

GENIAT

Un jeu de Reiner Knizia
Pour 1 à 4 joueurs à partir de 10 ans

1 plateau de jeu

À 1 ou 2 joueurs, seules les cases blanches du plateau sont utilisées.

À 3 joueurs, on utilise les cases blanches et les cases gris clair.

À 4 joueurs, on utilise toutes les cases du plateau.

Le plateau comporte six symboles colorés imprimés. Ces symboles sont considérés exactement de la même manière que ceux imprimés sur les tuiles, en particulier pour les règles de pose et de décompte. Ils ne sont jamais considérés comme des cases libres.

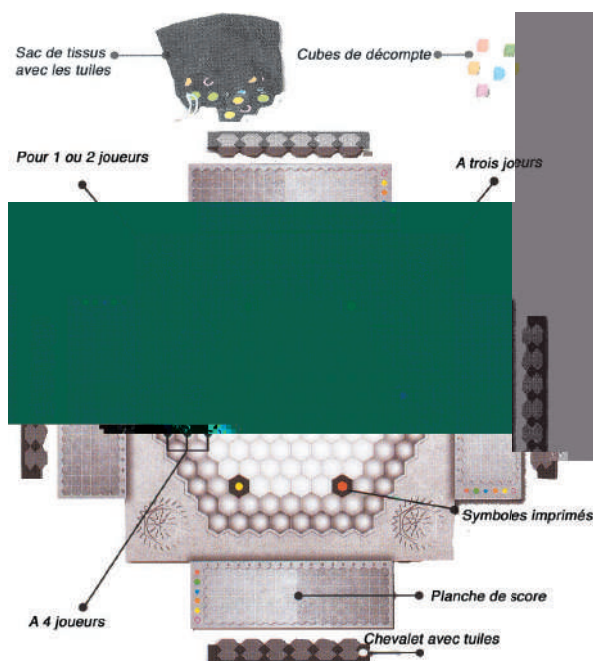
120 tuiles : chaque tuile comporte deux symboles colorés, différents ou identiques (comme aux dominos). A chaque symbole est toujours associée la même couleur.

1 sac en tissu

4 chevalets

4 planches de score

24 cubes.



Le plateau est placé au milieu de la table et les tuiles sont mélangées dans le sac.

Chaque joueur pose devant lui un chevalet et place dessus (sans les montrer aux autres) 6 tuiles piochées au hasard dans le sac.

Puis chaque joueur place une planche de score devant lui (de façon à ce que tous puissent la voir) et place

dessus 6 cubes de bois sur la colonne indiquant « 0 » points (le cube rouge sur le symbole rouge, ...)

Le but du jeu est, en posant des tuiles comportant des symboles colorés, de marquer des points dans la couleur correspondante. Plus il y a de symboles identiques alignés au contact des symboles posés, plus on marque de points. A la fin de la partie, le joueur ayant le plus haut score gagne.

Mais **attention** seul le score le plus faible parmi les 6 symboles de chaque couleur est pris en compte ! Ce qui veut dire que le vainqueur sera le joueur dont le score le plus faible est plus élevé que les scores les plus faibles de chacun de ses adversaires. Les joueurs doivent donc faire attention à faire progresser leurs cubes de score de façon harmonieuse, et ne peuvent pas « sacrifier » une couleur.

Le plus jeune joueur commence. Chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur en phase doit effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

- ⊙ Placer une tuile sur le plateau de jeu
- ⊙ Avancer son cube de score pour concrétiser les points marqués.
- ⊙ Piocher une nouvelle tuile.

Placer une tuile sur le plateau de jeu

Au début de son tour, doit placer une de ses tuiles (de son choix) sur le plateau. Il est possible de placer une tuile qui ne rapporte aucun points (par obligation ou volonté).

Lors du premier tour de table, les joueurs doivent poser leur tuile au contact (au moins un côté) d'un des symboles imprimés sur le plateau de jeu. De plus, chaque joueur doit choisir un symbole imprimé différent. Lorsque chaque joueur a joué une fois, cette contrainte disparaît.

- ⊙ La tuile doit être placée sur deux hexagones libres (les symboles imprimés sur le plateau ne sont pas libres).
- ⊙ Aucune tuile (ou partie de tuile) ne peut être placée à l'extérieur de la zone du jeu (différente selon le nombre de joueurs).
- ⊙ Une tuile doit avoir au moins un côté au contact d'une tuile déjà présente (ou d'un symbole imprimé).
- ⊙ On peut laisser des cases esseulées libres.

Compter les points

On compte toujours les points accordés par les deux symboles de la tuile (y compris pour les tuiles comportant le même symbole en double). Donc un joueur compte d'abord les points issus d'un des symboles, et déplace le cube de score correspondant. Puis il compte les points du deuxième symbole et déplace le cube correspondant.

Autour d'un symbole posé donné, il y a 5 cases (hors celle occupée par l'autre symbole de la tuile), elles désignent 5 directions.

Des points peuvent être marqués pour des cases qui ne sont pas adjacentes au symbole considéré si elles sont dans le prolongement des cases adjacentes.

Dans chaque direction on compte le nombre de symboles identiques à celui considéré, jusqu'à en rencontrer un différent, ou un espace vide.

Les symboles sont comptés quel que soit le joueur ayant posé la tuile à laquelle ils appartiennent.

La somme des cases ainsi comptées dans les 5 directions est le nombre de points rapportés par ce symbole.

Les deux symboles de la tuile posée à l'instant ne comptent jamais.

Pour une tuile comportant deux symboles identiques, il n'y a quand même que 5 directions pour chacun des 2 symboles.

Lorsqu'un cube de score atteint la 18ème case de la piste, il y reste jusqu'à la fin de la partie, les points en excès étant perdus. Le joueur peut s'écrier « Génial » et *f q k v* replacer une de ses tuiles et en obtenir les points avant de piocher.

- ⊙ Ce bonus peut être obtenu plusieurs fois dans la partie (mais une seule fois par couleur et par joueur).
- ⊙ Les tours bonus peuvent être enchaînés.
- ⊙ La pose d'une tuile peut accorder deux tours bonus.

Ce n'est qu'après avoir complété tous ses tours bonus que le joueur peut piocher.

Piocher de nouvelles tuiles

A la fin de son tour, le joueur doit piocher dans le sac suffisamment de tuiles pour re-compléter son chevalet à 6.

OU

Echanger toutes ses tuiles (rarement utilisé)

Au début de son tour, si un joueur n'a sur aucune de ses tuiles le symbole correspondant à son score le plus faible sur sa planche de score, il peut échanger toutes ses tuiles.

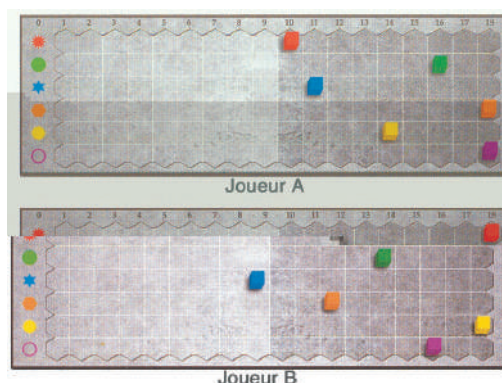
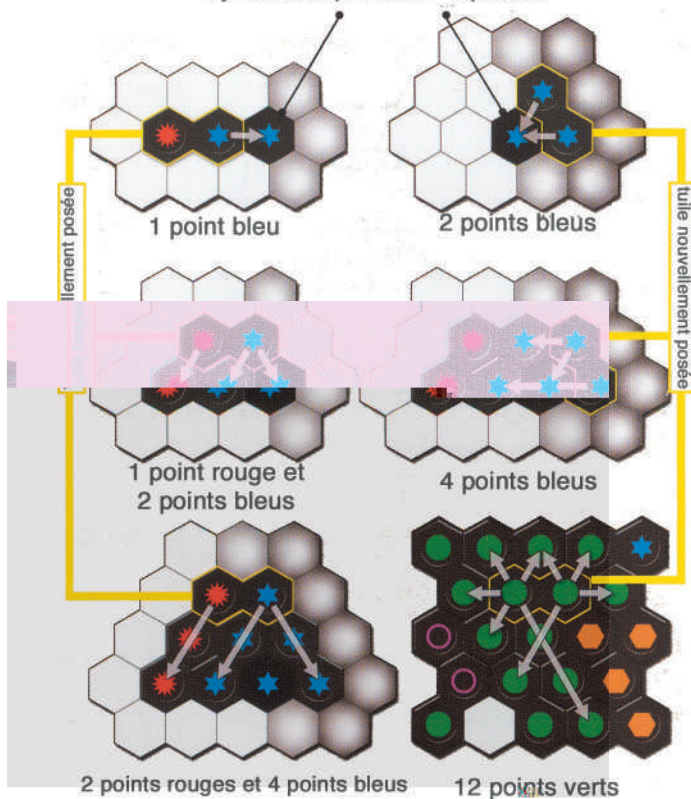
Il montre ses 6 tuiles aux autres joueurs puis les pose dans un coin. Il pioche ensuite 6 nouvelles tuiles pour regarnir son chevalet et remplace ses 6 tuiles originelles dans le sac.

Cette action débute et clôture le tour du joueur.

Si le joueur a plusieurs symboles à égalité au score le plus faible, il doit n'avoir aucun de ces symboles sur ses tuiles pour pouvoir échanger.

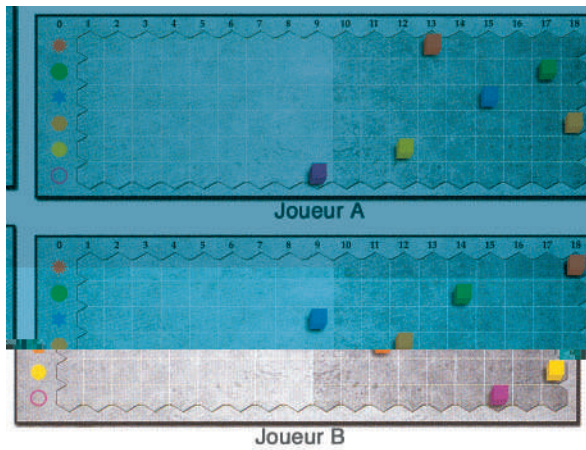
La partie s'arrête lorsqu'aucune tuile ne peut plus être jouée. (c'est à dire lorsque dans l'aire de jeu il ne reste que des cases libres esseulées). On considère alors pour chaque joueur son cube de points le plus reculé (à gauche). Le joueur dont le score pour cette valeur est le plus haut gagne la partie. Les valeurs des autres cubes, ainsi que les cubes ayant atteint 18 n'entrent pas en ligne de compte.

Symboles imprimés sur le plateau



*Ng" lqwgwt" C"
icipg" ect"
uqp" rnuw" rgvkv"
ueqtg" gw" fg" 32"
*tqwig+ " cnqtu"
swg" ng" rnuw"
rgvkv" ueqtg" fg"
D" pùguv" swg" fg"
; " *dngw+0*

En cas d'égalité, on considère pour les joueurs concernés, la deuxième valeur la plus faible, etc...



Lutin Ludique est une boutique de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une ré-écriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire.
www.lutin-ludique.com

Merci à La Courte Echelle pour l'investissement matériel.
www.lacourteechelle.net

*Ng"rmwu"rgvkv"ueqtg"fg"C"gv"D"guv"ng"o'og"<" ;0"Rqwt"ngu" f²rctvcigt."qp"tgictfg"ng"fgwzk³og"rmwu"rgvkv"ueqtg"fg" ejcewp"<"knu"uqpv"gpeqtg"kfgpvkswg"<"340"Qp"rqwtuwkv"nc" tgoqpv²g"ctp"fg"vtqwxgt"ng"xckpswgt"="eùguv"D."ect"uqp" vtqkuk³og"rmwu"rgvkv"ueqtg"guv"fg"36"*xgtv+"eqpvtg"35"rqwt" C"*tqwig+0*

Victoire immédiate : si un joueur emmène ses 6 cubes sur la case 18, il gagne immédiatement.

Les deux joueurs de chaque équipe s'installent en vis à vis. Les règles du jeu restent inchangées sauf pour ce qui suit. Un des deux joueurs de chaque équipe comptera les points de l'équipe. Il prend deux planches de score qu'il place bout à bout, et place un cube sur la case 0 de la planche de gauche sur chaque ligne.

Les joueurs peuvent se concerter sur leurs stratégies avant la partie, mais une fois le jeu débuté, les partenaires ne peuvent plus parler entre eux.

Tour bonus : lorsque le coup d'un joueur emmène un marqueur sur (ou au delà de) la case 18 de la planche de gauche, le cube est placé sur la case 0 de la planche de droite. Les points en excès pour ce tour sont perdus. Le joueur a un tour bonus.

En atteignant la case 18 de la planche de droite, le joueur gagne un tour bonus et le cube ne bouge plus.

Le but du jeu est toujours d'obtenir le score le plus haut dans la couleur la plus faible et de battre son propre record de parties en parties.

On utilise que les cases blanches du plateau (comme à deux joueurs).

On utilise deux planches de score de la même façon que dans le jeu par équipe (la case 18 de gauche amène sur la case 0 de droite avec perte des points en excès).

On a pas de tuile en réserve. On pioche une tuile, puis on la joue et ainsi de suite.

Il n'y a pas de tour bonus.