

## INTRODUCTION

Bienvenue dans **Ranma ½ : The Board Game**, le jeu de plateau effréné qui vous plonge dans l'univers chaotique et hilarant de **Ranma ½** !

Rejoignez vos personnages préférés de la série dans une course folle à travers le monde de Ranma.

Mais attention, le trajet ne sera pas sans embûches : obstacles, rivaux et transformations étranges vous attendent à chaque tournant !

Choisissez votre personnage, placez vos tuiles et utilisez **les cartes Panda** pour déjouer vos adversaires. Ranma réussira-t-il à s'en sortir sans se faire éclabousser ? Akane parviendra-t-elle à échapper à ses admirateurs ? Ryoga trouvera-t-il son chemin ?

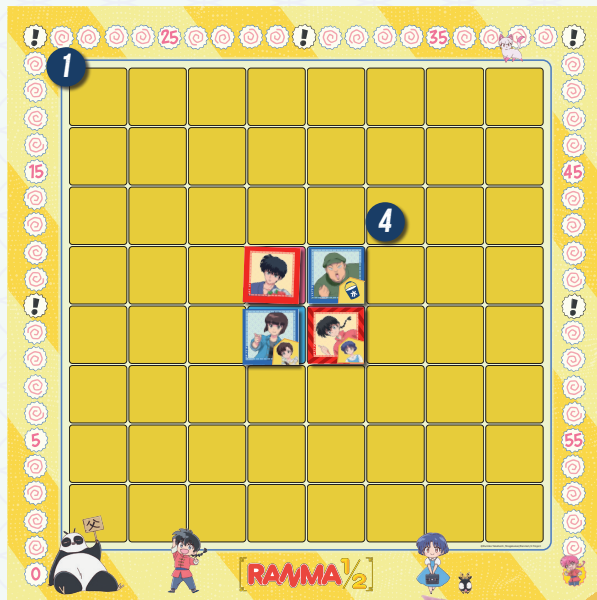
## MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table. Mélangez les cartes Panda et constituez une pioche face cachée près du plateau.
2. Chaque joueur choisit un des pions Personnage et le place sur le « 0 » de la piste de score.
3. Mélangez les tuiles dans le sac. Chaque joueur en pioche 2 et les place devant lui.
4. Piochez 4 tuiles du sac et placez-les au centre du plateau. Les 2 tuiles rouges et les 2 tuiles bleues doivent être face visible sur les emplacements de même couleur prévus sur le plateau.
5. Le dernier joueur à avoir vu un épisode de **Ranma ½** commence la partie.

## DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous devez :

1. **JOUER** une tuile de votre main, et
2. **PIOCHER** (ou défausser) pour avoir 2 tuiles en main.



## COMMENT JOUER LES TUILES ?

Il est possible de placer une de vos tuiles sur une case vide du plateau, tant que votre tuile **touche un côté ou un coin d'une tuile déjà posée**.

Le retournement d'une ou plusieurs tuiles survient lorsqu'un joueur **place une tuile d'une couleur donnée à l'extrémité d'un alignement de tuiles de couleur opposée contiguës et dont l'autre extrémité est déjà occupée par une tuile de la couleur placée**. Les alignements considérés peuvent être en colonne, en ligne ou en diagonale. Si la tuile nouvellement placée vient fermer plusieurs alignements, on retourne toutes les tuiles des lignes ainsi fermées. Ces retournements n'entraînent pas d'effet de retournement en cascade : seule la tuile nouvellement posée est prise en compte. Pour chaque tuile retournée de cette manière, déplacez votre pion **Personnage** d'une case sur la piste de score.

Deux pions **Personnages** ne peuvent pas occuper une même case de la piste de score. Si vous deviez vous arrêter sur une case occupée par un pion Personnage adverse, passez par-dessus et allez directement à la case suivante.

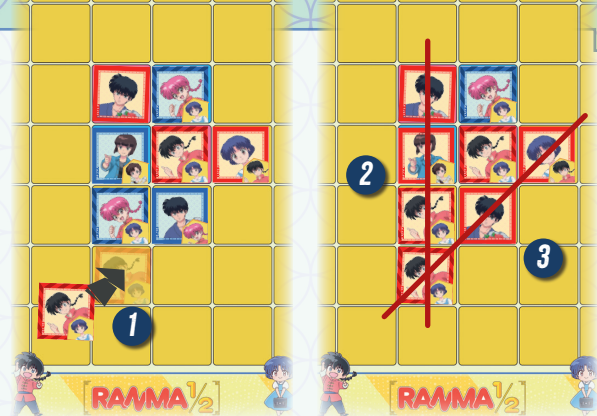
Si toutes les tuiles sur le plateau sont de la même couleur, vous devez jouer l'autre couleur.

## PERSONNAGES LIÉS

Certains personnages partagent une relation particulière, indiquée par une icône dans le coin inférieur droit de la tuile.

Vous progressez d'une case supplémentaire pour chaque personnage lié à la tuile que vous venez de jouer si celui-ci est visible après avoir été retourné.

**Remarque :** le Guide interagit avec les **tuiles spéciales Eau** comme s'il s'agissait de personnages liés. Voir au paragraphe suivant pour plus de détails sur les tuiles Eau.



Exemple : **1.** Vous jouer la tuile Ranma. **2./3.** 3 tuiles sont retournées, vous déplacez donc votre personnage de 3 cases.



Exemple : vous devriez vous déplacer de 2 cases sur la piste de score. Comme vous avez retourné la version garçon de Ranma, qui est lié à celui que vous avez joué, vous vous déplacez de 3 cases.

## TUILES SPÉCIALES EAU CHAUDE OU EAU FROIDE

Il existe un type de tuile spéciale comportant un seau sur sa face **bleue** et une théière sur sa face **rouge**. Quand vous jouez une de ces tuiles, retournez toutes les tuiles adjacentes (orthogonalement et en diagonale) du même côté que celui que vous venez de jouer. Vous avancez d'autant de cases sur la piste de score que de tuiles retournées lors de ce tour.



Exemple : Lorsque vous jouez la tuile côté seau ici, vous déplacez votre pion Personnage de 5 cases.

## ÉVÉNEMENTS

À chaque fois que votre pion atteint ou passe sur une case **Événement** (icône) sur le plateau, vous déclenchez des événements spéciaux !

Piochez des **cartes Panda** en fonction de votre position : si vous êtes en tête après avoir passé la case « Événement », piochez-en une ; si vous êtes deuxième, piochez-en deux, et ainsi de suite.

Choisissez l'une des cartes événements que vous avez piochées et appliquez son effet. **Les événements peuvent avoir des effets positifs ou négatifs**, alors soyez prudent !

Après avoir appliqué l'effet, mélangez à nouveau toutes les cartes Panda du paquet.



Débarassez-vous de toutes les tuiles que vous avez en main.



Piochez une tuile du sac et jouez-la immédiatement.



Retirez une tuile du plateau et ajoutez-la à votre main.



Déplacez votre pion Personnage juste devant le prochain pion adverse que vous rencontrez sur la piste de score. Si vous êtes premier, cette action n'a aucun effet.



Déplacez votre personnage sur la case juste derrière le joueur qui vous suit sur la piste de score. Si vous êtes dernier, cette action n'a aucun effet.



Déplacez votre pion Personnage vers l'avant de 1, 2 ou 3 cases @.



Déplacez votre pion Personnage vers l'arrière de 1, 2 ou 3 cases @.



Exemple : Le pion Ranma avance de 3 cases, mais la 3<sup>e</sup> case est occupée par P-chan, il avance donc jusqu'à la case suivante tout en passant par une case Événement (icône). Ranma est désormais 2<sup>e</sup>, il pioche donc 2 cartes Panda et choisit laquelle jouer.



Ranma choisit la carte « Avancez vers le joueur suivant », se déplaçant juste après P-chan, puis mélange les cartes Panda dans le paquet.

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre la dernière case du plateau remporte la partie ! S'il ne reste plus de cases sur le plateau pour placer des tuiles, **la partie est terminée** et le joueur le plus proche de la fin de la piste de score remporte la partie.

## RÈGLES AVANCÉES

Si vous souhaitez une expérience plus stratégique, n'utilisez pas les **cartes Panda**.

**DON'T PANIC GAMES**  
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France  
**Auteur :** Yusuke Sato  
**Président :** Cedric Littardi • **Directeur éditorial et artistique :** Sébastien Rost  
**Chef de projet et éditeur :** Marcello Bertocchi • **Communication :** Sarah Hembert  
**Conception graphique :** Noa Vassalli • **Fabrication :** Nicolas Aubry

dontpanicgames @DontPanicGames1  
 @dontpanicgames.studio @DontPanicGames

©Rumiko Takahashi, Shogakukan/Ranma1/2 Project

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**

**ASSOCIATION**

**MANGERIN**

**DÉCHETTERIE**

**LE TRI FACILE**

Adresses sur [quefairemesdechets.fr](http://quefairemesdechets.fr)