



MAIDOPOLY 26 se joue avec autant de joueurs que de présents.

Chacun pourra faire avancer un membre de BAND-MAID et leur voiture.

Être en accord avec les autres joueurs est un engagement parfait, po!

Attention, la convivialité est l'élément essentiel du jeu : gâteaux et chocolats, bières et whisky, café et thé, ainsi que les bananes accompagneront parfaitement les joueurs!!!!

L'objectif est d'amener le drapeau BAND-MAID, la voiture et tous les membres du groupe au NIPPON BUDOKAN afin d'y planter le drapeau du groupe tous ensemble.

Comment jouer ?

Préambule

Ce jeu s'inspire de The Landlord's Game, créé par Lizzie Magie - rendons justice à cette créatrice. C'est un jeu coopératif à diffuser largement pour aider BAND-MAID à conquérir le monde dans la joie et la bonne humeur. Il n'a pas vocation à être vendu.

- **Objectif :** Permettre à BAND-MAID de jouer au NIPPON BUDOKAN.
- **Mécanique :**
 - Toutes les actions sont faites ensemble. Chacun joue à son tour et ensuite on échange pour faire les meilleurs choix, po !
 - Chaque MAID est représentée par un pion à sa couleur.
 - La voiture transporte le drapeau qui sera à apporter au NIPPON BUDOKAN.
 - La voiture est déplacée par chaque joueur lors de son tour de jeu.
 - À chaque case, une action est à effectuer, ne manquez rien, po !
 - Pour le calcul de gains, le Po ! universel sera utilisé.
Le Po ! a cours depuis 810 ans et permet un partage des valeurs.
- **Matériel :**
 - Les MAIDS sont représentées par des pions à leur couleur (MISA, violet, Akane, jaune, Miku Kobato, rouge, Saiki, bleu, et Kanami, vert).
 - La petite voiture avec son drapeau BAND-MAID.
 - Le plateau de jeu avec sa roulette.
 - Deux dés, idéalement un rouge et un bleu. Vous pouvez utiliser d'autres couleurs (violet, jaune, vert, voire noir et blanc ou blanc et noir). L'essentiel est d'avoir deux dés différents associés l'un aux MAIDS et l'autre à la voiture, po !
 - Les cartes :
 - 14 cartes PLAYLISTS,
 - 16 cartes CHANCE,
 - 16 cartes COMMUNITY MASTERS & PRINCESSES.
 - Un appareil pour diffuser la musique.
 - Des crayons de couleur et des feuilles

- Des petits cubes pour créer les salles de spectacle dont un percé pour installer le drapeau BAND-MAID. 200 devraient suffire largement, 205 est la perfection (non, pas 4, malheureux, po !)

Résultat : Quand BAND-MAID s'enrichit de nos bonnes volontés, tous les joueurs gagnent ensemble, po !

Quelques préparatifs sont nécessaires :

La convivialité de ce jeu demande de disposer de :

- Petits gâteaux, bonbons et/ou autres petits plaisirs satisfaisants pour chaque participant ;
- Quelques fruits (en particulier des bananes, po !)
- Boissons diverses, chaudes et froides, disposer d'une canette est essentiel !
- De vêtements noirs (avec un peu de blanc éventuellement), la coiffe n'est pas obligatoire, po ! Les vêtements très colorés, façon cluppo, conviennent également parfaitement, po !
- Bien entendu, tout cela n'est pas indispensable. Cela aide juste à augmenter le plaisir ;-)

Une petite mise en route :

- Mélangez les cartes PLAYLISTS, CHANCE et COMMUNITY MASTERS & PRINCESSES séparément et posez-les sur le plateau face cachée en trois paquets séparés.
- Les 5 MAIDS et la voiture sont posées sur la case GO, po !

Une bonne playlist :

La musique est notre amie et BAND-MAID nous sert avant tout, po ! Avant de commencer, tirez une carte SETLISTS, lancez là... Et profitez, po !

Comment gagner ?

L'objectif est d'amener la voiture et les 5 membres de BAND-MAID sur la case ∞ pour servir au NIPPON BUDOKAN afin d'y planter le drapeau groupe tous ensemble, po !

Gagner tous ensemble est la seule issue, po !

Qui joue en premier ?

Le joueur le plus jeune fait tourner la roulette et lance les dés en premier. Il fait entrer en scène Miku Kobato. Puis, l'ordre des MAIDS sera le suivant : Kanami, Akane, MISA et Saiki. Une fois, chaque MAID engagée dans la course au NIPPON BUDOKAN, les joueurs sont libres de déplacer les MAIDS dans l'intérêt du groupe.

Quand c'est votre tour :

1. Faîtes tourner la roulette et lancez les deux dés, po !
2. Déplacez la voiture d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur le dé bleu, po ! Une MAID se déplace d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur le dé rouge et dans le sens des aiguilles d'une montre, sauf si U-TURN lui a fait changer de sens, po !
[Attention, il faudra se souvenir du sens de déplacement de chacune et de celui de la voiture, po !]
3. La case où la MAID s'arrête détermine ce que le joueur doit faire. Voir la rubrique « Types de Cases » ci-dessous, po !
4. Quand la voiture passe par la case GO ou s'y arrête, le groupe paie le coût de la tournée à la Banque pour financer les tournées, po ! Voir le calcul du coût ci-dessous.

5. Quand un membre du groupe s'arrête sur la case GO, le joueur qui la déplace tire une carte Chance, po !
6. Lorsque vous avez terminé votre tour, donnez les dés au joueur situé sur votre gauche, po !

Types de cases

Il existe quatre types de cases :



Sommets
(GO, U-TURN,
PAUSE et INFINITY)



Pays



Monuments



Déplacements

Actions à réaliser à chaque case :

Cases SOMMETS



Case GO :

À chaque passage de la voiture, le coût de la tournée est à donner à la banque. C'est aussi le moment de servir une nouvelle playlist en tirant une carte PLAYLISTS, po !

À chaque arrêt d'un membre du groupe ou de la voiture, une carte CHANCE est tirée et une action est à faire, po !



Case U-TURN :

Chaque arrêt d'une MAID ou de la voiture sur cette case la fait repartir dans l'autre sens, une carte COMMUNITY est tirée et c'est à vous de jouer, po !



Case PAUSE :

Chaque arrêt d'une MAID ou de la voiture sur cette case l'oblige à attendre qu'une autre MAID atteigne cette case pour que les deux puissent repartir. Une carte COMMUNITY est tirée à chaque fois et c'est à vous de jouer, po !



Case INFINITY :

Chaque arrêt d'une MAID ou de la voiture sur cette case oblige à tirer une carte CHANCE.

Bonne chance, po !

Cette case est celle où se déroulera l'Okyuji au Nippon Budokan, pour un service à l'infini.

Pour cela, il sera nécessaire de préparer le NIPPON BUDOKAN. Chaque passage d'une MAID permet d'ajouter des cubes (1, puis 2, 3, 5 7 et 8, po !) Le nombre de cubes pourra être augmenté seulement quand la voiture sera repassée par la case GO.

Aucun gain n'est réalisé tant que le NIPPON BUDOKAN n'a pas atteint sa grandeur optimale, po !



Cases PAYS

Chaque pays attend avec impatience un okyujji !

À chaque arrêt d'un membre du groupe, une salle accueille BAND-MAID, po !

Pour cela, la première MAID qui s'arrête dans le pays pose un cube « salle de spectacle ».

La taille de la salle pourra être augmentée seulement quand la voiture sera repassée par la case GO. Pour cela, il sera nécessaire que deux MAIDS soient en même temps dans le pays.

Notez que les gains sont perçus en fonction de la taille des salles et des tirages faits par les dés sur la roulette. (Voir calcul des gains)

Lorsque tous les pays d'une même couleur disposent d'une salle de spectacle, les gains sont augmentés.

La case JAPAN est forcément particulière, po ! Le passage d'une seule MAID permet d'augmenter la taille de la salle.



Cases MONUMENTS

Les cases MONUMENTS fonctionnent comme les cases Pays.

Lorsque les quatre cases disposent d'une salle de spectacle, les gains sont augmentés.



Cases DÉPLACEMENT

Ces cases permettent de se déplacer plus vite.



Case Hélico :

La MAID arrivée sur cette case se rend sur une case PAYS de la couleur des cases entourant l'hélico. Cela permet de faire un Okyuji et, éventuellement, d'augmenter la taille de la salle.

Si c'est la voiture qui arrive sur cette case, il ne se passe rien.



Case Train :

La MAID arrivée sur cette case se rend sur une case PAYS de la ligne du train (6 cases PAYS d'un même côté du plateau de jeu). Cela permet de faire un Okyuji et, éventuellement, d'augmenter la taille de la salle.

Si c'est la voiture qui arrive sur cette case, il ne se passe rien.



Case Bateau :

La MAID arrivée sur cette case se rend sur une case PAYS de votre choix. Cela permet de faire un Okyuji et, éventuellement, d'augmenter la taille de la salle.

Attention, c'est plus long et il faudra attendre que la voiture passe par la case GO avant que cette MAID puisse se déplacer à nouveau.

Si c'est la voiture qui arrive sur cette case, elle sera bloquée tant qu'une Maid ne sera pas venue pour que la voiture puisse repartir. La voiture se déplacera du nombre de cases indiqué par le dé bleu, la MAID se rendra sur une case PAYS de votre choix.



Case Avion :

La MAID arrivée sur cette case se rend sur une case PAYS de votre choix. Cela permet de faire un Okyuji et, éventuellement, d'augmenter la taille de la salle.

Attention, si la voiture arrive sur cette case, elle sera bloquée tant qu'une Maid ne sera pas venue pour que la voiture puisse repartir. La voiture se déplacera du nombre de cases indiqué par le dé bleu, la MAID se rendra sur une case PAYS de votre choix.

La roulette

Tirages spéciaux :

Ces tirages spéciaux sont associés à des dates.

- Quand la somme des deux cases où sont tombés les deux dés fait **39**, chacun doit crier **KURUPPO**. Le dernier à le faire devra ponctuer toutes ses phrases par « **po !** » jusqu'à ce que la voiture repasse par la case GO, po !
- Quand la somme des deux cases où sont tombés les deux dés fait **33**, chacun doit crier **Pschitttt**. Le dernier à le faire devra continuer pieds nus afin de mieux ressentir le feeling du groupe jusqu'à ce que la voiture repasse par la case GO, po !
- Quand les dés sont sur les cases :
 - o **15 et 10**, c'est l'anniversaire de **MISA** !
 - o **14 et 12**, c'est l'anniversaire d'**Akane** !
 - o **21 et 10**, c'est l'anniversaire de **Miku Kobato** !
 - o **8 et 2**, c'est l'anniversaire de **Saiki** !
 - o **28 et 9**, c'est l'anniversaire de **Kanami** !une part de gâteau est offerte au dernier joueur à avoir déplacé le membre du groupe dont c'est l'anniversaire !
- Quand les dés sont sur les cases **8 et 10**, c'est le jour des pigeons, le dernier joueur à avoir déplacé Miku Kobato doit chanter le refrain de **PEACE&LOVE** :

Anata ni totte no PEACE&LOVE o
Toki niwa Happy go lucky lives
Kōkaku agete sō Be alright
We can change the world
PEACE&LOVE
- Quand les dés sont sur les cases **1 et 4**, c'est le premier avril, le dernier joueur à avoir déplacé le Miku Kobato doit chanter le pré-refrain de **Secret MAIKO Lips** :

Oh baby me o sorasase to kure
Kotoba no ura no ansan no kokoro
Oh baby wasuretain dosu e

Atama kara hanarehen whoa-ah-ah-ah-ah

- Quand les dés sont sur les cases **8 et 22**, c'est le jour du premier concert ensemble, tous les joueurs reprennent en cœur la fin de la chanson Be Ok :

(Hello, hello, hello, hello, hello, hello)

I'm gonna be OK!!

- Quand les dés sont sur les cases **11 et 19**, un frisson passe, le dernier à dire **BREAKING NEW GATE** sort de la pièce et revient en disant :

I've gotta be on my way (HEY!!)

Kotae no nai kyofu wa kyoku ni kaereba ii

Just breakin' new gate (HEY!!)

- Quand les dés sont sur les cases **5 et 10**, c'est le DAY OF MAID, tous les joueurs reprennent en cœur le refrain de Don't You Tell Me (première chanson de l'okyuji du 10 mai 2017) :

Love me, love me, love me, love me, hey, boy ?

Give me, give me, give me, give me, hey, joy !

Whoa-oh-oh-oh, ooh-whoa-oh, ooh-whoa-oh, die for you

Kiss me, kiss me, kiss me. kiss me, hey, boy ?

Tell me, tell me, tell me, tell me secret !

Whoa-oh-oh-oh, ooh-whoa-oh, ooh-whoa-oh

- Quand les dés sont sur les cases **6 et 9**, c'est le lady's Modesty Challenge, tous les joueurs jouent... l'intro de Ready to Rock ! Celui qui a lancé les dés interprète vocalement le jeu de Kanami, les autres tapent sur la table celui d'Akane. Bonne chance, po !

Note importante pour les parties chantées ou jouées : peu importe si on chante ou joue faux et même si c'est une réinterprétation totale, po! Par contre pas de karaoké façon Akane, pas de Saiki ici pour vous sauver la mise, po!

Seconde note importante, cette partie du jeu le complexifie notablement, elle peut être réservée à un mode expert, po !

Les cartes

Vous devez prendre la carte située sur le dessus du paquet correspondant, la retourner visible de tous pour que chacun la regarde en même temps. Suivez les instructions de la carte. Elle est ensuite remise face cachée en dessous de la pile.

Cartes Chance (Cases U-TURN et INFINITY)

Déplacements obligatoires

- **Rendez-vous pour Miku Kobato et Saiki à la case GO** pour une émission de Radio. Touchez 5000 po!
- **Allez à la case PAUSE**. Ne passez pas par la case Départ, ne touchez rien, repos, po!.
- Invitation à Lollapalooza, rendez-vous aux USA et touchez 5000 po! Si les USA n'ont pas encore le nombre de cubes pour Festival, ajoutez des cubes pour atteindre 5 !
- **Concert avec The Warning !** rendez-vous au Pays le plus proche entre le Japon ou le Mexique et touchez 5000 po!. Hugs obligatoires entre tous les joueurs, po !
- **Avancez jusqu'en France** pour voir l'Arc de Triomphe, la tour Eiffel et les Champs Élysées (Attention : mimes des deux premiers monuments et chant obligatoire de Aux Champs Élysées pour recevoir 5000 po!).

- **Avancez jusqu'aux U.K.** pour le Download festival. Si vous passez par la case Départ, recevez 5000 po!. Si les U.K. n'ont pas encore le nombre de cubes pour Festival, ajoutez des cubes pour atteindre 5 !
(Attention : chant obligatoire de We Will Rock You Po ! pour recevoir 5000 Po! En plus, po !).
- **Rendez-vous à la case Monument la plus proche.** Si vous passez par la case départ, recevez 5000 po!.
- **Reculez à la case d'où vous venez** pour un nouveau concert et recevez la somme correspondante, puis relancez les dés.

Gains d'argent

- **Le montant des recettes est doublé** au prochain concert grâce au merchandising.
- **Live Nation verse un supplément** pour la tournée du coût payé lors du tour précédent.

Pertes d'argent et taxes

- **Guitares égarées pendant le vol.** Payez la location de 1000 Po !
- **Les pédales sont perdues :** payez 1000 Po !.
- **Il faut racheter des bières :** 1000 Po !.
- **Vous êtes taxés** pour le prochain concert qui ne permettra de gagner que moitié moins que prévu.
- **Problème avec la dernière salle :** il faut rembourser la moitié de ce qui a été gagné.

Bonus / Spécial

- Vous ne supportez pas les pauses et votre envie de jouer est trop forte, vous pouvez repartir dès maintenant. **(Fin de pause)**
Cette carte peut être conservée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée.

Cartes COMMUNITY MASTERS & PRINCESSES

Le dernier à dire

- **KANPAI** reprend une boisson.
- **BANANA** prend et mange une banane (ou à défaut de banane reprend un gâteau ou un chocolat), ou tout ce qui passe. Attention, on ne mord pas le petit pigeon, po !
- **HIIPPIEPOPPPO** fait un cœur avec ses mains en disant **PEACE&LOVE**.
- **NO NO NO** fait la tête jusqu'à son prochain tour de jeu, po !
- **SAI-CHAN** fait le tour de la table en faisant l'avion et en souriant agréablement., po !

Action à mimer

Le joueur qui retourne la carte doit mimer :

- **THE BAREFOOT ASSASSIN** exécutant la cérémonie d'ouverture (une canette de bière est la bienvenue, une canette autre pour les plus jeune, po !)
- **THE GORILLA** mangeant une banana !
- **THE SMALL PIGEON** se secouant en faisant le tour de la table. Pour les plus joueurs, THE SMALL PIGEON peut entonner **Aux champs Élysées** ou **We Will Rock You Po**, po !
- **THE ICE QUEEN** regardant les autres sérieusement alors qu'ils font tous des grimaces.
- **MINCHO** se lève et dans un grand sourire dit I'M KANAMI !

Action à faire ensemble :

- **乾杯 !** (Kanpai !) : Celui qui a tiré la carte remplit les verres de chaque joueur de leur boisson préférée. Tous les joueurs viennent toucher leurs verres en même temps et criant **Kanpai !** [Attention, il est interdit de dire tchin tchin, ce serait vulgaire, po !]
- **鉛筆ゲーム** (Enpitsu gēmu) : Pour le Jeu du crayon , le joueur qui a tiré la carte CHANCE se met debout, lève le bras bien haut en tenant le crayon à la verticale, puis il le lâche et disant **Get Down**. Son voisin assis à gauche a une main devant lui en dessous du crayon. Il doit le rattraper au vol avant qu'il ne touche le sol. Il joue ensuite avec son voisin de gauche de la même façon. Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs ont essayé d'attraper le crayon. Chaque réussite entraîne le cri **Next world !** Et permet de gagner 3000 po! Chaque échec entraîne le cri **We have got to win!!**, le gain est mis en attente et sera gagné si un joueur suivant réussit à attraper le crayon, sinon pas de chance, po !
- **Moe Moe Kyun** : Celui qui a tiré la carte entame l'Omajinai Time et criant **Moe Moe**, les autres reprennent en chœur, il enchaîne par **Kyun Kyun** que les autres reprennent. Si celui qui a tiré la carte est satisfait, il conclut par **Zukyun! Bakyun! Dokyun! Wow! Moe! Moe! Kyuuuuuuuuun!**, sinon, il reprend pour que son public soit plus fervent, po !
- **ご主人様、お嬢様、一緒に遊びましょう。** (Goshujinsama, ojōsama, issho ni asobimashou) : Tous les joueurs reprennent ensemble cette formule, les mains jointes en s'inclinant vers le centre du cercle des joueurs. Attention, inclinez-vous respectueusement, po !
- **KANJI** : Chacun dessine un kanji inventé illustrant son mot du moment. Puis chacun le présente en expliquant. Celui qui a tiré la carte commence, puis c'est celui à sa gauche et ainsi de suite, po ! Une fois le tour de jeu terminé, on se racle la gorge correctement et, ensemble, on attaque le **ooh Yeah** de Miku au début de Why Why Why. Ne demandez pas pourquoi, c'est juste pour le plaisir, po !
- **勝利への準備は万端** (Shōri e no junbi wa bantan) : la formule **Shōri e no junbi wa bantan** est prononcée par les joueurs. Puis, chacun tend une main pour un empilement au-dessus du centre du plateau, avant de lancer en chœur le cri : **ichi, ni, mi, shi, go, BANDO-MAIDO !!!!!** Les bras sont tendus vers le ciel pour BAND-MAIDO, po !

Cartes PLAYLISTS

Les cartes playlists sont tirées à chaque passage de la voiture par la case GO, po !

Chaque playlist correspond à une succession de chansons servies l'année indiquée sur la carte, enjoy po !

Les salles

À chaque premier passage d'une MAID dans un pays, un cube « salle de spectacle » est posé.

Pour servir dans une salle plus grande, il sera nécessaire que deux MAIDS soient en même temps dans le pays.

L'agrandissement des salles suit le rythme suivant :

- Club (1 cube)
- Zepp (2 cubes)
- Arena (3 cubes)
- Festival (5 cubes)

- Stadium (7 cubes)
- Nippon Budokan (8 cubes)

[notez qu'il n'y aura jamais 4 ou 6 cubes dans un pays. Quand deux MAIDS sont ensemble dans un pays qui a déjà une Arena (3 cubes), deux cubes sont ajoutés afin de passer au niveau Festival (5 cubes). Et ainsi de suite, po ! Le maximum est de 7 cubes, sauf pour le NIPPON BUDOKAN !]

Calcul des gains de la tournée

La roulette permet de calculer les gains lors de chaque okyuji - if you want them to made it -, po !

Les salles sur les cases PAYS, MONUMENTS et INFINITY permettent de créer des Okyujis et d'obtenir des gains.

La taille compte, po ! :

Taille de la salle (cubes)	1	2	3	5	7	8
Gains	X1	X2	X3	X5	X7	X8

Pour calculer les gains à chaque Okyuji, trois nombres sont à utiliser :

- La taille de la salle.
- Le nombre de la case de la roulette sur laquelle le dé rouge s'est arrêté.
- 100 po !

La multiplication de ces trois nombres donne le gain.

Par exemple, pour un Zepp (2 cubes) et un dé rouge sur la case 10 de la roulette, le gain est de $2 \times 10 \times 100$, soit 2000 po!

Si les trois pays d'une même couleur disposent d'une salle, le gain est multiplié par trois.

Si les quatre monuments disposent d'une salle, le gain est multiplié par cinq.

Pour le dernier Okyuji au NIPPON BUDOKAN, le gain est multiplié par 8, plus la taille de la salle au Japon.

Par exemple, si la salle au Japon est au niveau Festival, le gain sera multiplié par 8 plus 5, soit par 13, po !

Calcul du coût de la tournée

À chaque lancé du dé bleu correspond la somme à mettre de côté pour financer la tournée.

Pour calculer les dépenses à chaque déplacement de la voiture, deux nombres sont à utiliser :

- Le nombre de la case de la roulette sur laquelle le dé bleu s'est arrêté.
- 100 po !

Par exemple, le dé bleu s'arrête sur la case 10 de la roulette, le coût est de 10×100 , soit 1000 po!

Le coût n'est calculé que lorsque la voiture arrive sur une case sur laquelle une salle existe. Les cases SOMMETS et DÉPLACEMENTS n'entraînent aucun coût lorsque la voiture s'y arrête.

FINALE :

Jouer au NIPPON BUDOKAN n'est pas la fin, ce n'est que le début de la suite...

En route vers la BAND-MAID WORLD DOMINATION !!!!!

À la fin de la partie, vous pouvez compter vos gains et recommencer une nouvelle partie pour faire mieux. Mais, l'essentiel est d'avoir passé un excellent moment ensemble à jouer et à écouter BAND-MAID... et de recommencer encore et encore, po !

À vous de jouer, invitez de nouveaux amis autour de la table et emmenez-les à la conquête du monde, po !

: