

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Einfach Genial (“Simplement ingénieux”)

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Auteur : Reiner Knizia

Editeur : Kosmos

Contenu

1 plateau

120 tuiles

1 sac

4 règles

4 échelles de scores

24 marqueurs de score

But du jeu

Einfach Genial se joue en plaçant sur le plateau des tuiles avec des symboles colorés à côté d'autres tuiles ayant le même symbole, on marque alors des points pour ce symbole. Plus il y a de symboles identiques dans une ligne plus cela va vous rapporter des points. Les points sont totalisés sur les différentes échelles de score. Le score final d'un joueur est son plus petit score tout symboles confondus. Le gagnant est le joueur qui possède le score final le plus élevé, c'est à dire celui dont la valeur la plus basse sur ses échelles de score est la plus haute. Les joueurs doivent essayer d'augmenter leurs scores uniformément pour ne pas avoir un score beaucoup plus petit que les autres.

Le plateau

La zone du plateau utilisée dépend du nombre de joueurs

- à 1 et 2 joueurs utilisez uniquement la zone blanche du plateau.
- à 3 joueurs, utilisez la zone blanche et la grise clair du plateau
- à 4 joueurs, utilisez les 3 zones du plateau (blanche, gris clair et gris foncé)

(Illustration 1)

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les échelles de score les unes des autres. Mélangez toutes les tuiles dans le sac. Chaque joueur prend une règle puis pioche 6 tuiles du sac qu'il dispose verticalement sur sa règle. Les symboles ne doivent pas être visibles des autres joueurs. Chaque joueur prend ensuite une échelle de score qu'il place devant lui et six marqueurs de score (un par couleur). Les marqueurs sont placés sur la position 0 sur l'échelle de score, chaque marqueur étant placé sur sa couleur.

Règle du jeu pour 2 et 3 joueurs

Le plus jeune joueur commence la partie. A son tour, un joueur :

-
1. Place une tuile sur le plateau
 2. Déplace ses marqueurs de score
 3. Pioche des tuiles pour en avoir de nouveau six
-

Le tour continue ensuite en sens horaire.

1. Placer une tuile sur le plateau

Au début de son tour, un joueur place une tuile de son choix sur deux cases vides adjacentes. Les tuiles sont des deux types suivants :

- Deux symboles différents (*Illustration 2*)
- Deux symboles identiques (*Illustration 3*)

La tuile placée rapporte des points si le symbole y figurant est le même qu'un symbole voisin, cela peut être l'un des symboles de départ ou celui d'une tuile du plateau. Un symbole différent sur l'autre moitié de la tuile qui n'est représenté sur aucune autre tuile voisine ne rapporte rien.

Lors du premier tour de jeu, les joueurs doivent placer une tuile adjacente à l'un des symboles de départ figurant sur le plateau. Un joueur ne peut pas placer une tuile à côté d'un symbole de départ si un autre joueur l'a déjà fait avant lui. Après le premier tour, les tuiles peuvent être placées sur n'importe quelles cases vides du plateau avec les restrictions ci-dessous.

Que devez-vous prendre en considération lors du placement d'une tuile ?

Les contraintes de placement des tuiles sont les suivantes :

- Une tuile ne doit pas dépasser du plateau
- Les tuiles doivent être placées sur les espaces libres du plateau. Il est interdit de recouvrir une tuile déjà présente ou de poser une tuile sur les symboles de départ du plateau
- Les tuiles ne doivent pas nécessairement être connectées les unes aux autres
- Il n'est pas obligatoire de placer une tuile à côté d'un symbole identique (c'est malgré tout la seule façon de marquer des points)
- A son tour, un joueur doit nécessairement placer une tuile même s'il ne marque pas de points en la posant
- Il n'est pas possible de passer son tour.

2. Déplacer ses marqueurs de score

Lors du décompte des points, vous devez toujours prendre en considération les deux moitiés de la tuile indépendamment même si elles sont identiques. Prendre en compte l'une puis ensuite l'autre.

Décompte pour un symbole coloré :

- Prendre en compte les 5 directions de la tuile
- Ne pas prendre en compte la direction vers l'autre moitié de la tuile même s'il s'agit d'un symbole identique. Les symboles identiques se trouvant dans cette direction ne comptent pas. Ne pas compter les points dans les 6 directions
- Les directions qui sortent du plateau ne comptent pas
- Les tuiles adjacentes en ligne droite sont les seules à prendre en considération (Illustration 4)
- Dans chaque direction, comptez le nombre de symboles adjacents identiques à la tuile jouée (sur l'illustration, l'étoile bleu est à comptabiliser dans les directions indiquées)
- Les symboles identiques ne doivent pas être interrompus par des cases vides ou d'autres symboles. Les symboles de départ ne constituent pas des cases vides.
- Le nombre de symboles identiques dans les 5 directions constituent le score à reporter sur l'échelle de score.

Le comptage à ensuite lieu pour l'autre moitié de la tuile.

Exemple :

*(Illustration 5 dans le sens horaire en partant du coin en haut à gauche
La tuile jaune est celle qui vient d'être jouée)*

- 1 point pour bleu
- 2 points pour bleu
- 4 points pour bleu
- 12 points pour vert
- 2 points pour rouge et 4 points pour bleu
- 1 point pour rouge et 2 points pour bleu

Tour de bonus (18 points sur l'échelle de score) :

Si un joueur atteint 18 points pour l'un de ses symboles sur l'échelles de score, il ne marque pas plus de points pour ce symbole. Les points restant sont ignorés. Il gagne par contre le bonus « Génial » et doit jouer un nouveau tour : avant de piocher une nouvelle tuile, il choisit une tuile sur sa règlette qu'il joue sur le plateau, il marque éventuellement les points correspondant sur l'échelle de score. Un nouveau tour de bonus peut alors se produire si ce joueur atteint à nouveau 18 pour l'un de ses symboles.

Il est possible d'atteindre le maximum (18 points) pour deux symboles pendant un tour, ce qui peut engendrer deux tours de bonus. Une fois avoir joué tous les tours de bonus, le joueur termine son tour et pioche de nouvelles tuiles (voir 3. Piocher de nouvelles tuiles)

3. Piocher de nouvelles tuiles pour en avoir de nouveau six

A la fin de son tour, un joueur peut piocher de nouvelles tuiles, il peut aussi échanger ses tuiles contre d'autres. Dans tous les cas il doit avoir 6 tuiles sur sa règlette à la fin de cette action.

A. Le joueur pioche de nouvelles tuiles

A la fin de son tour, le joueur pioche des tuiles jusqu'à en avoir six sur sa règlette.

Ou

B. Le joueur échange toutes ses tuiles (rarement possible)

Si le joueur ne possède pas de tuiles avec le symbole de son plus faible score, il peut alors changer toutes ses tuiles. Il les montre aux autres joueurs puis les défausse. Il pioche ensuite 6 nouvelles tuiles du sac et les place sur sa règlette. Les tuiles défaussées sont maintenant remises dans le sac.

Si plusieurs symboles d'un joueur ont le même score le plus faible, celui-ci ne doit avoir aucune tuile de ces symboles pour pouvoir échanger toutes ses tuiles.

Fin du jeu

La partie est terminée si aucune tuile ne peut être placée sur le plateau (il n'y a pas deux cases vides mitoyennes dans la zone de jeu).

Chaque joueur marque le score final du symbole le plus bas sur son échelle de score. La couleur du score le plus faible n'est pas importante, si un joueur atteint 18 sur son échelle de score cela ne change rien sauf dans le cas de la victoire immédiate ci-dessous.

Le joueur avec le plus grand score final est le vainqueur.

Exemples :

(Illustration 6)
joueur A

(Illustration 7)
joueur B

Le joueur A est le vainqueur, son score le plus faible est de 10 points. Le joueur B n'a que 9 points.

La position des 5 autres scores est à prendre en compte en cas d'égalité sur le score le plus faible. La couleur des scores n'est toujours pas importante. Dans ce cas, le score le plus faible suivant est le nouveau score final et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.

Exemple d'égalité :

(Illustration 8)
joueur A

(Illustration 9)
joueur B

Les joueurs A et B ont le même score, le plus faible de 9 points. Le score le plus faible suivant de 12 points est encore identique pour les deux joueurs. Le score final du joueur B est finalement de 14 points, son score le plus faible suivant alors que A a un score final de 13 points. Le joueur B est donc déclaré vainqueur.

Victoire immédiate (relativement rare)

Un joueur gagne immédiatement la partie s'il atteint 18 points dans ses six symboles.

Règle du jeu en équipe (variante pour 4 joueurs)

Les joueurs constituent 2 équipes. Les membres d'une même équipe se font face (ils ne voient pas leurs tuiles respectives). Toutes les règles de base s'appliquent avec les exceptions suivantes :

L'un des deux joueurs de l'équipe compte les points pour l'équipe. Ce joueur place les deux échelles de score de l'équipe en face à face (voir l'illustration ci-dessous), de telle façon que le 18 d'une échelle soit connectée au 0 de l'autre. Un seul ensemble de marqueur de score est utilisé, ils sont placés sur la position 0 de la première échelle de score de chaque symbole.

Avant le début de partie, les joueurs d'une même équipe peuvent discuter d'une stratégie qu'ils souhaitent mettre en place. Une fois la partie commencée, les membres d'une même équipe ne peuvent plus communiquer sur leur stratégie.

Tour de Bonus

Lorsqu'un joueur déplace un marqueur de score sur la position 18 de la première échelle de score, le marqueur est immédiatement placé sur la valeur 0 de la seconde échelle de score. Les points restant pour ce symbole sont ignorés. Le joueur gagne un tour de bonus comme dans les règles de base.

(Illustration 10 here)
Echelles de score en face à face

Un joueur marque 4 points pour vert et 2 points pour jaune, il atteint ainsi la position 18 de la première échelle de score. Le marqueur de points est immédiatement placé sur la position 0 de la seconde échelle de score et le joueur gagne deux tour de bonus, l'un pour vert l'autre pour jaune.

Lorsqu'un joueur atteint 18 sur la deuxième échelle de score, il gagne un tour de bonus. Les points restant pour ce symbole sont ignorés.

Règle du jeu en solitaire (variante pour 1 joueur)

L'objectif du jeu en solitaire est d'atteindre le plus haut score final (valeur la plus basse des échelles de score en fin de partie). Le joueur joue jusqu'à ce qu'il ne puisse plus placer de tuiles sur le plateau.

Toutes les règles de base s'appliquent avec les exceptions suivantes :

Utilisez uniquement la grille blanche du plateau de jeu.

Disposez les échelles de score en face à face (voir la variante pour 4 joueurs ci-dessus).

- Les règlettes ne sont pas utilisées, le joueur pioche une tuile et la pose immédiatement sur le plateau puis marque les points correspondant. La tuile suivante est ensuite piochée dans le sac et le tour continu ainsi.
- Si un marqueur de score atteint 18 sur la première échelle de score, il est immédiatement placé sur la valeur 0 de la deuxième échelle de score. Les points restant pour ce symbole sont ignorés (voir illustration 10).
- Il n'y a pas de tour de bonus en solitaire.