

# TANBO



5-15 MIN



2 JOUEURS

8+

ÂGE

## MATÉRIEL

• 62 pions:



20 pions  
Serpent



30 pions Riz  
(15 Riz blancs, 10 Riz  
noirs, 5 Riz rouges)

• 1 sac en tissu



2 pions  
Riziculteur



10 pions  
Digue

## APERÇU DU JEU

Souhaitant vivre au plus près de la nature, vous avez décidé de vous lancer dans la culture du riz, au Japon, dans la préfecture de Niigata.

On trouve souvent des serpents dans les rizières. Ces reptiles sont considérés comme des créatures sacrées aidant le riz à pousser.

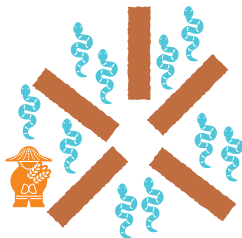
Plus il y aura de serpents, plus la récolte sera abondante. Cependant, il vous faudra limiter la présence de ces reptiles pour pouvoir récolter le riz.

**Récoltez le plus de riz possible pour marquer des points et tenter de remporter la partie.**

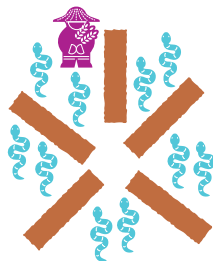
Votre nouvelle vie de riziculteur-riche démarre maintenant!

## MISE EN PLACE

- 1 Votre adversaire et vous placez chacun-e 5 digues selon une configuration radiale (voir ci-dessous) pour créer 5 rizières.
- 2 Placez chacun-e 2 pions Serpent dans chacune des rizières et 1 pion Riziculteur dans la rizière de votre choix.
- 3 Placez les 30 pions Riz dans le sac en tissu, et placez ce sac au centre de la table.



30 pions Riz dans le sac en tissu



Selon les variantes, la mise en place peut être légèrement modifiée (voir à la fin de ces règles).

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

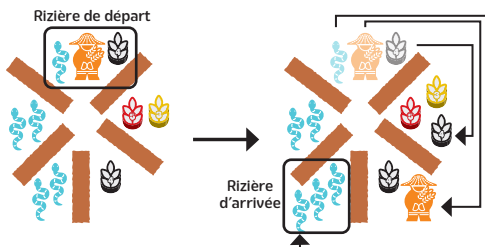
La personne qui a mangé du riz le plus récemment commence.

À votre tour, effectuez les phases 1, 2, 3 et 4 dans l'ordre; puis c'est au

tour de votre adversaire et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un-e de vous l'emporte.

**1 PHASE DE PRÉPARATION :** Prenez tous les pions (Riz, Serpent et Riziculteur) se trouvant dans la rizière avec le pion Riziculteur.

**2 PHASE DE DÉPLACEMENT :** Déplacez les pions, l'un après l'autre, chacun dans une rizière différente dans le sens horaire.



**3 PHASE D'ACTION :** Effectuez une action en fonction du nombre de pions Serpent et Riz dans la dernière rizière où vous avez placé un pion.

Il y a 5 types d'actions (voir page suivante pour plus d'informations):

| RÉCOLTER LE RIZ : | CULTIVER LE RIZ : | SEMER :     | SE REPOSER : | EFFECTUER UN GRAND DÉPLACEMENT : |
|-------------------|-------------------|-------------|--------------|----------------------------------|
| >  ≠ 0            | >  ≠ 0            | = 0 OU  = 0 | = 0 ET  = 0  | =  ≠ 0                           |

**4 PHASE DE FIN :** Calculez le nombre total de vos pions (Riz, Serpent et Riziculteur) dans chaque rizière. Si une rizière contient plus de 10 pions, retirez l'excédent en choisissant des pions Serpent ou Riz que vous placez au centre de la table. Remettez les pions Riz retirés dans le sac.

## FIN DE LA PARTIE

La personne qui remplit l'une des trois conditions suivantes remporte immédiatement la partie:

Avoir 25 points

Avoir au minimum 20 points de plus que son adversaire

Marquer 20 points durant un même tour

## ACTIONS DE LA PHASE 3 « PHASE D'ACTION »

### POINTS IMPORTANTS

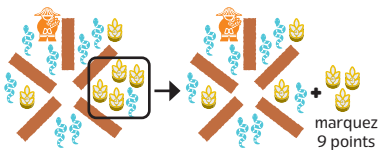
- Les pions Riz ont une valeur différente selon leur couleur : 1 riz blanc vaut 3 points (🍵), 1 riz noir 4 points (🍷) et 1 riz rouge 5 points (🍷).
- L'ajout d'un pion Riz se fait toujours aléatoirement. Lorsque vous ajoutez un pion Riz à une rizière, piochez-en un aléatoirement dans le sac situé au centre de la table.
- Lorsque vous retirez un pion Riz d'une rizière, remettez-le immédiatement dans le sac au centre de la table.

### A. RÉCOLTER LE RIZ 🌾 > 0 ≠ 0

**Vous devez avoir à la fois des pions Serpent et des pions Riz, et avoir plus de riz que de serpents (Riz > Serpent, ≠ 0).**

Récoltez autant de riz de la rizière que la différence entre le nombre de serpents et le nombre de riz. **Mettez les pions Riz récoltés de votre côté pour garder le compte de vos points.**

*Remarque: Vous pouvez choisir la couleur des pions Riz que vous récoltez. Nous vous conseillons toutefois de choisir ceux qui rapportent le plus de points.*

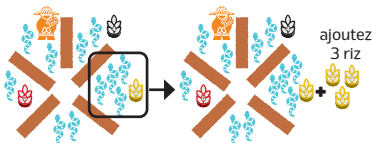


*Exemple:* Vous avez 4 pions Riz et 1 pion Serpent dans cette rizière. Vous récoltez donc 3 pions Riz de la rizière (4 - 1) et les mettez de votre côté. Ils vous rapportent 9 points.

## B. CULTIVER LE RIZ > ≠ 0

**Vous devez avoir à la fois des pions Riz et des pions Serpent, et avoir plus de serpents que de riz (Serpent > Riz, ≠ 0).**

Ajoutez à la rizière autant de riz que la différence entre le nombre de riz et le nombre de serpents.

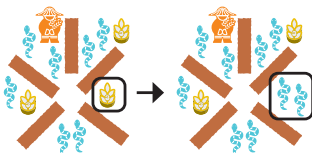


*Exemple:* Vous avez 4 pions Serpent et 1 pion Riz dans cette rizière. Vous piochez donc 3 pions Riz (4 - 1) dans le sac et les ajoutez à la rizière.

## C. SEMER = 0 OU = 0

**Vous devez avoir 0 pion Serpent OU 0 pion Riz (Serpent = 0 ou Riz = 0).**

Retirez tous les pions de cette rizière et mettez-les au centre de la table. Ajoutez à la rizière 2 pions du type dont vous manquez.



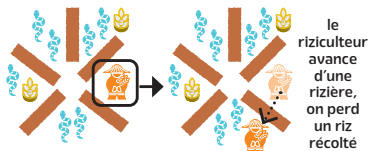
*Exemple:* Vous n'avez que 1 pion Riz dans cette rizière. Vous n'avez aucun pion Serpent. Vous retirez le riz de la rizière et le placez dans le sac au centre de la table. Puis, vous ajoutez 2 pions Serpent à la rizière.

## D. SE REPOSER = 0 ET = 0

**Vous devez avoir 0 pion Serpent ET 0 pion Riz (Serpent = 0 et Riz = 0) dans la rizière avec le pion Riziculteur.**

Déplacez le pion Riziculteur dans le sens horaire jusqu'à la prochaine rizière contenant des pions. Puis, remettez dans le sac, au centre de la table, autant de pions Riz que vous avez préalablement gagnés que de rizières que vous avez traversées. Si vous n'avez gagné aucun pion Riz (vous n'en avez récolté aucun), vous ne faites rien.

*Remarque: Vous pouvez choisir la couleur des pions Riz que vous remettez dans le sac au centre de la table. Nous vous conseillons toutefois de choisir ceux qui rapportent le moins de points.*



le riziculteur avance d'une rizière, on perd un riz récolté

*Exemple: Cette rizière déclenche l'action Se reposer. Vous déplacez le pion Riziculteur dans la rizière suivante puisqu'elle contient des pions Serpent. Vous n'avez déplacé le riziculteur que de 1 rizière. Vous perdez donc 1 pion Riz préalablement gagné (mis de côté) et le remettez dans le sac, au centre de la table.*

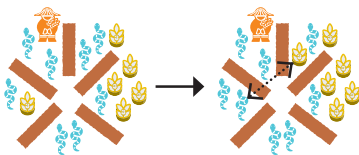
## E. EFFECTUER UN GRAND DÉPLACEMENT = 0 ET ≠ 0

**Vous avez autant de pions Serpent que de pions Riz, mais ce nombre ne peut pas être de 0 (Serpent = Riz ≠ 0).**

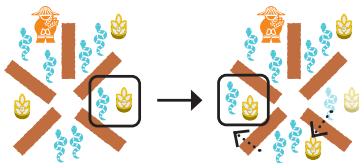
**Cette action s'applique à votre adversaire et à vous.**

Dans un premier temps, votre adversaire doit choisir exactement 2 de ses pions (Serpent, Riz ou Riziculteur) et intervertir leur position.

*Exemple: Votre adversaire choisit 1 pion Riz et 1 pion Serpent, et intervertit leur position.*



Après que votre adversaire a effectué son action, effectuez de nouveau la phase 2 **en partant de la rizière où le dernier pion a été placé**. Puis, poursuivez avec la phase d'action.



*Exemple:* Vous déplacez le pion Serpent et le pion Riz de la rizière où vous avez placé votre dernier pion. Ils vous permettront d'effectuer de nouvelles actions.

**Lors de votre deuxième phase d'actions, effectuez toutes les actions possibles en fonction du nombre de pions Serpent et Riz dans la rizière où le dernier pion a été placé.**

## VARIANTES : SAISON DES PLUIES ET SAISON SÈCHE

Pour enrichir votre expérience de jeu, vous pouvez essayer différentes mises en place propres aux saisons. La **saison des pluies** propose des parties avec davantage de pions sur

le terrain, tandis que la **saison sèche** contient moins de pions. Chaque saison comprend **5 mises en place uniques**, permettant de varier les défis et d'augmenter la rejouabilité.

## SAISON DES PLUIES (TAUEKI)



## SAISON SÈCHE (TAYASUMI-LI)



**Auteur:** Ikumo Tasaka  
**Illustrateur:** Wanjin Gill  
**Graphiste:** Mehdi Bouti  
**Traductrice/correctrice:**  
Ambre Poilvé

**Maquettiste:**  
Stéphanie Lairet

LES RÈGLES  
EN VIDÉO



De nouvelles mises en place seront  
ajoutées régulièrement sur notre site :  
<https://musokastudio.com>



**Musoka Studio**  
58 rue de Monceau  
75008 Paris - France  
©2025 Musoka Studio