

# BOG

NANO  
GAME

2

15

10+

**OBJECTIF :** BOG est un jeu pour deux joueurs dans lequel vous jouerez des Grenouilles de votre main et les déplacerez sur des Nénuphars (aire de jeu). Atterrissez sur des Mouches pour piocher plus de cartes et sur des Grenouilles adverses pour gagner des points. Complétez vos "Routes" et marquez encore plus de points grâce à vos "Formations".

Le joueur avec le plus de points à la fin du jeu remporte la victoire !

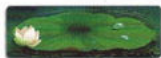
## MISE EN PLACE :

- 1 Créez le "Marécage" en plaçant les 9 Nénuphars en 3 rangées de 3 cartes, chacune au centre de la table. Assurez-vous de laisser de la place pour les "Rives" de chaque joueur.
- 2 Placez une Mouche perpendiculairement sur chacun des 3 Nénuphars de la rangée centrale.

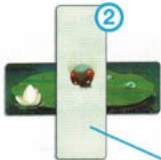
### EXEMPLE DE MISE EN PLACE

Main du second joueur  
(3 Grenouilles)

Rive du second joueur



Marécage (grille des Nénuphars 3x3)



3 Mouches



Rive du premier joueur

- 3 Mélangez les 18 Grenouilles pour former une pioche face cachée près du Marécage.

- 4 Choisissez un 1<sup>er</sup> joueur. Ce Joueur pioche 2 Grenouilles de la pioche. Le second joueur en pioche 3. Enfin, piochez 3 Grenouilles et placez-les face visible pour créer la Rivière.

- 5 Le 1<sup>er</sup> joueur effectue le premier tour.

Main du 1<sup>er</sup> joueur  
(2 Grenouilles)

Pioche

3

'Route'

Les 3 Grenouilles  
seront toujours face à  
vous avec la Route en  
haut. Les Grenouilles  
ADVERSES seront  
tournées vers lui.

(Point de Départ  
et 3 arrêts  
supplémentaires)

'Formation'  
(Emplacements  
de 3 Grenouilles)



**ACTIONS :** À votre tour, vous devez effectuer l'une des  
**4 Actions** suivantes :

### SE DÉPLACER :

- **Jouez** une Grenouille de votre main. - **Avancez** le long de la Route.

### MARQUER DES POINTS :

- **Terminez** la Route d'une Grenouille. - **Marquez** une Formation.

#### ACTION 1 - Jouez une Grenouille de votre main :

Placez une Grenouille de votre main sur votre Rive.  
Vous pouvez avoir **maximum de 2 Grenouilles** sur votre Rive.



Les Grenouilles que vous  
jouez sont tournées vers  
vous, Route sur le dessus.



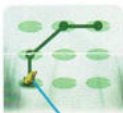
Rive du 1<sup>er</sup> joueur

Les Grenouilles de votre  
adversaire sont tournées  
vers lui.

Choisissez une Grenouille de  
votre main que vous placez face  
visible sur votre Rive.

#### ACTION 2 - Avancez le long de la Route :

A. Avancez une Grenouille de votre Rive jusqu'à son Nénuphar  
de départ indiqué sur sa Route.



Le Nénuphar de départ  
de cette Grenouille.

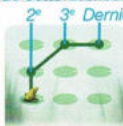


Rive du 1<sup>er</sup> joueur

Les Grenouilles commencent toujours  
leur Route sur l'un des trois Nénuphars  
de la rangée du bas, le plus proche de  
la Rive du joueur.

B. Avancez une Grenouille jusqu'au Nénuphar suivant sur  
sa Route.

2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et dernier  
arrêt  
de cette Grenouille.



Exemple : Cette Grenouille se  
déplace depuis son Nénuphar  
de départ jusqu'au deuxième Nénuphar.

## Avancez le long de la Route (suite) :

**Atterrir sur une Grenouille :** Si vous déplacez une Grenouille vers un Nénuphar occupé par une Grenouille adverse (une Grenouille qui fait face à votre adversaire), retirez la Grenouille adverse du Marécage et utilisez le verso de sa carte pour marquer 1 point.



**Atterrir sur votre propre Grenouille :** Si vous n'avez pas d'autres mouvements disponibles, vous pouvez être contraint d'atterrir sur votre propre Grenouille. Si vous le faites, l'adversaire prend cette Grenouille et la marque pour 1 point.

**Atterrir sur une Mouche :** Si vous déplacez une Grenouille vers un Nénuphar occupé par une Mouche :

1. Déplacez la Mouche vers un autre Nénuphar inoccupé.
2. Prenez la 1<sup>re</sup> carte de la Pioche ou choisissez-en une dans la Rivière. Si vous avez choisi une carte de la Rivière, remplacez-la par une nouvelle carte de la Pioche. S'il n'y a plus de cartes à disposition, mettez la Mouche dans votre zone de score. Elle vaut 1 point à la fin du jeu.



**Cas rare :** Si une Mouche ne peut pas être placée parce que tous les autres Nénuphars sont occupés par des Mouches ou des Grenouilles, mettez-la dans votre zone de score à la place.

## ACTION 3 - Terminez la Route d'une Grenouille :

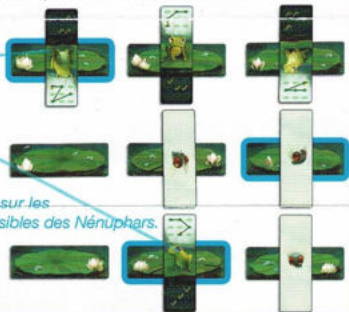
Marquez l'une de vos Grenouilles qui est sur le dernier Nénuphar de sa Route. Placez la carte devant vous, face cachée, avec le '2' en haut, face à vous.



## ACTION 4 - Marquer une Formation :

Révélez une **carte de votre main** montrant 1, 2 ou 3 Grenouilles (peu importe le joueur qui les contrôle) aux emplacements exacts dans le Marécage. Ensuite, utilisez le verso de la carte pour marquer des points égaux au nombre de Grenouilles que vous avez identifiées.

Formation



Cette carte rapporte 2 points, car il y a 2 Grenouilles situées sur les 3 emplacements possibles des Nénuphars.



Verso de la carte

**FIN DE PARTIE :** Lorsqu'un joueur ne peut pas effectuer d'action, la partie se termine et l'un des résultats suivants se produit :

A. Si la Rivière et la pioche sont épuisées, comptez les points. Le joueur avec le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui n'a pas pu effectuer l'action perd la partie.

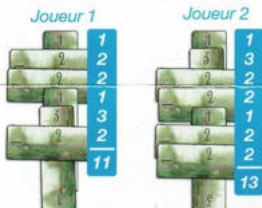
B. S'il reste une ou plusieurs cartes dans la Pioche ou la Rivière, le joueur qui ne peut pas effectuer d'action perd et l'autre joueur gagne.

*Exemple : Le Joueur 1 n'a pas pu effectuer d'action car il n'avait pas de cartes en main et il ne restait aucune Grenouille dans le Marécage. Comme il n'y a plus de cartes dans la Pioche et dans la Rivière, les joueurs comptent leur score.*

*Le Joueur 1 a 11 points.*

*Le Joueur 2 a 13 points.*

*Le Joueur 2 gagne !*



**CRÉATEUR :** Chris Handy

**ILLUSTRATIONS :** Magda Markowska

**DÉVELOPPEUR :** John Brieger

**ÉCRITURE DES RÈGLES :** Breeze Grigas

**TRADUCTION :** Valentin Le Lay

