

STREAMS



PAGE 4



PAGE 7



PAGE 10

Blog : www.moonstergames.com

Facebook : www.facebook.com/moonstergames.com

Twitter : www.twitter.com/ebeltrando

STREAMS

 Un nombre seul ne rapporte pas de points

A

 A single number scores for 0 point

 1개로 구성된 덩어리는 0점입니다.

 Séparez vos suites par un trait

B

 Separate each suite with a line

 먼저 "같거나 높은 숫자로 연결된 묶음" 이 끊어지는 지점이 구분되게 표시합니다.

 Rélevez le nombre de points correspondant à votre suite

C

 Report the score corresponding to your suite

 한 덩어리로 묶인 "같거나 높은 숫자로 연결된 묶음" 에 포함된 숫자의 개수를 세서 점수를 확인합니다.

(예) 8개로 연결된 경우 15점

 Deux nombres identiques comptent chacun dans la longueur de la suite

D

 Two identical numbers are each accounted in a suite

 11~19는 2개씩 나올 수 있으며, 동일한 숫자를 연이어 적어도 됩니다.

 Le Joker est comptabilisé dans une seule suite

E

 The JOKER counts in only one suite

 조커는 어떤 수로도 가능하되, 점수 계산에는 한 번만 사용되어야 합니다.

아래의 (점수 계산표)는 상급 규칙을 적용한 예입니다. 3의 경우 낱개로 0점입니다. 1, 2, 7, 10, 11, 14, 14, 30 덩어리는 8개로 구성되어 15점입니다. 16, 17, 조커는 3개로 연결되어 3점, 5, 19는 1점, 13, 20, 22, 24, 26, 29는 6개로 구성되어 3점이 됩니다. 만약 기본 규칙이 적용되었다면 9점이 되었지만 상급 규칙으로는 3점이 됩니다. 총 22점을 획득하였습니다.

STREAMS

Yoshi

15/04/2015 3rd

x20 x40

1~10 11~19 20~30 ☆

+ 22 pts

3 1 2 7 10 11

A 0 C +15 D

1	0	+
2	+1	+
3	+3	+
4	+5	+
5	+7	+
6	+9	+3
7	+11	+
8	+15	+
9	+20	+
10	+25	+

11	+30	+
12	+35	+20
13	+40	+
14	+50	+
15	+60	+
16	+70	+
17	+85	+50
18	+100	+
19	+150	+
20	+300	+

14 14 30 16 17 19

5 19 13 20 22 24 26 29

+3

Streams © 2012 www.themastergame.com

! Décompte des points en mode expert - Scoring expert mode - 상급 규칙 적용 예!

STREAMS



STREAMS

Un jeu de **Yoshihisa Itsubaki**

Édité par Moonster Games & Moonster Games Asia

Design de Ian Parovel

Joueurs : A partir de 1 joueur et jusqu'à la limite des feuilles de jeu disponibles.

Age : 8 ans et +

Durée : environ 10mn

Matériel de jeu :

40 tuiles STREAMS numérotées de 1 à 30

(les nombres 11 à 19 étant en double) et une tuile **JOKER**.

1 bloc de feuilles de jeu

8 crayons à papier

1 sac en tissu

1 livret de règles (Français, Anglais et Coréen)

But du jeu :

Dans STREAMS vous allez devoir réaliser les plus longues suites de nombres possibles, plus la suite est longue plus vous marquez de points.

Le gagnant est le joueur avec le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Préparation du jeu :

A. Distribuez une feuille de jeu à chaque joueur.

B. Placez toutes les tuiles STREAMS dans le sac et mélangez les.

C. Choisissez un joueur qui sera responsable de la pioche des tuiles STREAMS.

D. La partie va se dérouler en 20 tours de jeu.



STREAMS

Déroulement d'un tour de jeu :

E. Le joueur responsable de la pioche tire au hasard une tuile STREAMS dans le sac, il annonce à voix haute le nombre indiqué dessus ou s'il s'agit de la tuile JOKER, puis place celle-ci face visible sur la table.

F. Tous les joueurs inscrivent le nombre annoncé (ou le symbole JOKER) sur leurs feuilles de jeu. Ils sont libres de placer le nombre ou le JOKER où ils veulent dans une case libre de la grille, ils essaient ainsi de constituer progressivement la ou les suites de nombres les plus longues possibles.

G. Dès que tous les joueurs ont inscrit le nombre sur leurs feuilles de jeu, un nouveau tour commence (reprendre au point E).

Fin de Partie :

H. A la fin du 20ème tour, lorsque la grille de chaque joueur est remplie, la partie s'arrête, les joueurs comptent leurs scores (voir page 2) en se reportant au tableau des scores inclus sur leurs feuilles de jeu.

I. La partie est remportée par le(s) joueur(s) avec le plus haut score.



Dans STREAMS, qu'est ce qu'une suite ?

Une suite est une séquence de nombres allant du plus faible au plus élevé, ceci incluant :

- Les nombres qui ne sont pas consécutifs mais dont les valeurs vont dans l'ordre croissant.
Par exemple, 4-6-17-23-25-29 est une suite de six nombres.
- Les nombres identiques placés à la suite les uns des autres.
Par exemple, 7-10-11-11-15 constitue une suite de cinq nombres.
- Le joker, qui doit être comptabilisé dans une seule suite et qui doit respecter les deux critères précédents.
Par exemple, 5-12-X-14-17-21-21-27 est une suite de huit nombres valide.

Décompte des points (en mode normal) :

Une fois la partie terminée, les joueurs doivent identifier chaque suite d'au moins deux nombres figurant sur leur feuille.

Chaque suite rapporte un nombre de points variant selon sa longueur. Pour les suites de 6, 12 et 17 nombres, prendre la valeur de gauche dans le tableau de référence.

Le score final d'un joueur est le total de points rapporté par chacune des suites qu'il a pu constituer sur sa fiche.

Décompte des points (en mode expert) :

Faire comme dans le décompte des points (en mode normal), sauf pour les suites de 6, 12 et 17 nombres, qui rapportent le nombre de points indiqué à droite dans le tableau de référence. En mode expert, ces suites rapportent moins de points et il faudra donc les éviter.





STREAMS

A game designed by Yoshihisa Itsubaki

Graphic design by Ian Parovel

Distributed in the US by:

Asmodee LLC, 20 Gateway Drive, Suite 400

Plattsburgh, NY 12901, USA

Players : From 1 up to the number of available game sheets.

Age : 8 and up

Duration : around 10min

Game Material

40 STREAMS tiles, numbered from 1 to 30 (numbers from 11 to 19 are appearing twice) and one JOKER tile.

1 block of game sheets

8 pencils

1 cloth bag

1 rulebook (English, French, Korean)

Goal of the game :

While playing STREAMS, you will try to arrange the 20 randomly drawn numbers in the longest possible suite(s).

The longer the suites will be, the more points you will score.

The winner is the player with the highest number of points at the end of the game.

Game Preparation :

- Give a game sheet to each player.
- Place all STREAMS tiles in the cloth bag and shuffle them.
- Choose a player who will be in charge of drawing the STREAMS tiles.
- The game is played in 20 turns.



Game Turns

E. The designated player draws a random STREAMS tile in the bag, announces loud and clear the number figuring on it or if it is the JOKER tile, and places it face up on the table.

F. All players write down the drawn number (or the JOKER symbol) on their game sheet. They are free to place this number or the JOKER in any of the empty squares of the grid, and thus gradually try to create the longest possible suite(s).

G. Once all players are done placing the number, a new turn starts (go back to step E.)

End of the Game :

H. At the end of the 20th turn, when each player's grid is completed, the game comes to an end.

Players score their points according to the score reference table (see page 2) printed on their game sheet.

I. The player(s) with the highest total score wins the game.



In STREAMS, what is a suite of numbers ?

A suite is a set of numbers ranging from the lowest to the highest, including :

-Numbers that are not necessarily consecutive but must be in ascending order.

Example: 4-6-17-23-25-29 is a six numbers suite.

-Identical numbers may be placed one after the other.

E.g. : 7-10-11-11-15 is a five numbers suite.

-The JOKER, which counts in only one suite, may replace any number but has to respect both previous conditions.

E.g. : 5-12-X-14-17-21-23-27 is a valid eight numbers suite.

Scoring (normal mode) :

Once the game has ended, players have to identify on their sheet each suite composed of at least two numbers.

Each suite grants a number of points depending on its length.

For the 6, 12 and 17 numbers suites, In normal mode, please refer to the value on the left hand side in the score reference table.

The final score for a player is the total number of points awarded by each of the suites on his game sheet.

Scoring (expert mode) :

Proceed in the same way as in normal mode, except for the 6, 12 and 17 numbers suites, which award the number of points listed on the right hand side of the reference table. In expert mode, these suites score less and thus, players want to avoid them.





STREAMS 스트림스

개발자 : 요시히사 이쓰바키

제 작 : 문스터 게임 & 문스터 게임 아시아

편집 디자인 : 안 파로벨

인 원 : 1명 ~ 무제한 (혹은 사용 가능한 워크시트 수 만큼)

연 령 : 8세 이상

시 간 : 10분

구성물

스트림스 숫자 타일 40개

(1~10 각 1개씩 / 11~19 각 2개씩 / 20~30 각 1개씩 / 조커 타일 1개)

워크시트 1세트 / 연필 8개 / 주머니 1개 / 게임 메뉴얼

게임의 목적

게임이 진행되는 동안 무작위로 20개의 스트림스 타일이 선택됩니다.

그 20개의 숫자 혹은 조커를 각자가 가진 워크시트의 원하는 칸에 각각 기록합니다.

이때 최대한 길게 한 덩어리(같거나 높은 숫자로 연결된 한 묶음)로 연결할 수

있다면 높은 점수를 얻을 수 있습니다. 게임 종료 후 가장 높은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.

게임의 진행

A. 각자 워크시트를 1장씩 받습니다.

B. 40개의 숫자 타일과 조커 타일을 주머니에 모두 넣고 잘 섞습니다.

C. 한 사람을 정해 주머니에서 타일 뽑는 역할을 맡깁니다. 이후 스무 번을 뽑게 됩니다.



- D.** 첫 번째 타일을 뽑아 모두가 잘 들을 수 있도록 크게 외칩니다.
뽑은 타일은 테이블 위에 올려 놓습니다.
- E.** 지금 뽑힌 숫자를 각자 워크시트의 20칸 중에 한 곳을 골라 적습니다.
꼭 적어야 하며 이후 수정은 불가능합니다. 조커가 나왔다면 원하는 칸에
별표 표시를 하면 됩니다.
- F.** 다시 타일을 뽑고 각자 워크시트에 적습니다.
이렇게 20칸이 다 채워질 때까지 반복합니다.

게임의 종료

- G.** 20번째 숫자가 뽑히고 나면 모든 사람의 워크시트가 완성되며 게임이
종료됩니다.
점수 계산 방법은 각자의 워크시트에 표시된 "점수 계산표" 를 참조합니다.
- H.** 가장 높은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.



“같거나 높은 숫자로 연결된 묶음”이란?

낮은 수에서 높은 수로 오름차순이다.

연속적으로 연결될 필요는 없다.

예) 4-6-17-23-25-29는 유효한 6개의 숫자로 구성된 “같거나 높은 숫자로 연결된 묶음”

1+~19의 경우 2개의 타일이 들어 있다. 같은 수를 이어서 쓸 수도 있다.

예) 7-10-11-11-15는 유효한 5개의 숫자로 구성된 “같거나 높은 숫자로 연결된 묶음”

조커 타일의 경우 어떤 숫자로도 사용될 수 있다.

예) 5-12-★-14-17-21-23-27은 유효한 8개의 숫자로 구성된 “같거나 높은 숫자로 연결된 묶음”

점수 계산 (기본 게임)

게임이 종료된 후 각자 자신의 점수를 계산합니다.

각자 자신의 워크시트를 잘 살펴 “같거나 높은 숫자로 연결된 묶음”의 덩어리를 체크합니다. 6개, 12개 혹은 17개로 연결된 덩어리의 경우, 기본 게임에서는 “점수 계산표”의 위쪽 칸에 적혀 있는 점수를 기준으로 합니다.

점수 계산 (상급 게임)

기본 게임 방법과 동일하며, 6개, 12개, 17개 덩어리 계산 방법만 바뀝니다. 상급 게임 규칙에서는 “점수 계산표”의 아래쪽 칸 점수를 기준으로 합니다. 이 경우에는 점수가 오히려 낮아지므로 게임 진행 시 6개, 12개, 17개의 덩어리를 만들지 않도록 노력합니다.

