = 5 jetons blancs.

Variante : Pour des parties plus longues et plus stratégiques, compter 2 points de victoire par jeton blanc.





Matériel

27 cartes filles et 27 cartes garçons

13 pions colorés (5 séries de 2 ou 3 pions selon les couleurs)

24 jetons blancs et 10 jetons noirs (chacun valant 5 blancs)

36 jetons pourpres

Mise en place

À deux ou trois joueurs, chacun prend trois pions de couleur identique ; à quatre ou cinq joueurs, chacun prend deux pions de couleur identique. Tous les joueurs reçoivent un jeton blanc. Les restants constituent une réserve.

Les cartes sont battues et disposées face cachée en 7 lignes de 7 cartes. Les cinq cartes restantes sont placées sur la carte centrale : c'est le foyer de l'internat qui abrite six cœurs solitaires. La carte supérieure du foyer est retournée, et tous les pions des joueurs sont placés dessus.

Au fil de la partie, les cartes vont être retirées. Pour bien marquer leurs emplacements, placez les 36 jetons pourpres aux intersections des lignes et colonnes séparant les cartes.

But du Jeu

Les filles et les garçons de l'internat de *Sakura Boys and girls* sont définis par une ou deux qualités : tendre (un chaton dans l'arrière plan), sportif (un ballon de volley dans l'arrière plan), créatif (une guitare dans l'arrière plan).

Chacun possède un partenaire idéal, également caractérisé par une ou deux de ces qualités (dans la bulle de pensée du personnage).

L'objectif des joueurs est de constituer les meilleurs couples de l'internat.

La partie

Le joueur qui est allé le plus récemment à un mariage joue en premier. Puis le tour de jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur choisit d'accomplir 0, 1 ou 2 action(s) parmi les suivantes : déplacement, dévoilement ou « mariage » (il est possible de choisir plusieurs fois la même action au même tour).

- **Le déplacement** vers une carte, ou un espace vide laissé par une carte prise, se fait en haut, en bas, à gauche ou à droite (un déplacement en diagonale équivaut à deux déplacements, c'est-à-dire deux actions). Plusieurs pions peuvent se trouver au même endroit.
- **Le dévoilement** consiste à retourner face visible une carte sur laquelle se trouve un de ses pions. Elle reste dévoilée durant toute la partie.
- **Le « mariage »** consiste à unir deux personnages visibles, de sexe opposé, sur lesquels se trouve un de ses pions. Le joueur vérifie que les deux personnages se correspondent (voir *Les couples*), puis prend les deux cartes et reçoit éventuellement des jetons de bonus (voir *Les couples de qualité*). Si l'un des personnages se trouvait au foyer, la carte suivante est immédiatement dévoilée.

Important : Le joueur peut se défausser d'un jeton (un seul par tour) pour jouer 2 actions supplémentaires.

Les couples

Deux personnages peuvent constituer un couple quand chaque personnage possède au moins une qualité que l'autre attend : chacun doit posséder dans sa chambre un objet que l'autre possède dans sa bulle de pensée.

Exemple : Masato et Asami se plaisent. Masato cherche une créative (guitare), or on voit une guitare dans la chambre d'Asami ; celle-ci cherche un sportif et/ou tendre (ballon et/ou chaton), or Masato possède un chaton.



Crédits

Auteur : Olivier Caïra

Illustrations : Max Chavot maxarkes.deviantart.com/gallery/

Réalisation et édition : Franck Plasse et Maxime Plasse