

Players are members of a beginner rap crew and jump up on the stage for a rap battle. Follow the DJ's beat and take turns rapping. Connect impactful phrases while rhyming to wow the audience. If you collect points you'll be able to level up and compete for the crazy stage! The rhythm won't wait for you! Quick thinking and teamwork is everything!

Les joueurs font partie d'un groupe de rap débutant et ils montent sur scène pour un battle de rap. Suivez le rythme du DJ et rappez à tour de rôle. Connectez des phrases qui ont de l'impact et qui riment pour bluffer le public. Si vous collectez assez de points, vous gagnerez du niveau et vous pourrez prétendre à vous produire sur la grande scène ! Suivez le rythme du DJ et rappez chacun votre tour ! Rapidité et travail d'équipe sont la clef du succès !

Contents

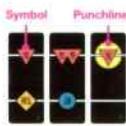
- 38 Cards x 2 Sets
- 4 Bonus Chips
- DJ (Rhythm-making Machine)
- Ball Point Pen
- 2 Start Markers
- 2 Leader Markers
- Score Sheets
- Game Manual (This booklet)

Contenu

- 2 sets de 38 cartes
- 4 pions bonus
- une boîte à rythme (qui représente le DJ)
- Stylo à bille
- 2 marqueurs de départ
- 2 marqueurs leader
- Fiches de score
- Règle du jeu

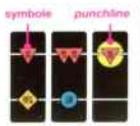
1. In the game...

...players follow the rhythm of the DJ and take turns playing cards. Work together and aim for the high score. Try to connect cards with the same symbol and score points with the punchline. There are two sets of rules: "Co-op rules" where all players work together and play, and "Team Battle rules" where players split into 2 teams and compete.



1. Dans ce jeu...

... Les joueurs suivent le rythme donné par le DJ et jouent une carte chacun leur tour. Ils travaillent ensemble et visent le meilleur score. Ils essaient de faire une ligne de cartes sur lesquelles figure le même symbole et de marquer des points avec les *punchlines*. Il y a deux manières de jouer : en coopératif où les joueurs travaillent de concert, ou bien en battle par équipes où les joueurs sont répartis en deux équipes.



Co-op Rules (2-5 players)

2. Set-up

For co-op rules, you will use 1 card set, 1 leader marker, and 1 start marker.

The player with the best rhythm is the leader and takes the leader marker.

Shuffle the cards well. **Starting with the leader, deal the cards face down going clockwise.** Each player draws 4 cards and places the rest face down in a personal draw pile. Do not look at the cards in your hand yet.

Place the DJ and start marker on the side of the play area.

Shuffle the bonus chips and randomly select 2. Place these to the side of the play area. Place the remaining chips back in the box, they will not be used this game.



règles coopératives (2 à 5 joueurs)

2. Mise en place

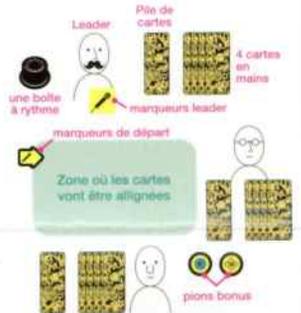
Pour les règles coopératives, les joueurs utilisent un set de cartes, un marqueur leader et un marqueur de départ.

Le joueur avec le meilleur sens du rythme est le leader et prend le marqueur leader.

Les cartes sont mélangées face cachée et sont ensuite distribuées dans le sens horaire en commençant par le leader. Les cartes distribuées sont placées en pile face cachée qui constitue la pioche de chaque joueur. Les joueurs piochent chacun 4 cartes sans en prendre connaissance.

La boîte à rythme et le marqueur de départ sont placés sur un côté de la zone de jeu.

Les pions bonus sont mélangés face cachée. Deux de ces pions sont révélés et placés près de la zone de jeu. Les deux pions bonus restants ne seront pas utilisés pour la partie et peuvent donc être rangés dans la boîte.



3. How to Play

The leader says "Come on, DJ!" and pushes the switch on the DJ to start the music. At the same time, all players check the cards in their hand.

After the music has started, on the second beep the leader plays 1 card next to the start marker.

From then on going clockwise, play a card on the next beep. Place the card that was played in order by connecting it with the lines. The card can be placed in either direction.

Placing the cards down either too early or too late is not ok. Try to follow the rhythm. If you are too early or too late you will receive a penalty.

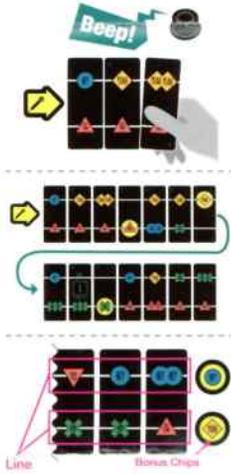
Once a card has been placed, draw a new card from your personal draw pile. You should always have 4 cards in hand. This continues until your draw pile is empty. If you forget to draw a new card, you can refill your hand to 4 cards at anytime.

Keep lining up the cards next to the previous card. If the line of cards reaches the edge of the table, please make a new line.

Showing your cards to other players is not allowed, but announcing or discussing your cards is OK.

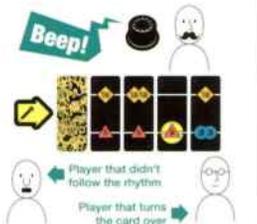
Once each player has played all of their cards the game ends. Please press the switch on the DJ and stop the music.

The leader places the bonus chips next to the final card that was played. Either chip can be placed on either line, but only 1 chip can be placed on each line.



Penalty

If a card was not played in time with the rhythm, the previous player flips the card next to the start marker face down. On the next beep, the player which missed the rhythm places another card. Face down cards will not be scored. If another player can not follow the rhythm more cards will be flipped face down in the same way. If all the cards are flipped face down the game ends.



3. Comment jouer

Le leader annonce "C'est parti DJ !" et appuie sur le bouton de la boîte à rythme pour que la musique commence. À ce moment, les joueurs prennent connaissance des cartes qu'ils ont en main.

La musique est rythmée par un "bip" distinctif. Au moment du second "bip" le leader joue une carte en suivant le sens indiqué par le marqueur de départ.

Le joueur suivant place une carte au prochain "bip". Il place la carte pour connecter une des lignes avec celles de la carte précédente. La carte peut être placée dans n'importe quel sens.

Les joueurs doivent essayer de suivre le rythme. Si un joueur place sa carte trop tôt ou trop tard, il reçoit une pénalité.

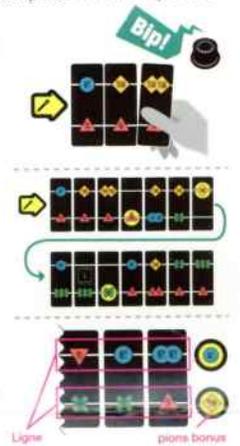
Quand un joueur place une carte, il pioche une nouvelle carte. Jusqu'à ce que la pile soit vide, les joueurs doivent s'assurer d'avoir toujours 4 cartes en main. Si un joueur oublie de piocher une nouvelle carte, il peut remonter sa main à 4 cartes à n'importe quel moment.

Les joueurs continuent d'aligner leurs cartes à la suite de la carte précédemment posée. Si la ligne de cartes atteint le bord de la table, les joueurs démarrent une nouvelle ligne en dessous.

Les joueurs ne peuvent pas se montrer leurs cartes mais ils peuvent discuter des cartes qu'ils ont en main.

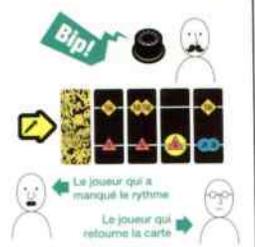
Une fois que chaque joueur a joué toutes ses cartes la partie prend fin. Le leader appuie sur le bouton de la boîte à rythme pour arrêter la musique.

Le leader place les pions bonus près de la dernière carte jouée. Les pions peuvent être placés sur chacune des lignes mais un seul pion peut être placé sur chaque ligne.



Pénalité

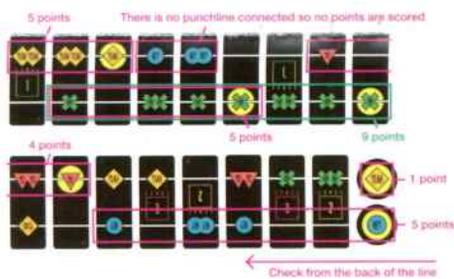
Si une carte n'a pas été jouée en rythme, le joueur qui précède le joueur qui a manqué le rythme retourne la carte la plus proche du marqueur de départ face cachée. Au moment du prochain "bip", le joueur qui a manqué le rythme place une nouvelle carte. La carte qui a été retournée ne comptera pas dans le score. Si un autre joueur manque le rythme, la carte qui suit la carte face cachée est retournée. Si plus aucune carte ne peut être retournée, alors la partie est perdue.



4. Calculating the Score

▼ You score points for each of the 10 punchlines.
(Including the bonus chip punchlines.)

▼ Calculate the score starting with the last punchline. From the punchline, follow the line and count how many symbols match the symbol of the punchline to get the score for that punchline. The punchline is also counted as 1 point. As you continue on the line, if there is another punchline with the same symbol connected, count it in the score. (The "AH" punchline outlined with green in the figure is worth 9 points.) Write the calculated score on the score sheet.



▼ If you place the leader marker on top of the punchline it's easier to count.

▼ Once you have scored all of the punchlines, add them all up to get the final score.

▼ If the final score is 50 or more, you clear the level.



Symbol

All 4 symbols have the same amount.



Counts as 2



Punchline

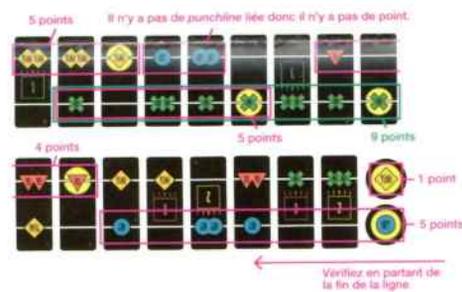
Creates points. 2 for each symbol. Bonus chips have the same effect.



4. Calcul du score

▼ Les joueurs marquent des points avec les 10 *punchlines* (en comptant les pions bonus de *punchlines*).

▼ Le score est calculé en commençant par la dernière *punchline*. En partant de cette *punchline*, les joueurs suivent la ligne à rebours et comptent combien de symboles correspondent au symbole de la *punchline*. La *punchline* compte aussi pour 1 point. Si les joueurs trouvent une autre *punchline* sur la ligne avec le même symbole connecté elle compte dans le score (La *punchline* "AH" soulignée en vert dans l'exemple ci-dessous rapporte 9 points). Le score est noté sur la fiche de score.



▼ Si vous placez le marqueur leader au-dessus de la *punchline* c'est plus facile de compter.

▼ Une fois que les points des *punchlines* ont été comptés, additionnez-les pour avoir le score final.

▼ Si le score final est égal ou supérieur à 50, les joueurs ont validé le niveau.



symbole

Les quatre symboles sont représentés en quantité égale.



compte pour 2



punchline

rapporte des points : 2 pour chaque symbole



5. Level Up

If you clear the level, try to clear the next level with 50 points.

Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
All cards in 1 set of cards are used	Take out the 4 cards with [LEVEL 1] written on them.	Take out the 8 cards with [LEVEL 1] and [LEVEL 2] written on them.	Take out the 12 cards with [LEVEL 1] [LEVEL 2] and [LEVEL 3] written on them.

If level 4 is cleared, Congratulations! Now try to go for the high score!

5. Augmenter le niveau

Si les joueurs ont validé le niveau de base, ils essaient de valider les niveaux suivants avec 50 points.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Toutes les cartes d'un set sont utilisées.	Retirez les 4 cartes avec [Niveau 1] indiqué dessus.	Retirez les 8 cartes avec [Niveau 1] et [Niveau 2] indiqué dessus.	Retirez les 12 cartes avec [Niveau 1], [Niveau 2] et [Niveau 3] indiqué dessus.

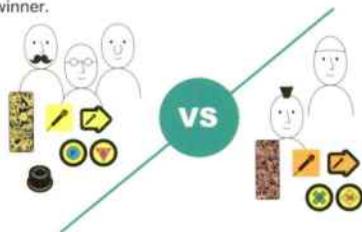
Si le niveau 4 est validé, félicitations ! Les joueurs essaient alors de faire le score le plus élevé !

Team Battle (4-10 players)

Split up into 2 teams. Each team plays while following the "Co-op rules". The team with the highest score at the end is the winner.

▼ Both teams take 1 set of cards, 1 start marker, and 1 leader marker each. Shuffle the bonus chips face down and take 2 chips each.

▼ Both teams choose a leader and one of them controls the DJ. At the same time, both teams play while following the "Co-op rules".

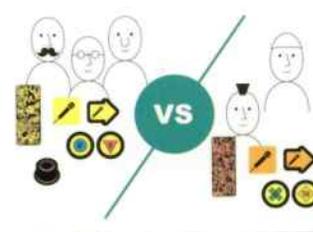


Battle d'équipes (4 à 10 joueurs)

Les joueurs sont répartis en deux équipes. Chaque équipe joue en suivant les règles coopératives.

▼ Chaque équipe prend un set de cartes, un marqueur de départ et un marqueur leader. Les pions bonus sont mélangés face cachée et deux pions bonus sont donnés à chaque équipe.

▼ Chaque équipe choisit un leader et l'un des deux leaders sera le DJ. Chaque équipe joue en suivant les règles coopératives.



Other Ways to Play

Speaking Rule : Say the name of the symbol out loud as you place the cards down.

No Penalty Rule : Disregard the penalty and try to keep the tempo as best as possible.

Pass Rule : If for whatever reason a card can not be played or if a player does not want to play a card, they must discard a card from their hand and say "pass". It becomes the next player's turn. Subtract the number of cards in the discard piles from the final score.

Bring Your Own Song Rule : Play while using your own song. The tempo of the included DJ song is around 56 BPM. If you use a slower tempo song, play will become simpler.

How to Change the Battery



Insert a coin or similar object into the slot on the bottom and turn counter-clockwise to open the cover and replace the battery.

Battery Warning

• Please avoid using or storing the battery in a place with direct sunlight, high temperatures, or high humidity. • Please do not use if you notice any changes in temperature or shape during use or storage. • If you will not use for a long period of time, please remove the battery. • Please do not get the battery wet. • Please do not drop the battery, use excessive force, or change the shape. • Please dispose of the battery in line with your country's regulations.

Variantes

Flow continu : les joueurs donnent le nom du symbole en même temps qu'ils placent la carte.

Sans pénalité : la règle de pénalité n'est pas appliquée et les joueurs essaient de suivre le rythme le mieux possible.

« Je passe » : si une carte ne peut être jouée ou si un joueur ne veut pas jouer une carte, il peut défausser une carte de sa main et dire "je passe". C'est alors au joueur suivant de placer une carte. Le nombre de cartes défaussées est soustrait au score final.

« Apporte ton son » : les joueurs utilisent la musique de leur choix pour rythmer la partie. Le rythme de la boîte à rythme est aux alentours de 56 BPM. Si les joueurs jouent sur un morceau avec un rythme plus lent, le jeu sera plus facile.

Comment changer la pile



Insérez une pièce ou un objet similaire dans la fente sous la boîte à rythme et tournez dans le sens anti-horaire pour ouvrir le couvercle et remplacer la pile.

Précautions d'utilisation des piles

• Ne pas exposer aux rayons du soleil, à une forte température et à l'humidité. • Ne pas utiliser la pile si vous remarquez un changement de température ou de forme pendant l'utilisation ou le stockage. • Si vous prévoyez de ne pas utiliser la boîte à rythme pendant un moment, il est conseillé de retirer la pile. • Ne pas insérer la pile. • Ne pas laisser tomber, serrer la pile ou exercer une pression excessive sur celle-ci. • Veuillez jeter la pile conformément aux normes de recyclage en vigueur.

ver. 1.0

Author: Takashi Saito
Direction/Artwork: Jun Sasaki
Music Production: Kazuomi Suzuki
Production assistance: Keiko Inagaki, Rie Komatsuzaki
English translation: Nick Paggi, Yuta Fujikawa, Toby Meaney
Cooperation: Laura Grundmann, Hiroko Izumida, Yoshihiro Ura, Fumihiro Kanaya, Yoshihiro Shindo, Hisanori Hiraoka, Dan Yamamoto
Publisher: Oink Games Inc.
oinkgames.com

Warnings (Please Read)

- ▼ This product presents an accidental ingestion hazard. Not for children under 3 years of age.
- ▼ Do not leave in high-temperature, high-humidity environments. This may result in damage to the product.
- ▼ Keep away from flames. This can cause warping or fires.

ver. 1.0

Auteur: Takashi Saito
Direction / Visuels: Jun Sasaki
Compositeur de la musique: Kazuomi Suzuki
Assistants de production: Keiko Inagaki, Rie Komatsuzaki
Traduction: Lénárd Péterfyán
Collaboration: Laura Grundmann, Hiroko Izumida, Yoshihiro Ura, Fumihiro Kanaya, Yoshihiro Shindo, Hisanori Hiraoka, Yuta Fujikawa, Dan Yamamoto
Éditeur: Oink Games Inc.
oinkgames.com

Attention

- ▼ Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments. Risque d'étouffement.
- ▼ Ne pas exposer à la chaleur ou à un environnement humide. Cela peut endommager le matériel.
- ▼ À conserver loin des flammes. Risques de détérioration ou d'incendie.