



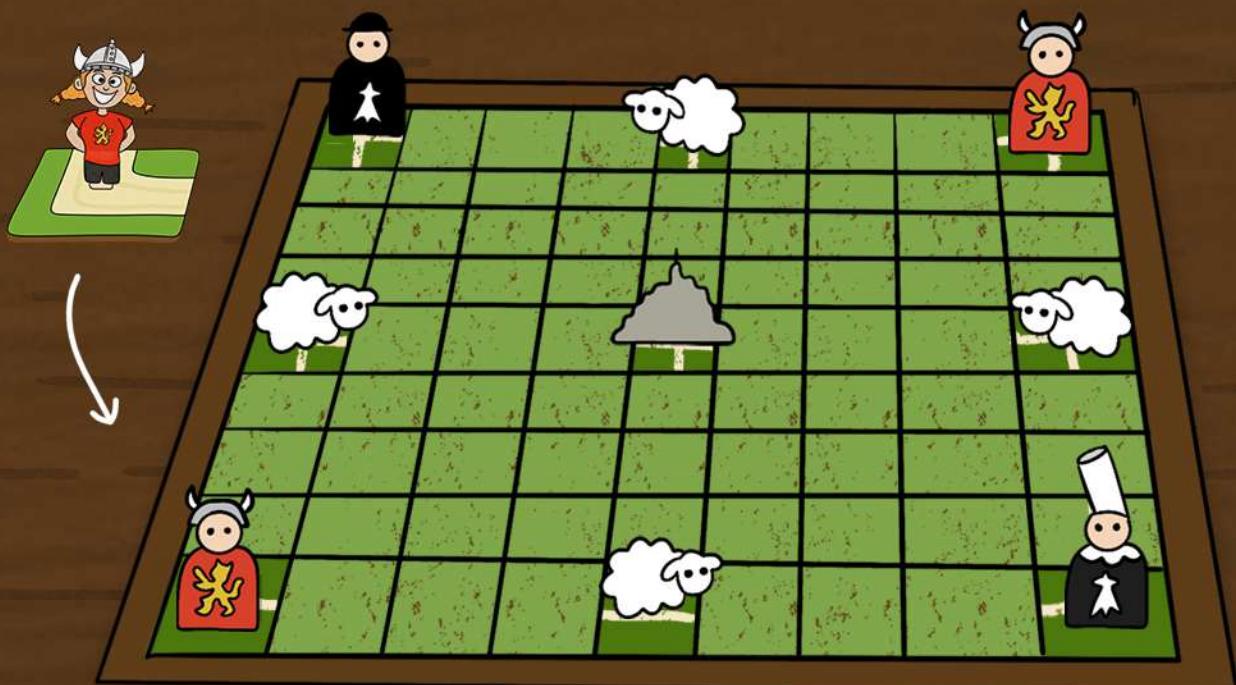
Votre mission ?

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>

