

Side boards

Hartwig Jakubik



Faites preuve de
stratégie pour sauver
les meubles !

Joueurs : 1 à 6 **Âge :** dès 8 ans **Durée :** environ 15 min.

Combinez astucieusement vos tiroirs pour créer une commode répondant aux objectifs communs. Lorsque tout le monde a posé **8 cartes**, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Matériel

60 cartes Commode

comportant chacune des tiroirs de 5 couleurs différentes avec 3 poignées différentes



6 cartes Échange



30 cartes Objectif : couleurs (1 à 7), poignées (8 à 14) et rangées (15 à 30)



Combinaisons de couleurs



Combinaisons de poignées



Combinaisons de rangées

2 cartes Suggestion

proposant 4 suggestions au total



Vous aurez également besoin d'une feuille et d'un crayon pour marquer vos scores.

Mise en place

Prenez chacun 1 carte Échange et placez-la devant vous, face visible (+1). Triez les cartes Objectif pour former 3 paquets en fonction du type de combinaison représenté sur leur dos (couleurs, poignées et rangées). Choisissez une carte (ou prenez-en une au hasard) dans chacun des trois paquets. Posez les 3 cartes au centre de la table, puis placez chaque paquet derrière sa carte Objectif correspondante.

Remarque : Chaque carte Objectif comporte un numéro. Les couleurs sont numérotées de 1 à 7, les poignées de 8 à 14, et les rangées de 15 à 30. Plus le numéro d'une carte est élevé dans une certaine catégorie, plus son objectif est difficile à atteindre. Pour vos premières parties, nous vous conseillons d'utiliser les cartes Objectif indiquées sur les cartes Suggestion.

Mélangez les 60 cartes Commode et distribuez-en 3 à chaque joueur. Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la face cachée à côté des cartes Objectif.

Mise en place à 3 joueurs :



Déroulement de la partie

Dans Sideboards, tous les joueurs effectuent les étapes suivantes en même temps :

- 1.) Choisir une carte
- 2.) Poser la carte choisie
- 3.) Passer une carte
- 4.) Piocher une carte

Commencez par choisir 2 cartes parmi les 3 de votre main pour débiter votre commode. Posez-les côte à côte devant vous, face visible. Au cours de la partie, vous ajouterez d'autres cartes à votre commode. Après avoir posé vos 2 cartes de départ, passez **la carte qu'il vous reste en main** au **joueur situé à votre gauche**. Puis, prenez chacun 1 carte dans la **pioche**, de manière à avoir 2 cartes en main. **Choisissez 1 de ces 2 cartes** et posez-la à côté des cartes déjà posées devant vous. Après avoir posé cette nouvelle carte, passez la carte qu'il vous reste en main au joueur situé à votre gauche. Puis, piochez chacun 1 carte. Répétez ces étapes jusqu'à avoir chacun une **commode de 8 cartes** devant vous. Chaque joueur aura alors encore 1 carte dans sa main : placez-la dans la défausse.

Règles de placement

Vous pouvez **faire pivoter** chaque carte Commode à **180 degrés** et la placer à **l'extrémité gauche ou droite** de votre commode. Vous ne pouvez pas laisser d'espace entre deux cartes et vous ne pouvez pas déplacer une carte déjà posée dans votre commode.

Important : Choisissez les cartes qui vous aideront à **remplir les 3 objectifs et à marquer le plus de points**. Faites attention à l'emplacement de chaque couleur et de chaque type de poignée sur vos cartes afin de combiner ces dernières astucieusement. Vous **pouvez** utiliser un même tiroir pour remplir **plusieurs objectifs différents**. En revanche, vous ne pouvez pas utiliser un même tiroir pour remplir plusieurs fois un même objectif. Voir la section « Cartes Objectif » pour plus de détails.



Exemple : Lydia a placé ses 2 cartes de départ. Elle ajoute une nouvelle carte à droite de sa commode. Ce faisant, elle remplit immédiatement 1 fois l'objectif de couleur ①, 3 fois l'objectif de poignées ②, et possède déjà une rangée de 3 tiroirs rouges ③.

Remarque : Un même tiroir ne peut être utilisé qu'une seule fois par objectif. Lydia possède une poignée carrée en bas à gauche qui ne lui rapporte pas encore de points pour la combinaison de poignées ②. Pour en marquer, elle doit donc poser à gauche de sa commode une carte comportant une poignée carrée diagonalement adjacente à la poignée existante.

Cartes Échange

Vous pouvez jouer votre carte Échange à tout moment **après avoir placé vos cartes de départ**. Cette carte vous permet d'échanger les 2 cartes de votre main **une fois par partie**, avant de choisir une carte à poser. Lorsque vous jouez cette carte, défaussez les 2 cartes de votre main, puis piochez 2 nouvelles cartes. Retournez ensuite la carte Échange face cachée (X), puis continuez à

jouer normalement. Si vous n'utilisez **pas** votre carte Échange au cours de la partie, vous marquez **1 point bonus** à la fin de la partie.

Fin de la partie

Lorsque tous les joueurs ont une **commode de 8 cartes** devant eux, la partie prend fin. Vous pouvez alors compter vos points ! Comptez d'abord **combien de fois** vous avez rempli les **objectifs de couleur et de poignées** avec votre commode. Pour chaque combinaison valide obtenue, marquez le nombre de points indiqué sur la carte Objectif. Comptez ensuite le **nombre de tiroirs dans votre plus longue rangée** de la même couleur ou avec la même poignée, selon ce qui est indiqué sur la carte Objectif. **Pour chaque tiroir dans cette rangée**, marquez 2 points. Selon le nombre de joueurs, vous pouvez également marquer des **points bonus** pour la première, la deuxième et la troisième plus longue rangée. **Enfin, marquez 1 point bonus si vous n'avez pas utilisé votre carte Échange.**

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, les joueurs ex æquo se partagent la victoire.

Exemple de décompte des points

Lydia, Charlotte et Pierre ont joué avec les objectifs suivants :



Couleur



Poignées



Rangée





Lydia marque les points suivants :

Combinaisons de couleur : $3 \times 4 \text{ points} = 12 \text{ points}$

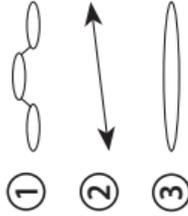
Combinaisons de poignées : $5 \times 3 \text{ points} = 15 \text{ points}$

Combinaison de rangée : $5 \times 2 \text{ points} = 10 \text{ points}$

Dans une partie à 3 joueurs, seuls 2 joueurs marquent des points bonus pour leurs rangées. Pierre marque 8 points bonus, car il a une rangée de 7 tiroirs rouges. Charlotte marque 4 points bonus, car elle a une rangée de 6 tiroirs rouges. Avec 5 tiroirs rouges, Lydia a la plus petite rangée : elle ne marque donc aucun point bonus.

Carte Échange : non utilisée = 1 point

Total : 38 points



Cartes Objectif

Remarque : Le symbole en bas à droite de chaque carte Objectif rappelle si cette carte exige une combinaison de couleur ou de poignées.



= Couleur



= Poignées

Combinaisons de couleur (1-7) combinaisons de poignées (8 à 14)

Chaque carte Objectif de couleur ou de poignées indique une **combinaison spécifique** que vous devez obtenir dans votre commode pour marquer des points. Chaque combinaison se compose soit de **tiroirs de la même couleur** (rouges, bleus, roses, orange ou noirs), soit de **poignées de la même forme** (fleurs, carrés ou barres). Vous pouvez choisir la couleur des tiroirs et la forme des poignées. Vous pouvez remplir un même objectif plusieurs fois avec des tiroirs différents. Pour chaque combinaison répondant à un objectif, vous pouvez choisir une nouvelle couleur ou une nouvelle forme de poignée. Veillez seulement à ce que, dans chaque combinaison, les tiroirs soient de la même couleur ou que leurs poignées soient de la même forme.

Important : Chaque tiroir ne peut être utilisé qu'une seule fois pour un même objectif. Vous pouvez **faire pivoter** une carte Objectif et **inverser horizontalement ou verticalement** (comme dans un miroir) la combinaison qu'elle indique.

Combinaisons de couleurs (1 à 7)



Marquez 4 points pour chaque combinaison de 3 tiroirs de la même couleur respectant ce motif. **Remarque :** Vous pouvez inverser verticalement ou horizontalement le motif et le faire pivoter à 180 degrés !



ou



Combinaisons de poignées (8 à 14)



Marquez 3 points pour chaque combinaison de 2 poignées de la même forme respectant ce motif. **Remarque :** Vous pouvez inverser verticalement ou horizontalement le motif et le faire pivoter à 180 degrés !



ou



Combinaisons de rangées (15 à 30)

Pour marquer des points avec une combinaison de rangée, vous devez former **la plus longue rangée** horizontale possible (**alignement continu** de tiroirs). Les tiroirs de la rangée doivent être de la **même couleur** ou avoir des **poignées de la même forme**. Marquez **2 points** pour **chaque tiroir qui constitue la rangée**.

Selon le nombre de joueurs, vous pouvez marquer des **points bonus** pour la première, la deuxième et la troisième plus longue rangée :

- 2 joueurs : 4 points bonus pour la plus longue rangée
- 3 joueurs : 8 points bonus pour la plus longue rangée
4 points bonus pour la 2^e plus longue rangée
- 4-6 joueurs : 8 points bonus pour la plus longue rangée
4 points bonus pour la 2^e plus longue rangée
2 points bonus pour la 3^e plus longue rangée

En cas d'égalité, tous les joueurs ex æquo marquent le même nombre de points bonus (p. ex., 2 joueurs marquent 8 points chacun). Le joueur avec la plus longue rangée suivante marque le nombre de points bonus suivant (p. ex., 4 points).

Cartes 15-16



Marquez des points pour vos 2 plus longues rangées continues de la même couleur (15) ou ayant la même poignée (16). La couleur des tiroirs et la forme des poignées peuvent être différentes entre les 2 rangées. Veillez seulement à ce que la couleur ou la forme soit la même au sein de chaque rangée. Marquez 2 points pour chaque tiroir qui constitue chaque rangée.

Points bonus : Comptez le nombre total de tiroirs dans vos 2 rangées et comparez votre résultat à celui des autres joueurs. Les joueurs qui ont le plus de tiroirs marquent les points bonus.

Cartes 17-18



Marquez des points pour votre plus longue rangée continue de la même couleur (17) ou ayant la même poignée (18). Marquez 2 points pour chaque tiroir qui constitue la rangée.

Points bonus : Comptez le nombre total de tiroirs dans votre rangée et comparez votre résultat à celui des autres joueurs. Les joueurs qui ont le plus de tiroirs marquent les points bonus.

Cartes 19 à 26



Marquez des points pour votre plus longue rangée continue d'une couleur spécifique (19 à 23) ou ayant un type de poignée spécifique (24 à 26). Marquez 2 points pour chaque tiroir qui constitue la rangée.

Points bonus : Comptez le nombre total de tiroirs dans votre rangée et comparez votre résultat à celui des autres joueurs. Les joueurs qui ont le plus de tiroirs marquent les points bonus.

Cartes 27 à 30



Marquez des points pour vos 2 plus longues rangées continues de la même couleur (27 et 29) ou ayant la même poignée (28 et 30) à un emplacement spécifique de votre commode (les 1re et 4e rangées ou les 2e et 3e rangées, en partant du haut). La couleur des tiroirs et la forme des poignées peuvent être différentes entre les 2 rangées. Veillez seulement à ce que la couleur ou la forme soit la même au sein de chaque rangée. Marquez 2 points pour chaque tiroir qui constitue chaque rangée.

Points bonus : Comptez le nombre total de tiroirs dans vos 2 rangées et comparez votre résultat à celui des autres joueurs. Les joueurs qui ont le plus de tiroirs marquent les points bonus.

Variantes

Vous souhaitez varier le jeu ? Commencez la partie avec 4 cartes en main. Choisissez 2 de ces cartes pour commencer votre commode, puis passez les 2 autres au joueur situé à votre gauche. Piochez ensuite chacun 1 carte. Vous aurez alors 3 cartes en main. Pour jouer avec cette variante, laissez de côté les cartes Échange. Toutes les autres règles restent les mêmes.

Mode solo

Pour jouer à Sideboards en mode solo, commencez la partie normalement avec 3 cartes en main. Choisissez 2 de ces cartes et posez-les devant vous pour commencer votre commode.

Défaussez la carte qu'il vous reste en main, puis piochez 2 nouvelles cartes. Choisissez 1 de ces cartes et ajoutez-la normalement à votre commode. Défaussez la carte restante. Piochez 2 nouvelles cartes, et continuez ainsi jusqu'à avoir une commode de 8 cartes. Vous pouvez également utiliser votre carte Échange pour piocher 2 nouvelles cartes.

À la fin de la partie, comptez vos points. Marquez les points normalement pour les objectifs de couleur et de poignées. Pour les rangées, marquez 2 points pour chaque tiroir correspondant dans votre rangée. Marquez des points bonus comme suit :

Cartes 17 à 26

- Rangée d'au moins 4 tiroirs correspondants : +2 points
- Rangée d'au moins 6 tiroirs correspondants : +4 points
- Rangée d'au moins 8 tiroirs correspondants : +8 points

Cartes 15-16 et Cartes 27 à 30

- Rangées d'au moins 7 tiroirs correspondants : +2 points
- Rangées d'au moins 9 tiroirs correspondants : +4 points
- Rangées d'au moins 11 tiroirs correspondants : +8 points

Évaluez votre score en fonction du tableau ci-dessous :

Points	Classement
55+	Champion de Sideboards !
45-54	Vous êtes le couteau le plus affûté du tiroir !
35-44	Bien joué !
25-34	Vous êtes sur la bonne voie...
up to 24	Peut mieux faire... Réessayez !

