

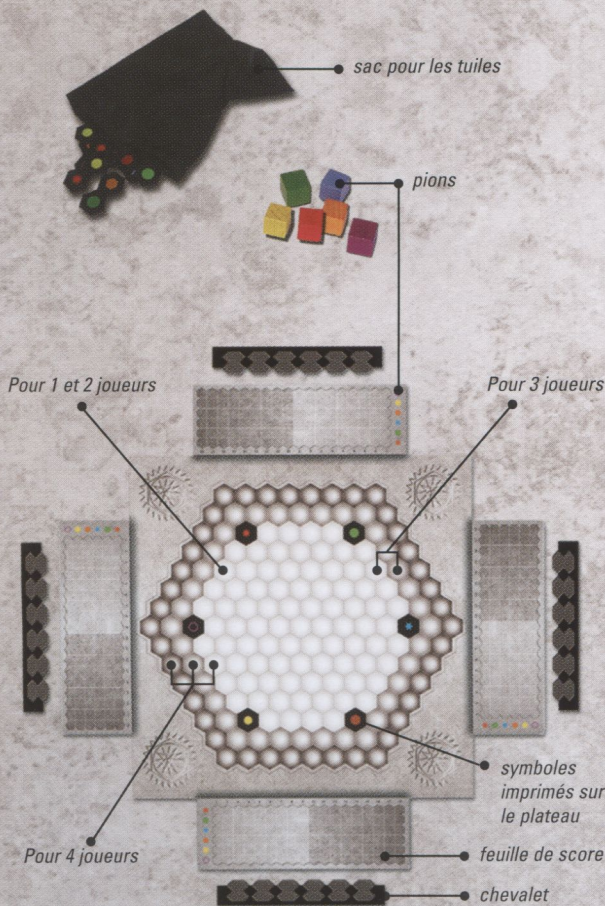
GENIAL

de Reiner Knizia

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Jeu de Base : 2 à 4 joueurs

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Mettez toutes les tuiles dans le sac et mélangez-les.
3. Chaque joueur pose une feuille de score devant lui et place un pion de chaque couleur sur les 6 symboles de départ (valeur 0).
4. Chaque joueur place un chevalet devant lui (derrière sa feuille de score), tire 6 tuiles du sac et les place sur son chevalet de façon à ce qu'il puisse les voir.



Le plateau

À 2 joueurs, n'utilisez que les cases blanches, à 3 joueurs utilisez également l'espace légèrement grisé ; à 4 joueurs on utilise la totalité du plateau de jeu.

Présentation du jeu

Chaque joueur dispose sur son chevalet de 6 tuiles avec des symboles de couleur.

Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, les joueurs vont jouer l'une de leurs tuiles sur le plateau de jeu dans le but d'établir des lignes de symboles identiques à partir de la tuile posée.

Cela permet aux joueurs de faire progresser leur score dans les différentes couleurs de leur feuille de score.

Les joueurs doivent tenter de faire progresser leur score dans les 6 couleurs car quand le plateau sera rempli, le score des joueurs sera défini par la plus faible valeur dans l'ensemble des 6 couleurs. Le joueur qui obtient le plus haut score l'emporte.

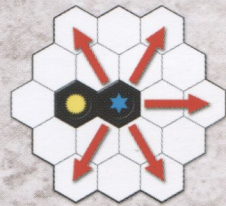
Le jeu

Le plus jeune joueur débute la partie, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour de jeu, vous devez accomplir les actions suivantes :

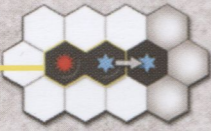
Jouer une tuile Choisissez une tuile sur votre chevalet et placez-la sur deux emplacements libres et adjacents du plateau de jeu.

Au premier tour de jeu, chaque joueur doit jouer sur un des emplacements libres adjacents à un des 6 symboles imprimés sur le plateau de jeu (un symbole différent pour chaque joueur).

Marquer les points de votre tuile Commencez par un des deux symboles présents sur votre tuile. Il y a 5 lignes émergeant de ce symbole, comme indiqué sur le schéma ci-dessous :



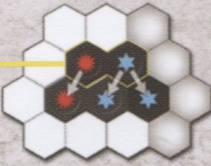
Pour chaque ligne, comptez le nombre de symboles identiques (qu'ils soient imprimés sur le plateau ou sur une tuile), mais ne comptez plus dès que vous tombez sur un espace vide ou un autre symbole (ne jamais compter le symbole présent sur la tuile que vous venez de jouer).



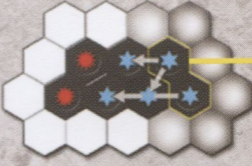
1 point pour le bleu



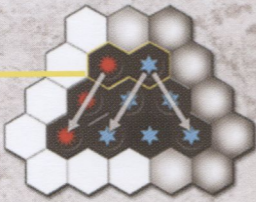
2 points pour le bleu



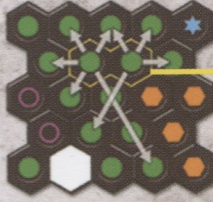
1 point pour le rouge et
2 points pour le bleu



4 points pour le bleu



2 points pour le rouge et
4 points pour le bleu



12 points pour le vert

dernières tuiles placées

dernières tuiles placées

Ce total correspond à votre score pour ce symbole, faites évoluer votre pion sur la fiche de score pour la couleur correspondante. Faites ensuite le même décompte pour le second symbole présent sur votre tuile.

Compléter votre main Piocher 1 tuile dans le sac pour compléter votre main à 6.

Changer de tuiles Avant de compléter votre main, si vous ne possédez aucune tuile avec la couleur actuellement en plus basse position sur votre feuille de score, vous pouvez alors montrer vos tuiles aux autres joueurs, les poser de côté, piocher 6 nouvelles tuiles dans le sac, puis remettre les anciennes dedans.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 120 tuiles
- 1 sac
- 4 chevalets
- 4 feuilles de score
- 24 pions
- Une règle de jeu

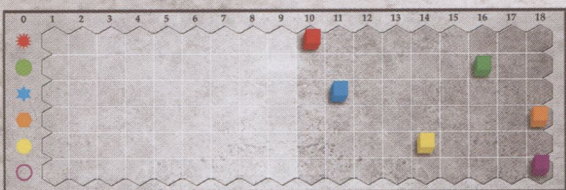
Bonus

Vos pions ne peuvent progresser plus loin que la dernière case de votre fiche de score (valeur 18). Pour chacun de vos pions qui atteint cette valeur, annoncez "Génial" et vous pouvez immédiatement rejouer une nouvelle tuile. Jouez cette tuile avant de compléter votre main à 6 et comptabilisez vos points. Une fois que vous avez joué votre tuile bonus, vous pouvez compléter votre main.

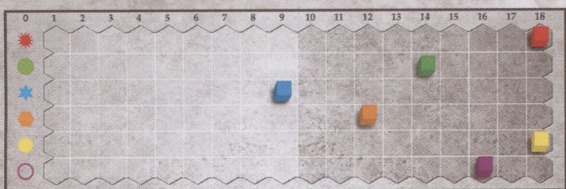
Fin du jeu

Le jeu s'achève quand plus aucune tuile ne peut être jouée. Déterminez alors la couleur la plus faible de chaque joueur. Le score de cette couleur est le score du joueur. Le joueur qui a obtenu le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, utilisez la couleur suivante pour départager les joueurs, et ainsi de suite.

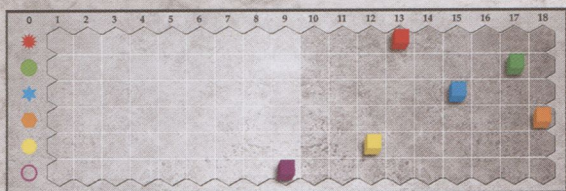
Exemple



joueur A



joueur B



joueur C

Le joueur A l'emporte avec 10 points.

Les joueurs B et C sont à égalité avec 9 points, on regarde les tuiles suivantes pour les départager, mais on obtient une nouvelle égalité à 12 points, on regarde alors la tuile suivante. B finit second avec 14 points sur sa 3ème tuile contre 13 points pour C.

Dans le très rare cas où un joueur réussit à mener ses 6 pions à l'extrémité de sa feuille de score, il remporte immédiatement la partie.

Variante de jeu : Jeu à 4 en équipe

Les joueurs placés en face l'un de l'autre forment une équipe. Les règles standard s'appliquent pour la partie, mais chaque équipe utilise une double feuille de score, en plaçant leurs 2 feuilles de score l'une à la suite de l'autre. (voir schéma juste au-dessous)

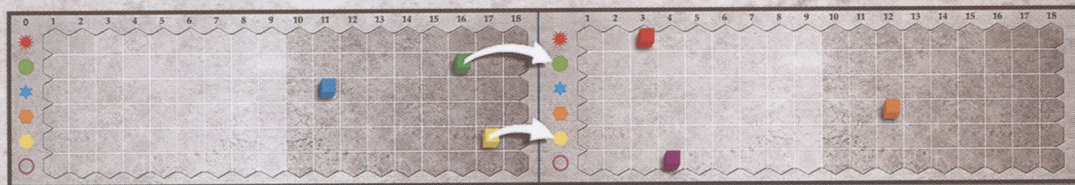
Les joueurs en équipe font le décompte de leurs points sur cette même feuille de score. Quand on ne peut plus placer de tuile sur le plateau de jeu, l'équipe avec le meilleur score remporte la partie (l'équipe avec la plus faible valeur dans une couleur perd).

Pendant la partie, les équipiers n'ont pas le droit de communiquer afin de mieux choisir leurs coups. A moins que les joueurs n'aient prévu en début de partie que la communication était permise.

Bonus

Quand un pion atteint la dernière case de la première feuille de score (valeur 18), on arrête le décompte de cette couleur pour ce tour, puis on déplace le pion sur la case de valeur 0 de la seconde feuille de score. Le joueur a toujours le droit d'annoncer "Génial" et de rejouer immédiatement une nouvelle tuile avant de compléter sa main.

Exemple



Vous marquez 2 en vert et 4 en jaune. Vos 2 pions se déplacent sur la case "0" de la seconde feuille. Chaque pion donne le droit à une tuile bonus si vous annoncez "Génial".

Si le pion atteint la dernière case de la seconde feuille de score, le joueur peut une nouvelle fois annoncer "Génial" et poser une nouvelle tuile.

Jeu en solitaire

Toutes les règles de base s'appliquent avec les modifications suivantes.

Utilisez une feuille de score double, en plaçant deux feuilles de score bout à bout. Quand un pion atteint la première case de valeur 18, on arrête le décompte de cette couleur et on déplace le pion sur la case de valeur 0 de la seconde feuille.

Les coups gratuits ne sont pas autorisés dans la version solitaire.

On n'utilise pas de chevalet. Tirez une tuile dans le sac et posez-la directement sur le plateau de jeu. Faites alors le décompte de vos points.

Puis tirez une nouvelle tuile et procédez de la même manière pour le reste du jeu.

N'utilisez que l'espace blanc du plateau de jeu, les zones grisées sont ignorées.

Essayez d'obtenir le score le plus élevé possible, qui servira ensuite pour vos autres parties de score de référence à améliorer.

Reiner Knizia exprime tous ses remerciements aux testeurs, et en particulier à Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.

©Dr Reiner Knizia, 38 Washington Drive, Berkshire SL4 4NS, United Kingdoms. All rights reserved.

©2004 Sophisticated Games Ltd

©2004 TILSIT Éditions pour la version française

Auteur : Reiner Knizia



TILSIT
ÉDITIONS

Parc de l'Événement
1, allée d'Effiat
91165 Longjumeau Cedex
France

Conservez
ces coordonnées

Tel : 33 1 69 10 43 43
Fax : 33 1 69 10 43 44

T.Nr. 2844569