

KUSOGE トリック

KUSOGE-TRICK

Ce jeu a été créé librement en s'inspirant d'un épisode de l'enfance de Kikuzō, animateur de GAYA Radio. Le froid hivernal d'Hokkaidō est si intense que même les excréments restés dans les toilettes finissent par geler. Une fois la neige tombée, les camions d'aspiration ne peuvent plus venir les collecter. Les excréments gelés s'accumulent de plus en plus. Dans ces moments-là, on utilisait un bâton pointu pour les gratter et on tenait ainsi jusqu'à l'arrivée du printemps...

(Extrait du 16^e épisode de GAYA Radio)

1. Objectif du Jeu

Le but du jeu est d'éviter d'accumuler trop de caca dans ses propres toilettes tout en les poussant vers les autres joueurs. C'est un jeu de plis joué en quatre manches. Le joueur avec le moins de jetons de caca dans ses toilettes à la fin gagne. Ce jeu est un jeu de plis en "must follow" où l'objectif est d'éviter que trop d'excréments ne s'accumulent dans ses propres toilettes en les transférant aux autres joueurs. Après quatre tours de jeu, le joueur qui a accumulé le moins de jetons caca dans ses toilettes remporte la partie.

2. Contenu

Cartes numériques (1 à 8, 32 cartes au total)



Cartes « Caca » (1 à 5, 4 cartes chacune, 20 au total)



Cartes de vérification des maux de ventre (4 cartes au total)



Cartes toilettes (5 au total)



Cartes de règles de manche (5 au total)

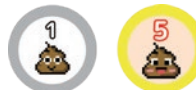


Jeton premier joueur



Jeton caca (65 pièces)

1 点 (20 枚) 5 点 (45 枚)

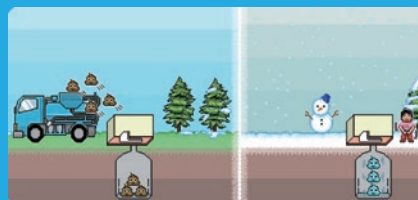


Résumé / aide de jeu

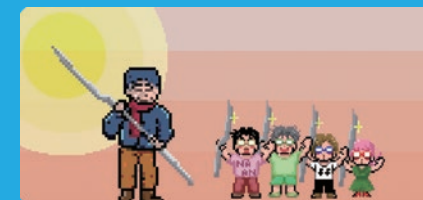
表面 裏面



Colonne (commentaire de saveur)



La fosse d'aisance et le camion-aspirateur ... Avant la généralisation des toilettes à chasse d'eau pendant l'ère Showa, c'était le type de toilettes couramment utilisé. Un camion de vidange venait régulièrement récupérer les excréments accumulés dans le réservoir. En hiver, à Hokkaido, elles pouvaient geler et devenir inutilisables.



Le légendaire « bâton à excréments » ... Nom officiel "Totsugekisha-sama" (l'Assaillant). On ne sait pas où il est vendu, mais il est transmis de génération en génération dans de nombreux foyers. Seuls les "Hokkaido-jinrui" (les habitants de Hokkaido) exposent l'image de Totsugekisha-sama, donc si cela vous intéresse, allez le voir !

3. Mise en place

3 - 1 Préparation des cartes toilettes et des jetons caca

Chaque joueur choisit une carte de toilettes de la couleur de son choix et la place devant lui. Les cartes de toilettes restantes sont remises dans la boîte. Tous les jetons caca sont placés à un endroit accessible à tous les joueurs.

3 - 2 Préparation des cartes à utiliser

Le nombre de cartes utilisées varie en fonction du nombre de joueurs.

• 3 joueurs

1. Retirez une carte caca de valeur 1 à 4 et toutes les cartes caca de valeur 5 (4 cartes). Elles sont remises dans la boîte.
2. Choisissez une couleur quelconque et enlevez toutes les cartes de cette couleur (8 cartes), puis remettez-les dans la boîte.
3. Enlevez les cartes de vérification des maux de ventre de la même couleur et remettez-les dans la boîte.

• 4 joueurs

Enlevez toutes les cartes caca de valeur 5 (4 cartes) et remettez-les dans la boîte.

• 5 joueurs

1. Pour les manches 1 à 3, utilisez deux cartes caca de valeur 5, puis remettez-les dans la boîte.
2. Pour la manche 4, utilisez les quatre cartes caca de valeur 5 en rajoutant les deux cartes précédemment enlevées.

3 - 3 Détermination du joueur de départ

Le joueur de départ pour la première manche est celui qui a utilisé des toilettes le plus récemment. Si personne ne correspond à ce critère, déterminez le joueur de départ par une méthode appropriée. Le joueur de départ prend un jeton de caca « Premier joueur » et le place sur sa carte de toilettes.

Pour les manches suivantes, le joueur de départ se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.

4. Préparation de la manche

Les préparatifs de chaque round se déroulent dans l'ordre suivant.

① Règles de la manche

Lisez la carte des règles de la manche en cours et confirmez-les avec tous les joueurs.

② Distribution des cartes

Mélangez toutes les cartes numériques et les cartes de caca face cachée, puis distribuez-les à tous les joueurs. Pour la quatrième manche, ne distribuez que les cartes caca.

③ Passer trois cartes à gauche (première à troisième manche seulement)

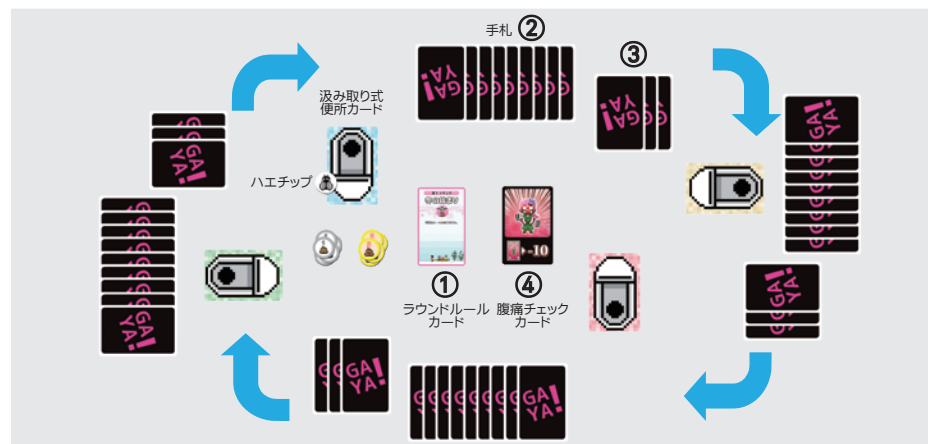
Choisissez trois cartes de votre main, placez-les face cachée et passez-les au joueur à votre gauche. Le choix des cartes est libre.

Il est préférable de donner une carte que vous ne voulez pas utiliser. Ce n'est pas valable au 4e tour.

④ Vérification des cartes de maux de ventre (uniquement pour les manches 1 à 3)

Le premier joueur mélange toutes les cartes de vérification des maux de ventre face cachée, en choisit une et la retourne face visible. La carte "6" de la même couleur que la carte de vérification des maux de ventre sélectionnée vaut -10 points pour ce round. Placez la carte de vérification des maux de ventre à un endroit où tous les joueurs peuvent la voir facilement. Cela ne s'applique pas au 4e round.

Exemple : Dans le cas à 4 joueurs



5. Déroulement d'une manche

Explication de l'ordre des tours

Chaque joueur joue une carte de sa main, et cette action est appelée un "pli". Un pli consiste en trois processus, et le jeu progresse en répétant ces processus. La manche se termine lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main.

5-1 Jouer une carte de votre main



Vous devez également suivre !

5-2 Déterminez le gagnant du pli

Essayons de nous retenir !




5-3 Préparer le pli suivant

Il y a des conditions pour que le premier joueur joue une carte en premier !





5 - 1 Jouez une carte de votre main

À partir du joueur de départ, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une carte de sa main face visible sur la table. A ce moment-là, si un joueur a une carte de la même couleur que celle jouée par le joueur de départ, il doit jouer une de ces cartes. S'il n'a pas de carte de la même couleur, il peut jouer une carte d'une autre couleur ou une carte spéciale. Cette règle est appelée 'Must Follow'.

Il y a des conditions lorsque le joueur de départ joue la carte caca pour la première fois. La carte  ne peut pas être jouée au début du tour. La première fois que la carte  peut être jouée dans un tour, c'est seulement si le joueur de départ n'a pas de carte de la même couleur. Cette règle est appelée 'Restriction de jeu '.


Si un joueur ne peut pas se retenir, à partir de ce tour, il peut jouer une carte  en tant que première carte du pli, même s'il est le joueur de départ.

Si le joueur de départ joue une carte , les joueurs suivants doivent jouer une carte  s'ils en ont une dans leur main.

Exemple : Si  ne peut pas être retenu

Aがスタートプレイヤーの場合




Les cartes de caca  peuvent être utilisées comme n'importe quelle carte. Par exemple, si vous avez une carte de caca , vous pouvez la jouer comme une carte de personnage masculin ou féminin. De plus, si vous avez une carte de caca , vous pouvez la jouer comme une carte de personnage masculin ou féminin.




Dの手札

もうが我慢できない!!!

5 - 2 Détermination de la victoire dans le tour

Après que tous les joueurs aient joué une carte chacun, la force des cartes est comparée pour déterminer le vainqueur du pli. Le vainqueur est le joueur qui a joué une carte de la même couleur que celle du joueur de départ ( est également considéré comme une couleur) ou qui a le numéro le plus élevé.

Si des cartes  de même valeur sont jouées, le joueur qui l'a jouée en dernier est le vainqueur. Le vainqueur du tour ramasse les cartes jouées lors de ce tour et les place face cachée devant lui.

Exemple : Si le joueur de départ a une carte d'une couleur différente

Si A est le joueur de départ



Le joueur avec la carte de la même couleur et le chiffre le plus élevé gagne. Dans cet exemple, le joueur avec la carte B (jaune avec un chiffre 7) est le vainqueur du tour.

Exemple: Si la carte  est jouée avec le même nombre

Si A est le joueur de départ



Le joueur de départ avec la même carte  avec le nombre le plus élevé est la carte de 4. Puisque jouer après est plus fort, le joueur D est le vainqueur de la manche.

5 - 3 Préparation pour le prochain pli



Le joueur qui a gagné ce pli devient le premier joueur de la prochaine levée. Lorsque tous les joueurs n'ont plus de cartes, la manche se termine. Allez au point

6. Traitement de fin de manche に進んでください。



6. Traitement de fin de manche

À la fin de la manche, suivez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué.

6 - 1 Jetons (points négatifs) à recevoir

Dans ce tour, les points négatifs que vous avez obtenus sont convertis en jetons . Les jetons  reçus doivent être placés sur votre carte de toilettes jetables.

Cartes de points négatifs

- Carte 
 - De 1 à 5 points négatifs (le nombre de  représente les points négatifs)
- Carte de la même couleur que la carte de vérification des maux de ventre
 - Dans cette manche, elle vaut -10 points.

Exemple : Lorsqu'une carte de points négatifs est obtenue

A est le joueur de départ

腹痛チェックカード



L'image montre différentes cartes et un exemple de calcul des points négatifs. Le joueur de départ et le joueur ayant le plus grand chiffre de la même couleur ont une carte rouge de valeur 8. Ainsi, le joueur C reçoit la carte de points négatifs. Dans cet exemple, le joueur C a une carte rouge et reçoit -15 points en jetons. L'échange des jetons a lieu après la fin du tour.

勝ち

6 - 2 Échange des jetons

- 5 jetons de 1 point peuvent être échangés contre 1 jeton de 5 points.
- Comme le gagnant est celui qui a le moins de jetons, échangez-les autant que possible

6 - 3 Règles spéciales pour chaque manche

Suivez les règles spéciales pour chaque manche. Si vous pouvez retourner les jetons, retournez-les sur la table. Il est recommandé de retourner d'abord les jetons de 5 points.

6 - 4 Changement de joueur de départ pour la manche

Le joueur de départ de ce round doit passer le jeton premier joueur "mouche" au joueur à sa gauche. Le joueur qui reçoit le jeton mouche doit le placer sur sa carte toilettes. Le joueur qui reçoit le jeton premier joueur devient le joueur de départ du prochain round.

7. Victoire Défaite

Après 4 manches, le joueur ayant le moins de jetons remporte la partie. Notez que la somme des points négatifs n'est pas prise en compte.

Empilez les jetons sur la carte de la toilette à fosse septique pour comparer la hauteur.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de jetons, le joueur avec le moins de points négatifs gagne.

Si c'est toujours égal, le gagnant sera celui qui a écouté le plus de la radio GAYA.

8. Règles Spéciales pour Chaque Tour

1er Tour - Début de l'Hiver

L'hiver froid arrive. Soyez prudent de ne pas trop remplir les toilettes. Il n'y a pas de règles spéciales pour ce tour.

2ème Tour - Bâton Légendaire

Utilisez le bâton légendaire hérité de grand-père pour écraser avec force. Le joueur ayant remporté le plus de plis dans le 2ème tour doit retourner 3 jetons placés sur leur carte de toilette.

3ème Tour - Cadeau d'Hiver

Offrez de généreux cadeaux d'hiver pour un grand nettoyage.

À la fin du 3ème tour, tous les joueurs doivent donner toutes leurs cartes au joueur à leur droite. Le joueur recevant les cartes les transforme en jetons et les place sur leur carte de toilette.

4ème Tour - Arrivée du Printemps

Quand le printemps arrive, les cartes ne sont plus nécessaires.

Profitez-en! Le 4ème tour est joué uniquement avec les cartes. Les joueurs qui gagnent le plus de plis doivent retourner 5 jetons placés sur leur carte de toilette.

GAYA Radio

Est une émission où Kiku Zou, Nakato, Yama, et B. Pegg (Peg) diffusent en direct chaque mercredi soir à partir de 21h pendant 3 heures sur la chaîne stand.fm.



Crédits Production :

BordoGameRadio Research Group (Compte officiel X : @Bodogepodcast)

Design du jeu : Waku

Illustration : Pibipan

Développement : Kamo, Riku, Sato (Inu)

Impression des boîtes/cartes/jetons : Ban'indo

Impression des cartes rondes et du manuel : Print Pack

Remerciements spéciaux : à tous les animateurs de GAYA Radio (Compte officiel X : @GAYA_RADIO)

Masun-san, Shika-san, Piyorabutako-san, Suzuki-san, Kajiki-san, Majimori-san Kin-san, Ururu-san,

Comane-san, Techuron-san, Icchan-san, Ichimi-san

Et à tous ceux qui nous ont aidés

Participation amicale : Dodome-san