

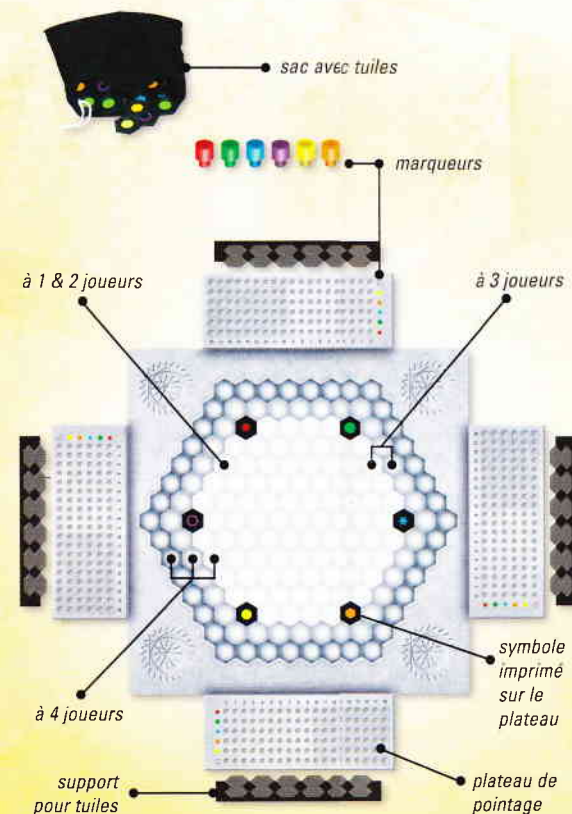
# GÉNIAL!

Un jeu pour 1 à 4 joueurs, 8 ans et plus



## Aperçu du jeu

Chaque joueur a devant lui 6 tuiles présentant deux symboles de couleur. En sens horaire, les joueurs placent une de leur tuile sur le plateau afin de réaliser des lignes de symboles identi-



ques. Ceci permet aux joueurs d'avancer leur marqueur de la couleur respective sur leur plateau de pointage.

Il est très important d'avancer tous ses marqueurs car **le pointage final est déterminé par la couleur la moins avancée de chaque joueur**. Le joueur dont le dernier marqueur est le plus avancé remporte la partie.

## Mise en place pour 2 à 4 joueurs

1. Placez le **plateau** au centre de la table.
2. Déposez et mélangez les **tuiles** dans le sac.
3. Chaque joueur place un **plateau de pointage** devant lui et prend **1 marqueur de chaque couleur** (6 au total). Il place les marqueurs sur son plateau de pointage, sous le 0 dans la rangée de la même couleur.
4. Chaque joueur prend ensuite un **support**, qu'il place derrière son plateau de pointage. Les joueurs tirent chacun 6 tuiles du sac et les placent sur leur support de façon à ce que leurs adversaires ne puissent les voir.

## Le plateau

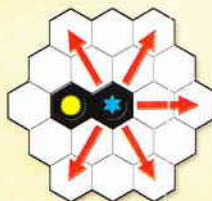
À **2 joueurs**, on ne joue que sur les cases blanches; à **3 joueurs**, on joue sur les cases blanches et gris pâles; à **4 joueurs**, on joue sur tout le plateau.

## Déroulement du jeu

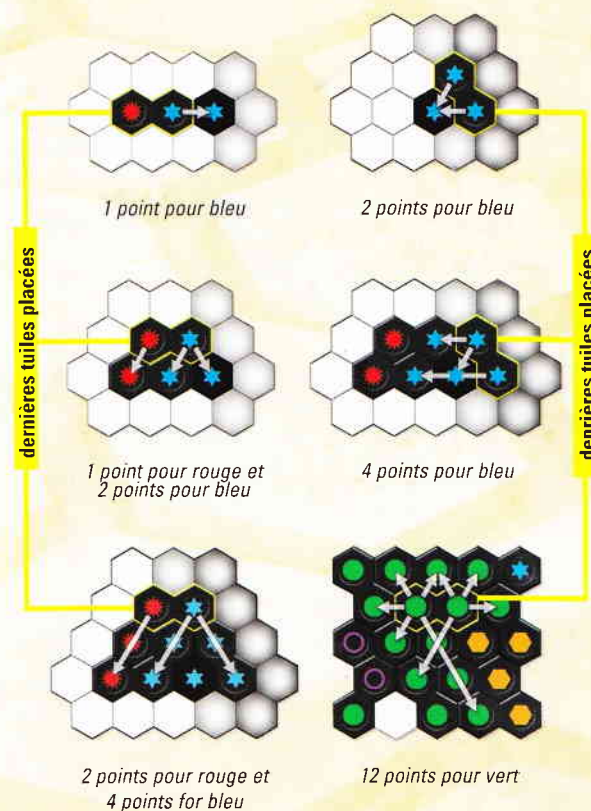
Le plus jeune joueur débute et le jeu se poursuit en sens horaire. À chaque tour vous devez:

**Jouer une tuile :** Choisissez **une des tuiles** de votre support et posez-la sur les **deux cases vides adjacentes** de votre choix. Lors du premier tour, chaque joueur doit jouer sa tuile de façon adjacente à l'un des **différents** symboles parmi les six symboles imprimés sur le plateau.

**Évaluer votre tuile :** À partir de chaque symbole sur votre tuile, vous pouvez former **cinq lignes**.



Pour **chaque ligne**, comptez le nombre de **symboles identiques** (sur le plateau et les autres tuiles) jusqu'à ce que vous atteigniez une case vide ou un symbole différent. (**Ne comptez pas le symbole de la tuile que vous venez de jouer!**) Ce total constitue vos points que vous notez en avançant le marqueur de la couleur respective sur votre plateau de pointage. Refaites la même procédure pour le second symbole de votre tuile.



**Refaire votre main :** Tirez 1 tuile du sac afin d'avoir 6 tuiles sur votre support.

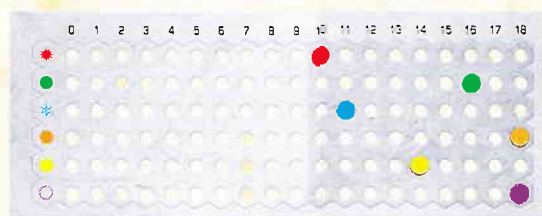
**OU**

**Échanger vos tuiles :** Avant de refaire votre main, si aucune de vos tuiles n'affiche le symbole de votre couleur la plus basse, il vous est possible d'échanger votre main. Dévoilez d'abord votre main aux autres joueurs, placez les tuiles à côté de votre support que vous remplissez avec six nouvelles tuiles tirées du sac. Remplacez ensuite vos anciennes tuiles dans le sac.

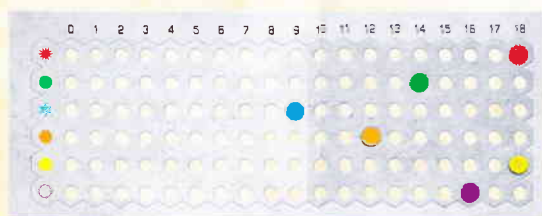
**Placement bonus:** Vos marqueurs ne peuvent se déplacer **au-delà de la colonne 18** de votre plateau de pointage. Lorsqu'un de vos marqueurs atteint cette dernière case, vous pouvez **placer une tuile supplémentaire** après avoir dit « Génial ! ». Avant de refaire votre main, placez cette autre tuile et évaluez vos points comme à l'habitude. Refaites votre main après avoir réalisé tous vos placements bonus.

**Fin de la partie:** Lorsqu'aucune tuile ne peut être placée sur le plateau, la partie est terminée. **Notez ensuite le marqueur le moins avancé de chaque joueur.** Cette couleur représente son pointage final. Le joueur ayant le meilleur pointage remporte la partie. En cas d'égalité, utilisez le deuxième marqueur le plus bas, et ainsi de suite.

#### Exemple



joueur A



joueur B



joueur C

Le joueur A est le vainqueur avec 10 points. Les joueurs B et C sont à égalité à deux niveaux (9 et 12) mais B parvient à être deuxième avec 14 (C a 13).

Dans le cas peu probable où un joueur a réussi à marquer 18 points pour chacune de ses couleurs, il remporte instantanément la partie.

### Variante 4 joueurs en équipe

Pour cette variante, les joueurs font équipe avec le joueur leur faisant face. Les règles de base demeurent inchangées à l'exception des points suivants : les joueurs posent leur plateau de pointage un à la suite de l'autre pour former un plateau double. Les deux joueurs notent leur pointage sur ce plateau double. Lorsqu'il n'est plus possible de poser une pièce sur le plateau, l'équipe qui a le meilleur pointage l'emporte; c'est-à-dire que l'équipe avec le marqueur le plus bas perd la partie.

**Règle facultative:** Les joueurs d'une même équipe ne peuvent communiquer.

#### Placement bonus

Lorsqu'un marqueur atteint la dernière colonne du premier plateau (valeur 18), le décompte de cette couleur est interrompu immédiatement. Le marqueur est placé sur la case départ de la même couleur du second plateau (le 0). Le joueur reçoit son

placement bonus « Génial ! » comme à l'habitude; il en va de même si un marqueur atteint la fin du second plateau.

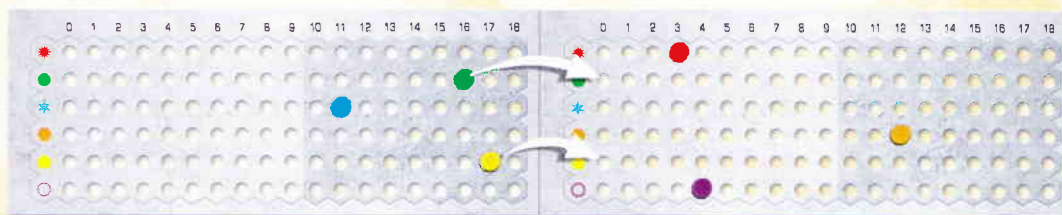
### Partie solitaire pour 1 joueur

Les règles du jeu demeurent inchangées à l'exception des points suivants : vous employez un plateau double (en plaçant deux plateaux de pointage un à la suite de l'autre tel qu'illustré). Lorsqu'un marqueur atteint la dernière colonne du premier plateau (valeur 18), le décompte de cette couleur est interrompu immédiatement. Le marqueur est placé sur la case départ de la même couleur du second plateau (le 0). **Il n'y a pas de placement bonus dans la partie solitaire.**

On n'emploie pas de support. Tirez une tuile du sac, placez-la sur le plateau et évaluez-la. Tirez ensuite une autre tuile et procédez de la même façon pour toute la partie.

N'employez que les cases blanches sur le plateau (comme à deux joueurs). Votre but est d'obtenir le score le plus élevé à la fin de la partie, lorsqu'il n'est plus possible de poser de tuiles sur le plateau.

#### Exemple



En ajoutant 2 points en vert et 4 en jaune, les deux marqueurs correspondants sont déplacés sur la case départ (le 0) du second plateau. Le joueur de cette équipe obtient donc deux placements bonus.

Ce jeu est produit en collaboration avec Sophisticated Games Ltd.  
Développement de la version française: Filosofia Éditions

© 2004 Sophisticated Games Ltd www.sophisticated-games.com  
© 2009 Filosofia Éditions pour la version française  
3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 5V5  
info@filosofiagames.com  
www.filosofiagames.com

