

Matériel 24 Cartes recto/verso :

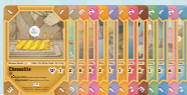
1



3 Bakamon de départ



2 Cartes Dresseur



13 Bakamon Sauvages



1 Bakamon
Légendaire



2 Bakatubes



1 compte-manche



2 Bakadex

Aperçu du jeu

Une partie de Bakamon se joue en **5 manches**.
À la fin de la 5^{ème} manche, les joueurs vont s'affronter avec leurs Bakamon, et le vainqueur de cette série de duels l'emporte !

Mise en place

1. Les joueurs choisissent un Bakamon de départ parmi : **Brocollique, Moustassedethé et Corniaisdeglace**. Ils le placent face non évolué dans leur zone de jeu respective.
2. Ils prennent un Bakadex, un Bakatube et une carte dresseur.
3. On place d'un côté 3 Bakamon afin de créer la zone de Bakamon sauvage. Ces derniers sont placés sur leur face non évoluée. Les autres Bakamon sauvages sont mis dans une pioche.
4. Le Bakamon Légendaire et la carte compte-manche sont placés du côté opposé aux Bakamon sauvages. La carte compte-manche est placée avec le 1 vers le haut.



3.



4.



Anatomie d'une carte

Les cartes Bakamon ont deux faces :

non-évolué et évolué (voir p.7). Au début de la partie, les bakamon sont sur leur face non-évolué, et présentent les caractéristiques suivantes:



Valeurs d'attaque



PV de Bakamon Sauvage



Valeur d'évolution



Étoiles (rareté)

Lancer vos cartes :

Tout au long du jeu, vous lancerez vos cartes Bakamon et Bakatubes : à chaque fois que vous lancez une carte, cette dernière doit faire **au moins un tour sur elle-même avant d'atterrir**.

Lorsque vous lancez l'un de vos Bakamon, ce dernier doit **atterrir dans la zone de lancer**. Si votre carte déborde de la zone, se retourne ou atterrit sur la carte de votre adversaire lors d'un défi (voir p.6), relancez votre carte. Cela ne coûte pas d'action, mais **au bout de 3 lancers ratés consécutifs, vous perdez automatiquement le combat**.

Déroulement d'un tour

4

À son tour, un joueur peut réaliser jusqu'à **3 actions** parmi les 5 suivantes (il est possible de répéter plusieurs fois une action) :


- Combattre et Capturer un Bakamon sauvage
- Défier son adversaire
- Faire évoluer des Bakamon
- Défier un Légendaire
- Récupérer un Bakamon Épuisé

Combattre et Capturer un Bakamon sauvage

COMBAT :

Le joueur choisit un de ses Bakamon actifs et un des Bakamon sauvages qu'il va combattre.

Le joueur **lance son Bakamon** sur la zone de lancer et regarde la valeur d'attaque de sa carte en direction de la Zone des Bakamon Sauvages.

Si cette valeur est supérieure ou égale aux PV  du Bakamon sauvage, le combat est réussi.

Si le combat est réussi, le joueur gagne 1 point d'expérience (XP) qu'il ajoute à son Bakadex. Ensuite, il tente de Capturer le Bakamon vaincu.

Si le combat est raté, l'action est terminée.

Dans les 2 cas, le Bakamon utilisé pour le combat est Épuisé.

Un bakamon épuisé ne peut pas être utilisé pour combattre un Bakamon sauvage, défier votre adversaire, ou défier le légendaire.

CAPTURE :

Pour le capturer, le joueur lance son Bakatube vers le Bakamon sauvage vaincu.

Si la carte Bakatube finit sur ce Bakamon, ce dernier est capturé et rejoint l'équipe de Bakamon actifs du joueur.



Sinon, le joueur peut dépenser une autre action pour relancer son Bakatube.

Si le Bakamon sauvage est capturé, placez le prochain Bakamon de la pioche sur la zone de Bakamon sauvages.

Note : Il est possible de capturer plus de 6 Bakamon. Cependant, si vous capturez un Bakamon alors que vous en possédez déjà 6, vous devez défausser un de vos Bakamon en le plaçant sous la pioche (face non-évolué). Sur sa face classique, un légendaire compte dans la limite des 6 Bakamon (voir p.8).



Défier son adversaire

Cette action n'est disponible **qu'à partir de la 2^{ème} manche**.

Chaque joueur choisit un de ses Bakamon qu'il va envoyer au combat (en commençant par le joueur qui initie le défi). L'attaquant lance son Bakamon vers la zone de lancer. Ensuite, le défenseur lance son Bakamon.

On compare les deux valeurs les plus proches entre les cartes :



Le vainqueur du duel gagne +1 XP (2 s'il affronte un bakamon évolué). Les deux Bakamon utilisés pour le duel sont épuisés.

Si il y a égalité, les deux joueurs relancent leurs Bakamon, dans le même ordre.

Faire évoluer des Bakamon



Pour faire évoluer un Bakamon, le joueur dépense un nombre d'XP stocké dans son Bakadex égal à la valeur d'évolution ☆ du Bakamon. Sa carte est tournée sur sa face évoluée. Il est possible de faire évoluer un Bakamon épuisé, et **vous pouvez faire évoluer plusieurs Bakamon en une action**, tant que vous avez l'XP nécessaire.



Votre carte Bakadex sert à stocker l'expérience. Lorsque vous gagnez ou dépensez de l'XP, pivotez votre carte Bakadex. La face vers le haut indique votre nombre actuel d'XP.



Défier un légendaire

Le joueur choisit ses Bakamon qui vont défier le Bakamon Légendaire et les lance sur la zone de lancer. On additionne les valeurs des cartes en direction de la zone du Légendaire.

Si l'addition de ces valeurs est supérieure ou égale à 15, le joueur s'empare du Bakamon Légendaire. Sinon, l'action est un échec.

Chaque Bakamon ayant participé au combat est épuisé, peu importe son issue.

Le Bakamon légendaire a deux faces :

Une classique (avec des valeurs d'attaques) et une avec un effet spécial.

Lorsque vous capturez le légendaire, vous devez décider quelle face vous allez utiliser pour le reste de la partie.

L'une de ses faces compte comme un Bakamon classique et rejoint votre équipe de Bakamon actifs, tandis que l'autre ne peut être utilisée que lors de la confrontation finale.



Récupérer un bakamon épuisé

Cette action n'est possible que si vous n'avez plus aucun bakamon actif. Récupérez l'un de vos Bakamon épuisé, qui redevient actif.

Fin du tour

Lorsqu'un joueur a effectué ses 3 actions, il récupère tous ses Bakamon épuisés, qui deviennent actifs, et c'est au tour de son adversaire.

Lorsque le tour des jeux joueurs est terminé, la manche prend fin : tournez la carte compte-manche d'un quart de cercle. À la fin de la manche 4, retournez-la sur sa face verso.



Dresseurs

Chaque joueur dispose d'une carte Dresseur, qui offre **une compétence unique utilisable une seule fois par partie, et uniquement pendant son tour.**

Activer la compétence de votre Dresseur **ne consomme pas d'action.** La durée de la compétence est précisée directement sur la carte.

Note: Si une compétence de Dresseur augmente l'attaque d'un Bakamon, cela concerne les valeurs sur chacun de ses coins.

Fin de la partie

10

Après la 5^{ème} manche, c'est l'heure de la confrontation finale !

Les deux joueurs choisissent secrètement l'ordre dans lequel ils vont envoyer leurs Bakamon. Cet ordre restera inchangé.

Le joueur ayant joué en dernier commence le premier duel, et lance son bakamon. Sitôt le premier duel résolu, récupérez vos cartes et enchaînez avec le deuxième duel, etc...

Le gagnant du duel précédent lance son bakamon en premier. Le joueur qui remporte le plus de duels lors de cette confrontation gagne la partie !

En cas d'égalité au nombre de duels remportés, les joueurs recommencent en faisant s'affronter uniquement leurs Bakamon vainqueurs, afin de désigner un gagnant.

Un joueur ayant X Bakamon de plus que son adversaire à la fin de la 5^{ème} manche est considéré comme ayant automatiquement gagné X duels.

Exemple : Au début de la 5^{ème} manche, Erwann a 6 Bakamon, Auguste 5. On considère que Erwann a déjà gagné un duel !





Auteurs

Erwann Ricord
Auguste Lecoeur



Directeur artistique
Yan Moussu

Illustrations

Juliette Fournier, Sylvain Leroy

Design graphique **Antoine Morandi**

D'après l'oeuvre originale de

Juliette Fournier et Jean-Gaël Deschard

Bakamon est une bande dessinée humoristique. Inspirée par les mangas parodiques japonais, l'autrice s'amuse à détourner les codes en créant un bestiaire hilarant. Bakamon est © 2020 Akileos/Juliette Fournier

 **AKILEOS**

 **MATAGOT**



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr