



## Votre mission ?

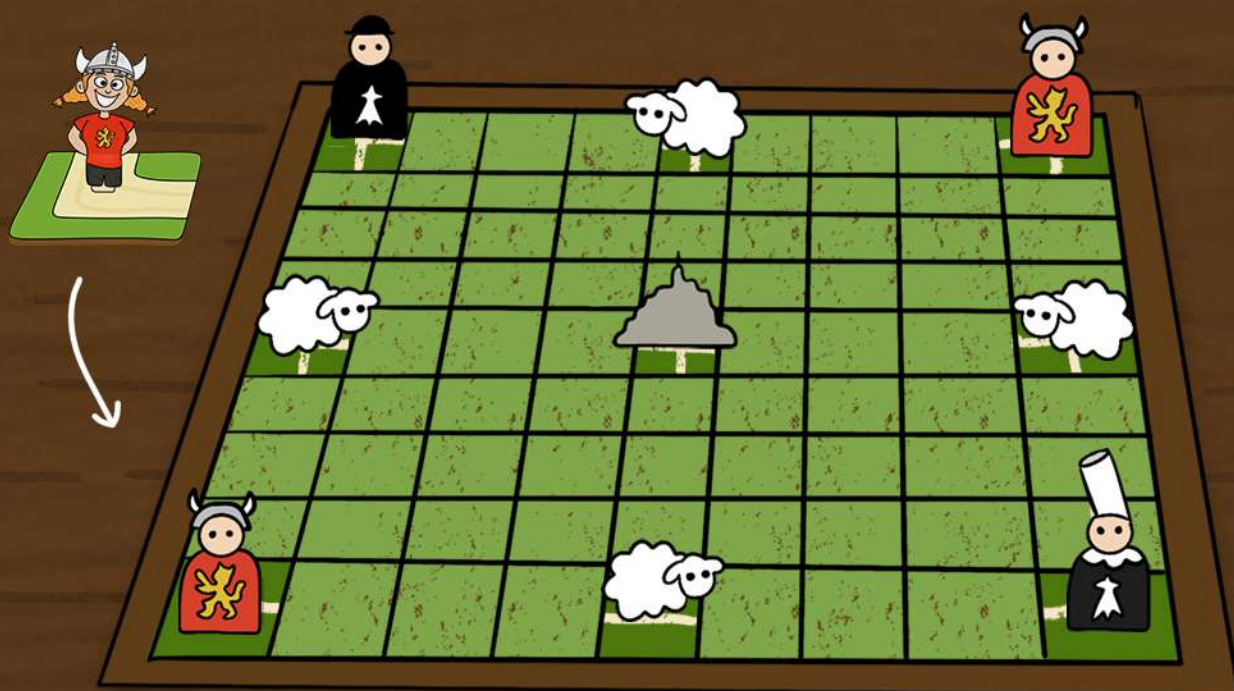
Choisissez votre camp : **Breton** ou **Normand**  
et **atteignez le Mont Saint-Michel** avant tout le monde !

## Mise en place

Placez les 9 pions et 9 tuiles Départ  sur les cases prévues :

- Le **Mont Saint-Michel** au centre du plateau
- Les **4 Moutons** sur les côtés au milieu
- Les **2 Normands** et **2 Bretons** dans les coins.

Chaque joueur **tire 5 tuiles Chemin**  qu'il peut regarder.  
Formez une pioche avec le reste des tuiles.





# Déroulement d'un tour

À son tour, un joueur choisit 1 seule action parmi les 2 suivantes :

## ACTION 1 : POSER UNE TUILE

Le joueur pose une tuile en respectant les règles de positionnement :

- La tuile doit toucher au moins une autre tuile déjà sur le plateau.
- Les bords doivent concorder (chemin avec chemin, herbe avec herbe).
- Un chemin ne peut aller en direction du bord du plateau.
- **Interdiction** de bloquer complètement un adversaire.
- **Interdiction** de bloquer les entrées du Mont Saint-Michel.
- Les tuiles ne peuvent pas se superposer.

Ensuite, le joueur repioche une tuile pour toujours avoir 5 tuiles en main.

## ACTION 2 : TIRER LE DÉ



### SI LE DÉ EST UN CHIFFRE :

Le joueur avance son pion du chiffre exact dans la direction de son choix.  
Si le chemin est une impasse, le joueur rebondit et fait demi-tour.



**Interdiction de traverser le Mont Saint-Michel**

### SI LE DÉ EST UN SYMBOLE :



**SABLE MOUVANT** : le joueur s'est enlisé, il passe son tour.

👉 En 1 contre 1, le joueur adverse joue deux fois de suite.



**VAGUE** : la marée a changé le paysage. Le joueur déplace n'importe quelle tuile Chemin inoccupée en respectant les règles de positionnement.



## Les Menhirs = passage secret !



Si un joueur arrive pile sur une tuile Menhirs, il est **obligatoirement téléporté** sur une autre tuile Menhirs de son choix présent sur le plateau.

Si pas d'autre tuile, le joueur reste sur place.

## Les moutons = gardiens du Mont

**ATTENTION !** Le Mont Saint-Michel est accessible via 4 entrées, mais seulement **une entrée vous fera gagner la partie !**



Pour découvrir la bonne, rendez visite aux moutons. **Chaque mouton représente l'entrée face à lui :** Nord, Ouest, Sud et Est.

Quand un joueur arrive **pile** sur une tuile Mouton, il retourne secrètement le mouton pour découvrir quelle entrée est en face :



**Bonne entrée**



**Mauvaise entrée**

## Fin de la partie

Quand un joueur atteint **pile** le Mont Saint-Michel, on retourne le mouton face à l'entrée pour vérifier si c'est la bonne :

- Mouton vert > **Victoire !!!**
- Mouton rouge > **Retour case départ et le joueur passe un tour.**

👉 **En équipe, la victoire est collective :**

Si un membre de l'équipe Bretonne ou Normande parvient à entrer par la bonne entrée, toute l'équipe remporte la partie !



# Qui commence ?

La personne qui est allée le plus récemment au Mont Saint-Michel commence.  
Alternative : lancez tous le dé, le plus grand chiffre commence.

Les tours se jouent dans le **sens des aiguilles d'une montre**  
en alternant **Breton** et **Normand**.

# Combien de joueurs ?

➡ À 2 joueurs, jouez avec **1 Breton** et **1 Normand**.  
En version avancée, on joue avec 2 pions chacun.

➡ À 3 joueurs, on joue chacun pour soi.

➡ À 4 joueurs, on joue en équipe **2 Bretons** contre **2 Normands**.  
En variante, chacun pour soi. Gare aux alliances & trahisons !



**Breton ou Normand** est un jeu créé avec amour par une normande Anaëlle Tarot & un breton demi-sel Rémi Le Calvez.



## Contenu de la boîte

- 1 Mont Saint-Michel
- 2 Bretons & 2 Normands
- 4 Moutons et 4 stickers
- 9 Tuiles Départ
- 71 Tuiles Chemin dont 3 Menhirs
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu illustrée
- 1 dé 6 faces

RULES ↷

Découvrir les règles en vidéos et dans toutes les langues

<http://bon.kapoupa.net>

