

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Reiner Knizia's GENESIS

Il y a 250 millions d'années, le vaste continent primordial de la Pangée commence à se disloquer. Bien des espèces animales se sont éteintes, d'autres sont apparues. Sur les continents qui prennent forme peu à peu se dessinent forêts, savanes, montagnes et marais. Les animaux évoluent et luttent pour leur survie sur ces vastes territoires. Nul ne sait encore quelle espèce étendra sa domination sur la terre.

Dans Genesis, vous jouez le rôle des principaux candidats à la domination mondiale, reptiles, dinosaures, mammifères et humains.

Matériel

- Plateau de jeu (de 14 cases sur 10, avec 22 types de terrains, une rivière et une piste de score)
- 4 marqueurs (reptile, dinosaure, mammifère, homme—un par joueur),
- 64 tuiles reptiles (16 de chaque dans 4 couleurs)
- 64 tuiles dinosaures (16 de chaque dans 4 couleurs)
- 64 tuiles mammifères (16 de chaque dans 4 couleurs)
- 64 tuiles hommes (16 de chaque dans 4 couleurs)
- 2 dés



Reptiles



Dinosaures



Mammifères



Hommes

Mise en place

Placez le plateau de jeu sur la table. À 2 joueurs, la zone à droite de la rivière n'est pas utilisée. À 3 ou 4 joueurs, tout le plateau de jeu est utilisé.

Chaque joueur choisit l'une des espèces (reptile, dinosaure, mammifère, humain) et prend le marqueur et les 52 tuiles correspondantes qu'il place devant lui. Il est pratique de les trier par couleur. Les tuiles et marqueurs non utilisés sont remis dans la boîte.

Note: chaque joueur joue une espèce, pas un couleur. Les couleurs n'indiquent que les terrains occupés par les différentes espèces.

Déroulement du jeu

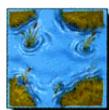
Un premier joueur est désigné, puis chacun joue à son tour, en sens horaire.

À son tour, un joueur jette les deux dés. Les couleurs des faces correspondent aux terrains (vert = forêt, jaune = savane, brun = montagne, bleu = marais), la face multicolore étant un joker.

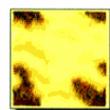
Après avoir lancé les dés, le joueur place deux des ses tuiles des types indiqués, une chacune sur deux cases libres du plateau de jeu. On ne peut pas placer une tuile sur une case occupée ou sur les reliefs de la carte. Un dé multicolore permet au joueur de placer une tuile sur la case libre de son choix.



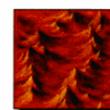
Forêt



Marais



Savane



Montagne

Si un joueur a déjà placé toutes ses tuiles du terrain indiqué par un dé, il peut à la place poser une autre de ses tuiles de son choix.

Après avoir lancé les dés, un joueur peut, au lieu d'en appliquer le résultat, placer une seule tuile sur la case libre de son choix.

But du jeu

Au fur et à mesure de la partie, le plateau de jeu se couvre de tuiles formant des zones de tuiles de même terrain (couleur). Chaque joueur tente de dominer ces zones en ayant le plus grand troupeau (tuile unique ou groupes de tuiles contiguës de son espèce) dans la zone. Des tuiles qui ne se touchent que par les coins ne sont pas contiguës et appartiennent donc à des troupeaux différents.

Fin du jeu

La partie se termine immédiatement dès qu'il n'y a plus sur le plateau de jeu de zone de trois cases libres contiguës. Les joueurs placent leurs marqueurs sur la case 0 de la piste de score, et on calcule les scores.

Score

Le score de chacun est déterminé selon les règles suivantes:

- Les zones : Toutes les zones constituées d'au moins trois tuiles contiguës du même terrain, même appartenant à des joueurs différents, sont comptabilisées. Il y a généralement plusieurs zones de chaque couleur, qui sont décomptées séparément.
- **Les troupeaux :** dans chaque zone comptabilisée, le troupeau le plus nombreux rapporte à son propriétaire 4 points, le second troupeau 2 points. Les marqueurs sont avancés d'autant sur la piste de score. Les tuiles de la même espèce qui ne sont pas connectées constituent des troupeaux distincts. Un joueur pouvant avoir plusieurs troupeaux dans la même zone, il peut parfois marquer des points à la fois pour le troupeau le plus nombreux et pour le second troupeau. En cas d'égalité pour le troupeau le plus nombreux, les ex-æquo se partagent les 6 points des premiers et seconds troupeaux, et les troupeaux moins nombreux ne marquent rien. S'il y a un troupeau le plus nombreux, mais une égalité pour le second, les second ex-æquo se partagent les points du second troupeau. Dans ce cas, le score de chaque joueur est arrondi vers le bas.
- **Un troupeau unique marque les points du premier et du second plus nombreux.**
- **Bonus :** La zone la plus vaste du plateau de jeu triple son score (12 points pour le troupeau le plus nombreux, 6 points pour le second), et la zone la plus vaste de chacun des trois autres types de terrain (couleur) double son score (8 points pour le premier troupeau et 4 pour le second). En cas d'égalité pour la zone la plus vaste, aucune zone ne triple son score, et la zone la plus vaste de chaque terrain les double. En cas d'égalité pour la zone la plus vaste d'un type de terrain, aucune des zones ex-æquo ne double ses points.
- **Conseil :** Pour le calcul des scores, commencez par la zone la plus grande, suivi des autres zones de même couleur. Procédez ensuite de même pour chacune des autres couleurs, en commençant à chaque fois par la plus grande zone.

Le vainqueur est le joueur ayant le score total le plus élevé.

Remerciements

Remerciements à tous les testeurs, en particulier David Farquhar, Martin Butcher, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson et Ivan Towlson.



Exemple: Il y a sur ce diagramme cinq zones. La zone de forêt à gauche contient six tuiles : un troupeau de trois mammifères, un troupeau de deux dinosaures et un humain solitaire. La zone de savane, au centre, comprend cinq tuiles : un troupeau de trois dinosaures, un dinosaure solitaire et un mammifère solitaire. La zone de marais contient huit tuiles : deux troupes de deux humains chacun, un troupeau de deux dinosaures et un troupeau de deux reptiles. La petite zone de savane à gauche contient deux tuiles, un humain et un mammifère. La zone de montagne en bas à droite contient trois reptiles.

Score: Dans la forêt (vert) du diagramme ci-dessus, les trois mammifères rapportent 4 points, et les deux dinosaures 2 points. Dans la savane (jaune), les trois dinosaures marquent 4 points, et les deux tuiles solitaires, second ex-æquo, marquent 1 point chacune. Dans les marais (bleu), les quatre troupes se partagent 6 points, ce qui fait 1 point par troupeau ; le joueur humain marque donc 2 points, les dinosaures et les reptiles 1 point chacun. Dans la petite zone de savane, personne ne marque de points puisqu'il n'y a pas le minimum de trois tuiles adjacentes. Dans la zone de montagne, le joueur reptile marque seul les 6 points des première et deuxième place.

Relief:
Les joueurs ne peuvent pas placer de tuile sur un volcan ou une fosse.

Rivière: elle ne sert qu'à délimiter la zone utilisée dans une partie à deux joueurs, et n'a pas d'autre effet sur le jeu.

