

Moteneba. *(le plus populaire)*

3 à 5 joueurs - 15 à 18 ans - durée 60 minutes.

♡ Introduction

Pour commencer, vous devez comprendre que globalement les joueurs ont pour but devenir le lycéen le plus branché. C'est l'heure d'impressionner les filles avec vos résultats scolaires et sportifs, votre humour, votre style et enfin votre argent. Voyez ce qui est populaire sur le moment et si nécessaire, ajustez tout ça pour devenir le plus branché parmi vos rivaux. Le but du jeu est de devenir le plus populaire au bout des trois années du lycée.

Moteneba. est un jeu où chaque joueur se bat pour devenir la personne la plus populaire du lycée. Vous jouez trois manches (*années*) et un calcul des points s'effectue à chaque fin d'année scolaire. Le but est d'être le plus populaire au bout des trois années du cursus scolaire.

♡ Contenu

- 100 cubes tendance (20 de chaque couleur)
- 60 marqueurs cœur (points)
- 14 cartes fille (dos violet)
- 14 cartes évènement (dos vert)
- 5 cartes valeur (numéroté de 1 à 5, dos jaune)
- 5 cartes *Mote* (rouge, bleue, jaune, blanche et noire - nos jaune)
- 1 sac en tissu
- 5 rappels des règles
- 1 livret de règle.



Cartes fille



Cartes évènement



Cartes Valeur



Cartes *Mote*

♡ Cubes Tendance et cartes Mote.

Les cubes tendance et les cartes *Mote* ont les mêmes cinq couleurs, correspondant aux différents domaines qui rendent une personne populaire. Ce sont les résultats scolaires (*bleu*) et sportifs (*rouges*), richesse (*jaune*), style (*blanc*) et humour (*noir*), cependant, rien n'explique exactement dans le jeu la correspondance couleur / tendance.

♥ Les cartes fille

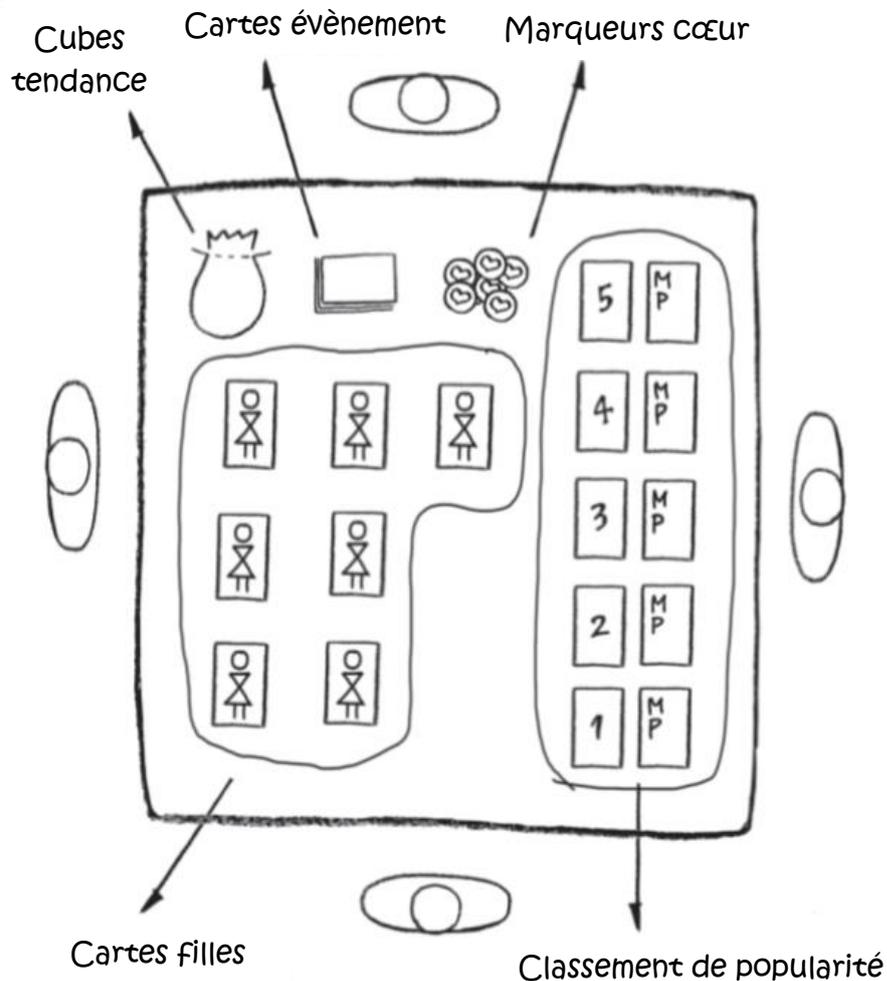
Les cartes fille ont des symboles cœur en haut à gauche de la carte. Ils représentent combien de points le joueur qui impressionne le plus la fille gagne. S'il y a plusieurs symboles cœur, la valeur la plus haute est pour le joueur le plus impressionnant, ensuite pour le second et ainsi de suite.

♥ Préparation

1. Mélanger les cartes filles et posez-en 7 sur l'aire de jeu. L'ordre n'a pas d'importance, mais les cartes doivent être au minimum disposées à 4 cm l'une de l'autre. Les cartes fille restantes peuvent être rangées ans la boîte.
2. Posez les cartes valeur (1-5) verticalement à côté des cartes filles. Elles doivent être posées dans l'ordre (de 1 à 5). Mélangez les cartes *Mote* et posez-en une à coté de chaque carte valeur.

Cette disposition est le "classement de popularité" du moment, il montre la popularité de chaque tendance au début de la partie (par exemple, si la carte *Mote* jaune est placée en face de la valeur #5, cela signifie que la richesse est la tendance la plus importante à ce moment de la partie).

3. Placez tous les cubes tendance dans le sac en tissu.
4. Mélangez les cartes événement et placez-les face cachée.
5. Placez les marqueurs cœur non loin du jeu
6. Le joueur qui arrivait le plus tôt le matin au lycée commence.



♥ Déroulement d'une partie

La partie se déroule sur 3 manches, chaque manche représente une année scolaire. Chaque manche commence avec la pioche de cubes tendance, puis le placement de ces derniers sur les cartes fille ou *Mote*. Lorsque tous les joueurs ont placé leurs cubes, l'année s'arrête et on compte les points.

♥ Une année (aka une manche)

Placement des cubes

Les joueurs vont piocher **les cubes tendance** pour l'année scolaire en cours. Dans l'ordre, chaque joueur va piocher quelques cubes du sac et va les poser au milieu de l'aire de jeu. Le premier joueur choisi alors les cubes qui lui conviennent puis dans le sens horaire, les joueurs suivant vont choisir les cubes parmi ceux restants. C'est ensuite le joueur à gauche du premier joueur qui pioche. Pour résumer: le premier joueur pioche des cubes, les place au milieu du jeu, choisi ses cubes, les autres joueurs choisissent leurs cubes puis le joueur de gauche du premier joueur pioche des cubes... etc jusqu'à ce que tous les joueurs aient pioché en premier des cubes.

Le nombre de cube à piocher dépend du nombre de joueur:

3 joueurs : Piocher 10 cubes. Le premier joueur commence avec 4 cubes, les autres en prennent 3 chacun. Répéter 3 fois (*chaque joueur doit avoir 10 cubes*).

4 joueurs : Piocher 6 cubes. Le dernier joueur (celui à droite du premier joueur) choisi en premier et ne prends qu'un seul cube, les autres choisissent 2 cubes chacun. Répéter 4 fois (*chaque joueur doit avoir 7 cubes*).

5 joueurs : Piocher 6 cubes. Le premier joueur commence avec 2 cubes, les autres en prennent 1 chacun. Répétez 5 fois (*chaque joueur doit avoir 6 cubes*).

Jouer une année

C'est le moment de devenir sacrément populaire! Le joueur qui a pris ses cubes en premier commence, ensuite on tourne dans le sens horaire. A chaque tour, vous pouvez faire une de ces 3 actions:

1. Impressionner une fille

Le joueur peut impressionner une fille en posant un des cubes à côté d'une carte fille (*Hey, salut toi, tu sais je suis balèze en maths ☺*). Parce qu'il faut pouvoir se souvenir du joueur qui a placé le cube, vous devez placer les cubes au même endroit que votre position autour de la table.



Exemple de placement des cubes à trois, quatre ou cinq joueurs.

Le cube que vous avez posé représente votre *Mote*, votre charisme vis-à-vis de la fille. Mais attention, les tendances peuvent changer en cours de partie.

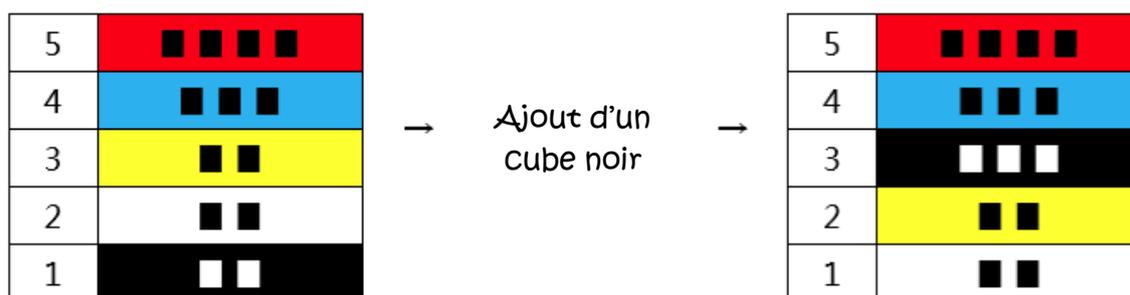
2. Ajuster la popularité

En ajoutant un cube sur la carte *Mote*, vous augmentez la valeur de la popularité de la tendance. Carte et cube doivent être de couleur identique.

Lorsque l'on pose un cube sur une carte, l'ordre des popularités a peut être changé. Les cartes vont être réordonnées dans le sens "le plus de cube en haut, le moins en bas", si la carte sur laquelle vous avez posé un cube a plus de cubes que celles au-dessus, on monte cette carte au-dessus des autres. Cependant, une carte ne peut pas dépasser une autre carte avec le même nombre de cubes.

Exemple :

Il y a sur la tendance noire (*humour*) deux cubes. Un joueur place un troisième cube sur cette tendance. L'humour monte donc à la troisième position. **Tous les cubes noirs valent maintenant 3 points chacun.**



3. Jouer une carte événement

Au lieu de jouer un cube, un joueur peut utiliser une carte parmi celles reçues lors des années précédentes. On ne peut pas jouer une carte événement si on n'a plus de cubes en main.

Lorsque le joueur a effectué l'une de ces trois actions, c'est le tour du joueur suivant. Les joueurs tournent dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les cubes soient placés. Si un joueur n'a plus de cubes, il passe son tour. Il ne pourra plus influencer les filles ni changer les tendances.

♥ Fin d'une année

Lorsque tous les joueurs ont placés leurs cubes, c'est le moment de calculer les scores de popularité.

Chacune des sept filles va déterminer quels joueurs sont les plus populaires. Chaque joueur compte sa popularité auprès de chaque fille en regardant les cubes qu'il a posés sur la carte. La valeur d'un cube correspond à la valeur du *Mote* associé. Si un joueur a posé plusieurs cubes identiques, la popularité du joueur est égale à la multiplication du nombre de cubes par la valeur du *Mote* associé.

Par exemple, si les cubes bleus ont une valeur de 3 et qu'un joueur en pose 3 sur une fille, la popularité du joueur vaut 9. Cependant, on ne compte qu'une seule tendance par joueur: la fille ne se souvient que de la tendance la plus marquante chez un joueur: si un joueur a posé plusieurs cubes de différentes couleurs sur une carte fille, c'est la tendance qui rapporte le plus de point qui compte.

Chaque fille donne des points (*marqueurs cœur*) selon la carte: le premier cœur indique combien de points remporte le joueur le plus populaire, le second cœur indique combien de points remporte le second joueur et le troisième cœur

indique combien de points remporte le troisième joueur le plus populaire. Si une fille n'a qu'un seul cœur, seul le joueur le plus populaire remporte des points.

S'il y a un symbole "carte" à côté d'un cœur, le joueur pioche une carte événement en plus de récupérer les points. Cette carte peut être jouée lors des prochaines manches.

Si des joueurs ont la même popularité, ils récupèrent la récompense du dessous. Par exemple, si une fille donne 7 points pour le plus populaire et 4 pour le second et 1 point pour le troisième et que deux joueurs sont premiers ex-aequo, ces deux joueurs vont gagner 4 points et le troisième 1 point. **Ce qui signifie que deux joueurs ex-aequo peuvent ne rien recevoir**: si une fille donne uniquement 8 points au plus populaire, les joueurs ex-aequo n'auront rien du tout!

Exemple de décompte des points de Saki

Joueur A

Sport (*rouge*) : 5
Scolaire (*bleu*) : 4



Popularité : 5

Joueur B

Humour (*noir*) : 3



Popularité : 3

Carte événement



Points



Joueur C



3 cubes style (*blanc*) :
 $3 \times 1 = 3$

Popularité : 3

Joueur D



2 cubes scolaire (*bleu*) :
 $2 \times 4 = 8$

Popularité : 8

- Le joueur D est donc le plus populaire auprès de Saki, **il gagne 3 cœurs et une carte événement.**
- Le joueur A est second, **il gagne 3 cœurs.**
- Les joueurs B et C sont troisièmes ex-aequo, **ils ne gagnent rien.**

A trois joueurs, aucune des filles ne donne de troisième récompense.

Après avoir distribué tous les marqueurs cœur, une nouvelle année commence. Aucun élément du plateau de jeu n'est enlevé. Tous les cubes placés restent là où ils ont été placés.

Le joueur le plus populaire devient premier joueur pour l'année suivante.

Lors du décompte des points de la dernière année, les filles ne donnent des cœurs uniquement au joueur le plus populaire. Le second et le troisième ne remportent pas les marqueurs points. (*Les filles ne donnent qu'une seule récompense*).

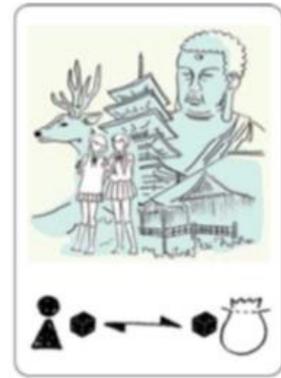
Le joueur qui a le plus de marqueurs cœur à la fin du décompte de la troisième année gagne la partie!

Les cartes évènement



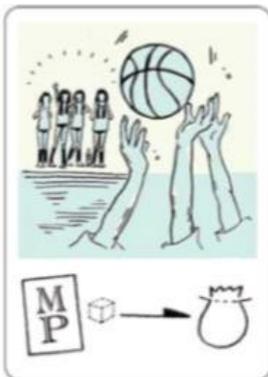
Festival du Lycée

Le joueur prend un de ses cubes et l'échange avec celui d'un autre joueur



Voyage scolaire

Le joueur prend un de ses cubes et le remet dans le sac puis il en pioche un nouveau aléatoirement.



Tournoi inter-lycées

Le joueur prend un cube placé sur une carte *Mote* et le remet dans le sac. Les cartes *Mote* sont ajustées au besoin.



Soutien scolaire

Le joueur pioche un cube aléatoirement dans le sac et le place sur une carte *Mote* ou une carte fille.



Grandes vacances

Cette carte est jouée uniquement à la fin d'un tour : avant le décompte de popularité, un joueur peut utiliser cette carte pour ajouter trois points à son total de popularité pour **une fille**. Si plusieurs joueurs décident de jouer cette carte, l'un après l'autre, en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire va choisir sur quelle fille s'applique la carte. Un joueur peut utiliser **plusieurs cartes** sur **une ou plusieurs filles**. Les cartes ne sont valides **uniquement pour le décompte de l'année en cours**.

Moteneba.

De: Nao Shimamura and Dogen

Illustré par : Hinami Tsukuda

Traduction suédoise: Zimeon

Traduction anglaise: bwbollom (traduit du suédois)

Traduction française: ppmax (traduit de l'anglais) – <http://www.ppmax.net> - Twitter: @ppmakusu

Publié par Taikikennai Games <http://taikikennai.com> info@taikikennai.com Twitter: @ taikikennaigame

Merci à: yowske , Katanarogu , Amimi , kanoko , Eriso , Morikubo , Mai, Buggy , Humming , Sheik , all from “Anobodo” FLOW CHART , Hachioji Papa Beat, Worganza , Murayama Board Game Club, Ogikubo six dimensions , Hidakaya in Nihonbashi ... et vous !