

UN JEU DE ROBIN DAVID

GUTENBERG

Johannes Gutenberg nous a donné l'imprimerie à caractères mobiles, mais il vous revient de savoir la maîtriser.

Rivalisez avec d'autres créateurs de mots pour le gain de précieuses lettres et élaborerez des arrangements remarquables.

C'est seulement en composant le plus impressionnant des mots que le succès sera vôtre.

CONTENU



76 CARTES LETTRE

Valeur en points

La lettre



9 CARTES VOYELLE

Valeur en points

La lettre



18 CARTES DÉFI

Valeur en points*

La lettre*

Le défi

L'explication*

La récompense

*(si présente)



6 AIDES DE JEU



1 CARTE SOLO

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit une carte Aide de jeu qu'il place devant lui.
Mélangez les cartes Lettre, Voyelle et Défi en trois paquets séparés et placez-les face cachée.



Joueur 1

Joueur 2

Joueur 3

MISE EN PLACE SOLO

Si vous jouez une partie en solitaire, placez la carte Solo devant vous et rangez les cartes Défi dans la boîte.

APERÇU DU JEU

Pendant les quatre premiers tours de *Gutenberg*, vous choisissez des cartes Lettre et les utilisez pour créer des mots. À la fin de chaque tour, vous pouvez ajouter des lettres et des défis à votre collection. C'est le joueur avec le mot de plus grande valeur qui choisit en premier. Au cinquième et dernier tour, vous utilisez les lettres de votre collection pour composer un dernier mot. Le joueur avec le meilleur mot l'emporte !

COMMENT JOUER ?

Cette partie explique comment jouer à *Gutenberg* à plusieurs. Si vous jouez seul, lisez les règles solo **après** avoir lu cette section.

Une partie se joue en cinq tours. Chaque tour se compose de ces quatre étapes :

1. Distribution

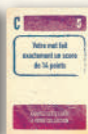
2. Draft

3. Écriture

4. Score

ÉTAPE 1. DISTRIBUTION

1. Mélangez les cartes du paquet Lettre.
2. Placez les **cartes communes** : piochez de leur paquet respectif deux cartes Lettre et une carte Voyelle et placez-les face visible au milieu de l'aire de jeu. *Certaines cartes dans le paquet Lettre seront aussi des voyelles.*
3. Mettez en place les **défis ouverts** : prenez trois cartes du paquet Défi et placez-les face visible au milieu de l'aire de jeu.
4. Distribuez cinq cartes Lettre à chaque joueur.



Lettres communes

Défis ouverts

ÉTAPE 2. DRAFT

Parmi les cinq cartes qui vous ont été distribuées, choisissez-en une à conserver et placez-la face cachée devant vous. Ceci est votre première **carte draftée**.

Une fois que tous les joueurs ont choisi une carte, passez les quatre cartes restantes au joueur situé à votre gauche.

Parmi les cartes que l'on vous a données, choisissez-en une deuxième à conserver et placez-la également devant vous, face cachée.

Une fois que tous les joueurs ont choisi une deuxième carte, passez les trois cartes restantes au joueur à votre gauche.

Continuez jusqu'à ce que l'on vous passe une seule carte. Ajoutez cette carte à la pile de vos cartes draftées.

Vous pouvez à tout moment regarder vos cartes draftées.

ÉTAPE 3. ÉCRITURE

Imaginez secrètement un mot à écrire. Vous devez pouvoir épeler ce mot en utilisant vos **cartes draftées** et les **lettres communes**. Les règles suivantes s'appliquent :

VOUS NE POUVEZ PAS RÉUTILISER DES CARTES LETTRE

Vous ne pouvez pas utiliser la même carte Lettre plus d'une fois dans un mot. *Par exemple, vous ne pouvez pas écrire le mot « texte » avec seulement les cartes T, E et X. Vous devrez avoir deux cartes T et deux cartes E.*

LETTRES DOUBLES

Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte comme lettre double (la même lettre deux fois de suite). Ceci est la seule exception à la règle précédente. *Par exemple, vous pouvez écrire le mot « lettre » avec les cartes L, E, T, R et E.*

LA CARTE QU

Vous pouvez utiliser la carte QU comme un simple Q ou pour l'ensemble QU.

CARTES COMMUNES

Tous les joueurs peuvent utiliser les cartes communes et plusieurs joueurs peuvent utiliser la même carte Lettre commune.

Vous ne pouvez pas utiliser la même carte Lettre plusieurs fois dans le même mot (sauf comme lettre double).

MOTS INTERDITS

Les noms propres et les abréviations ne sont pas autorisés. Sinon, un mot est valide tant qu'il figure dans le dictionnaire, les verbes conjugués aussi. *Par exemple, vous ne pouvez pas écrire « Hannah » ou « LCI ».*

Quand tous les joueurs ont trouvé un mot, vous prononcez chacun votre mot à voix haute, en plaçant les lettres draftées utilisées face visible devant vous. Si vous n'avez pas utilisé toutes vos cartes draftées, placez les cartes inutilisées sous le paquet Lettre.

ÉTAPE 4. SCORE

Additionnez les points visibles sur toutes les cartes - draftées et communes - de votre mot. Ne comptez chaque carte qu'une seule fois, même celles utilisées comme lettre double. Plusieurs joueurs peuvent compter la même carte commune.

Utilisez ce score pour classer les joueurs du plus fort au plus faible. Vous pouvez alors réclamer les lettres et les défis dans cet ordre.

ÉGALITÉS

S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, celui qui a utilisé la lettre avec la plus haute valeur l'emporte.

S'il y a toujours égalité, le joueur ayant écrit le mot le plus long (en nombre de lettres, pas de cartes) l'emporte.

S'il y a encore égalité, chaque joueur concerné pioche une carte du paquet Lettre. Le joueur dont la lettre est la plus proche du début de l'alphabet l'emporte. Placez les cartes Lettre utilisées au-dessous du paquet.

RÉCLAMER LES LETTRES

En commençant par le joueur ayant eu le plus grand score, chaque joueur peut réclamer des lettres parmi celles qui sont en jeu. Vous pouvez choisir une lettre commune ou une carte draftée que n'importe quel joueur a utilisée dans son mot. Placez la carte Lettre réclamée face cachée sous votre aide de jeu. Ceci constitue votre **collection**.

Le joueur avec le plus grand score réclame deux lettres au lieu d'une.

Si vous jouez à **trois ou quatre**, le joueur avec le second meilleur score réclame également deux lettres.

Si vous jouez à **cinq ou six**, les joueurs avec le deuxième et troisième meilleur score réclament également deux lettres.

RÉCLAMER DES DÉFIS

Quand vous réclamez des lettres, vous pouvez également réclamer des Défis parmi les Défis ouverts. Pour cela, vous devez avoir rempli les conditions du défi sur la carte. Vous ne pouvez réclamer qu'un seul défi par tour, même si vous remplissez les conditions de plusieurs cartes.

Lorsque vous réclamez un Défi, vous gagnez la récompense indiquée sur la carte. Si la carte vous demande de l'ajouter à votre collection, placez-la face cachée sous votre aide de jeu. Sinon, replacez-la face cachée sous le paquet Défi.

Une fois que chacun des joueurs a réclamé la ou les cartes auxquelles il avait droit, placez les cartes non réclamées (y compris les Défis) sous leur paquet respectif.

5^e TOUR

Le cinquième tour est légèrement différent des tours précédents :

ÉTAPE 1. DISTRIBUTION

Disposez les cartes communes comme précédemment mais ne distribuez pas de cartes aux joueurs. Ne mettez pas en place non plus de Défis ouverts.

ÉTAPE 2. DRAFT

Au lieu de procéder au draft, prenez toutes les cartes de votre collection dans votre main. Vous utiliserez ces cartes pour écrire votre mot.

ÉTAPE 3. ÉCRITURE

Écrivez un mot comme précédemment, en utilisant les cartes des lettres communes et celles de votre collection. Placez les cartes inutilisées de votre collection sous votre aide de jeu.

ÉTAPE 4. SCORE

Le joueur avec le plus grand score gagne la partie !

S'il y a égalité, le joueur avec le plus de points dans sa collection gagne.

S'il y a toujours égalité, tous les joueurs concernés gagnent.

CARTES DÉFI

Certaines cartes Défi dans votre collection peuvent indiquer plusieurs lettres. Si vous utilisez une carte Défi dans votre mot, vous devez utiliser toutes les lettres indiquées sur la carte, dans l'ordre spécifié.

COLLECTION

Vous pouvez à tout moment regarder les cartes de votre collection, mais vous ne pouvez jamais regarder la collection d'un autre joueur.

SOLO

Dans le mode solo, vous jouez pour battre la Rotative.
Effectuez la mise en place et jouez normalement, avec les changements suivants (*souvenez-vous : n'utilisez pas les cartes Défi dans une partie solo*) :

1^{er} TOUR

ÉTAPE 1. DISTRIBUTION

Disposez les cartes communes en plaçant une carte Lettre et une carte Voyelle face visible.

ÉTAPE 2. DRAFT

Créez cinq paquets de cartes face cachée : un premier de cinq cartes, puis de quatre, trois, deux et une carte.

Prenez d'abord le paquet de cinq cartes, conservez-en une et remettez le reste au-dessous du paquet de Lettres.

Recommencez l'opération dans l'ordre : paquet de quatre cartes, puis de trois, de deux et finalement prenez la carte restante du dernier paquet.

ÉTAPE 3. ÉCRITURE

Choisissez un mot à écrire en suivant les règles normales. Placez les cartes utilisées, y compris les lettres communes, en ligne. Ordonnez-les dans l'ordre du mot.

S'il y a des cartes draftées ou communes inutilisées, placez-les face visible en une pile à côté de la carte solo. Ceci constitue la **bibliothèque**. Vous pouvez à tout moment regarder les cartes dans la bibliothèque.

ÉTAPE 4. SCORE

Calculez votre score normalement.

Si votre score est de 13 ou plus, choisissez une carte de la bibliothèque et ajoutez-la à votre collection.

Si votre score est de 12 ou moins, choisissez une carte de la bibliothèque et placez-la sous le paquet correspondant (Lettre ou Voyelle).

Laissez votre mot sur l'aire de jeu pour le deuxième tour.

2^e, 3^e ET 4^e TOURS

Les deuxième, troisième et quatrième tours fonctionnent de la même façon que le premier, avec l'exception suivante :

ÉTAPE 3. ÉCRITURE

Placez les cartes que vous avez utilisées, y compris toute lettre commune, en ligne sous le mot du tour précédent. Les cartes doivent être alignées afin que les cartes du nouveau mot soient directement sous les cartes du mot précédent. Aucune carte ne peut avoir deux cartes directement sous ou au-dessus d'elle. Placez les lettres draftées ou communes inutilisées dans la bibliothèque (à côté de la carte solo) comme précédemment.

The diagram shows two rows of cards. The top row contains cards for the word 'COMENT' with values: C (3), O (1), M (3), E (1), N (2), T (2). The bottom row contains cards for the word 'JOUER' with values: J (6), O (1), U (2), E (1), R (3). A dashed red box is empty on the right side of the bottom row. Arrows indicate that cards from the top row are moved to a 'COLLECTION' on the left or back to the 'RETOUR DANS LE PAQUET DE CARTES' on the right.

- J'ai écrit le mot JOUER que j'ai placé sous le mot formé au tour précédent (pour lequel j'avais doublé la lettre M).
- La lettre C et la lettre N ont une valeur inférieure aux lettres situées en dessous, je les ajoute à ma collection.
- La lettre O et la lettre E ont une valeur égale aux lettres situées en dessous, je les ajoute aussi à ma collection.
- Comme la lettre M a une valeur supérieure à la lettre située en dessous, je la mets sous le paquet
- de cartes correspondant (Lettre ou Voyelle).
- Comme la lettre T n'a aucune carte située en dessous, je la mets sous le paquet de cartes correspondant (Lettre ou Voyelle).
- Le mot de 5 lettres formé ce tour-ci (JOUER) reste sur la table et servira pour le tour suivant.

Puis, regardez chaque lettre du mot précédent. Si la lettre vaut le même nombre de points ou moins que la carte directement sous elle, placez-la dans votre collection, face cachée sous votre aide de jeu. Remettez toutes les autres lettres du mot précédent sous leur paquet respectif.

5^e TOUR

Le cinquième tour est légèrement différent des tours précédents :

ÉTAPE 1. DISTRIBUTION

Ne distribuez aucune carte au cinquième tour. À la place, remettez toutes les lettres du mot du tour précédent sous leur paquet respectif.

ÉTAPE 2. DRAFT

Au lieu de procéder au draft, prenez toutes les cartes de votre collection dans votre main. Vous utiliserez ces cartes pour écrire votre mot.

ÉTAPE 3. ÉCRITURE

Écrivez un mot normalement. Vous n'avez pas à placer les cartes en ligne comme vous le faisiez aux tours précédents. Remettez toute carte inutilisée dans votre collection.

ÉTAPE 4. SCORE

Calculez votre score normalement. Additionnez ensuite les points de toutes les cartes de la bibliothèque. Si votre score est supérieur, vous gagnez ! Sinon, la Rotative vous a vaincu... essayez de nouveau !

DIFFICULTÉ

Si vous trouvez le jeu solo trop facile ou trop difficile, vous pouvez ajuster le niveau de difficulté.

Mode facile : au cinquième tour, vous pouvez écrire n'importe quel nombre de mots et additionner le score total.

Mode difficile : au cinquième tour, placez toute carte draftée ou commune inutilisée dans la bibliothèque.



Auteur : Robin David

Développeurs : Filip Falk Hartelius & Anthony Howgego

Graphiste : Steven Meyer-Rassow

Première édition anglaise en 2020 par OSPREY GAMES

Version française

Traduction : Arnaud Moyon

Relecture : Nicolas Dumont, Florent Coupeau

Graphiste : Gwennole Oreal

OSPREY GAMES est une marque de Osprey Publishing Ltd

© Robin David, 2020

Tous droits réservés.

www.nutspublishing.com