



JASON LEVINE



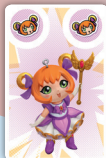
CHRISTINE ALCOUFFE
MIGUEL COIMBRA

GASHA

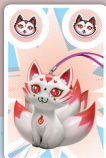


RÈGLES DE JEU MATÉRIEL

75 cartes Gasha



15 x Magical Girl



15 x Kitsune



15 x Robot



15 x Radis



15 x Sushi



Dos de carte

35 cartes Collection



Dos de carte

15 jetons Bonus



Verso

PRINCIPE *Gasha* est un jeu de collection de cartes dans lequel vous retrouvez l'excitation des machines à pièces distribuant des jouets, les **gashapons**. Impossible de savoir exactement quel Gasha vous allez avoir ! Ces **Gashas** servent à récupérer des **Collections** et des **Bonus**, pour cumuler des points et ainsi remporter la partie.

Symbole
rappelant le
Gasha obtenu

Au dos des **cartes Gasha** sont représentés les **Gashas** pouvant se trouver sur cette carte.



Dos de carte



Gasha obtenu

BUT DU JEU

Les joueurs vont récupérer des **cartes Gasha** pour les échanger contre des **cartes Collection** rapportant des points et potentiellement des **jetons Bonus**.
À la fin, celui qui aura rassemblé la plus belle des collections sera déclaré vainqueur.



Exemple de mise en place à 3 joueurs

MISE EN PLACE

Il y a 3 types d'éléments dans Gasha :

- 1 les cartes Gasha,
- 2 les cartes Collection,
- 3 les jetons Bonus.

1 Mélangez les cartes Gasha et distribuez-en 4 à chaque joueur. Avec le restant des cartes, faites 4 piles face cachée de taille à peu près identique. Placez ces piles au centre de la table. Réservez une place pour la défausse de ces cartes.

2 Mélangez les cartes Collection faces cachée (si vous jouez à 5 ou 6 joueurs, intégrez les cartes Collection marquées **5+**, et **6** si nécessaire) et révélez les 4 premières en ligne.

3 Mélangez les jetons Bonus et placez-en le bon nombre au centre de la table, face cachée, en fonction du nombre de joueurs :

2 joueurs = **5 jetons**

3 joueurs = **6 jetons**

4 joueurs = **8 jetons**

5 joueurs = **10 jetons**

6 joueurs = **12 jetons**

Note : vous pouvez choisir les types de jetons Bonus ou laisser faire le hasard.

À votre tour, vous devez effectuer l'une des deux actions suivantes :

Piocher **deux cartes Gasha**.

Piochez **deux cartes Gasha** sur une pile ou deux piles différentes. Ajoutez les deux cartes piochées à votre main.

Si l'une des piles est épuisée, coupez la plus grande pile en deux. S'il ne reste plus assez de cartes pour faire 4 piles, mélangez la défausse pour les recréer.

Veillez à ce que le dessus des piles ne change pas durant le processus.

OU

Échanger **des cartes Gasha** pour obtenir **une carte Collection**.

Si vous avez en main **les cartes Gasha** correspondant à l'une des 4 **cartes Collection** disponibles, placez **les cartes Gasha** concernées dans la défausse.

Récupérez **la carte Collection** correspondante et placez-la devant vous face visible.

Piochez-en une nouvelle pour la remplacer, de sorte à toujours avoir 4 **cartes Collection** disponibles.

Comment gagner des **jetons Bonus** ?

- Quand un joueur obtient 2 **cartes Collection** contenant chacune un symbole moitié de Ticket, il crée ainsi un ticket complet et gagne un **jeton Bonus** qu'il révèle.
- Si les deux symboles moitié de Ticket sont de la même couleur, il pioche également une **carte Gasha** de l'une des piles.
- Il doit placer le jeton sur les deux **cartes Collection** qui ont permis l'obtention du **jeton Bonus**, elles ne pourront plus être utilisées pour récupérer de nouveaux **jetons Bonus**.



Moitié de Ticket bleue



Moitié de Ticket Joker (compte comme n'importe quelle couleur)



Gasha Joker (correspond à n'importe quel Gasha)

Indique que les Gashas doivent être identiques

Carte sans moitié de Ticket

EFFETS DES JETONS BONUS



Tour supplémentaire ! *

Le joueur peut immédiatement jouer un nouveau tour.



2 Gashas Joker ! *

Ce jeton équivaut à deux Gashas au choix du joueur lors de l'obtention d'une prochaine Collection.



3 points !

Ce jeton vaut 3 points de victoire à la fin de la partie.

** Une fois l'action du jeton réalisée, le joueur doit retourner son jeton bonus pour indiquer qu'il a été utilisé.*



FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée :

- lorsque le dernier **jeton Bonus** a été pris,
- ou lorsque la pile de **cartes Collection** est vide,
- ou plus rarement lorsqu'il est impossible de faire 4 piles de pioche **cartes Gasha**.

Le joueur ayant déclenché la fin de partie termine son tour, puis tous les autres joueurs effectuent un dernier tour de jeu avant le décompte.

DÉCOMPTE

Les joueurs marquent les points de :
leurs **cartes Collection**,



des **jetons Bonus** 3 points,



... et marquent 1 point supplémentaire pour chaque **Gasha** en leur possession (cartes et jetons non utilisés).



Le joueur ayant le total de points le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de **jetons Bonus** l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.