

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Take it to the Limit !

Contenu du jeu

6 plateaux de jeux double face – une face avec le plateau de jeu principal "Nexus", et l'autre le plateau spécial "Orchidée" pour un jeu plus cours avec moins de tuiles.

6 plateaux de "déchetterie" dans des couleurs correspondant aux plateaux principaux.

6 séries identiques de tuiles hexagonales – 32 marquées d'un symbole "soleil", et 32 d'un symbole "lune".

Jouer avec le plateau Nexus



Préparation

Avant de jouer pour la première fois, détachez délicatement les tuiles hexagonales de leurs supports.

Chaque joueur prend un plateau "Nexus", le plateau "déchetterie" correspondant et le jeu de tuiles de la même couleur.

Décidez qui sera "l'annonceur". Ce joueur place ses tuiles face cachée et les mélange soigneusement.

Tous les autres joueurs placent alors leurs tuiles faces visibles et les organisent en quatre groupes selon le nombre au sommet (1, 4, 9 ou 12) pour pouvoir facilement localiser la tuile sélectionnée par l'annonceur.

Jouer au jeu

L'annonceur sélectionne une de ses tuiles au hasard, la retourne face visible, puis annonce les trois nombres y figurant.

Tous les autres joueurs cherchent la même tuile dans leur propre jeu. Tous les joueurs, y compris maintenant l'annonceur, place cette tuile sur son plateau.

Après que tous les joueurs ont placé leur tuile, l'annonceur choisit la tuile suivante. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que les plateaux soient remplis de tuiles.

Toute tuile qui ne va pas bien dans le plateau Nexus du joueur peut être placée dans la Déchetterie à la place.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient rempli toutes les cases de leurs plateaux Nexus et Déchetterie. Cela sera le cas après que 44 tuiles aient été choisies (37 pour le plateau Nexus de chaque joueur, et 7 pour la Déchetterie de chaque joueur).

Règles de placement

La tuile doit toujours être placée de manière à ce que les nombres soient droits (comme si vous les lisiez d'une page).

Les tuiles peuvent être placées sur n'importe quelle case vide, n'importe où sur le plateau Nexus ou Déchetterie. Une seule tuile peut être placée sur chaque case.

Le plateau Déchetterie vous permet de défausser des tuiles non désirées à tout moment du jeu (jusqu'à sept tuiles), vous aidant à obtenir un plus haut score sur le plateau Nexus. Une fois votre déchetterie remplie, toutes les tuiles suivantes doivent être placées sur le plateau Nexus. Inversement, une fois le plateau Nexus rempli, toutes les tuiles suivantes vont sur le plateau déchetterie.

Une fois qu'une tuile a été placée, elle ne peut plus être déplacée. Lorsque le jeu avance, vous verrez que vous ne pouvez pas coordonner toutes les lignes des tuiles avec les tuiles des rangées déjà existantes. Et pourtant, chaque tuile choisie par l'annonceur doit être placée par chaque joueur.

Fin de la partie

Lorsque que la 44^e tuile a été placée, et que les plateaux (Nexus et Déchetterie) de tous les joueurs soient pleins, les joueurs font le décompte des scores.

Alignements de score

Les joueurs peuvent obtenir des points pour chaque alignement dans chacune des trois directions sur le plateau Nexus: verticalement, diagonalement du bas à gauche au haut à droite, et diagonalement du haut à gauche au bas à droite.

Les points sont obtenus pour un alignement contenant des lignes de la **même couleur**. Les lignes d'un tel alignement doivent être continus d'un côté à l'autre du plateau sans changement de couleur. Ces alignements sont appelés "alignements de score".

S'il y a ne serait-ce qu'une seule tuile dans un alignement dont la ligne est d'une couleur différente, l'alignement complet ne vaut aucun point (c'est-à-dire qu'il ne sera pas un alignement de score).

Tuiles Bonus

Les tuiles bonus sont utilisées exactement comme les autres tuiles pour construire des alignements continus d'une couleur. En plus, si vous complétez les trois alignements de score se croisant sur une tuile bonus, vous pouvez ajouter le **BONUS ENTIER** à votre score à la fin de la partie.

Si vous terminez deux alignements de score à travers une tuile bonus (mais pas le troisième), vous ajoutez alors la **MOITIÉ** de la valeur de bonus à votre score à la fin de la partie.

Notez que vous ne recevrez **AUCUN POINT SUPPLÉMENTAIRE** s'il n'y a qu'un alignement de score à travers la tuile bonus. Deux ou trois alignements de score doivent traverser la tuile bonus pour que le bonus soit pris en compte.

Rayons de soleils et rayons de lune

Un rayon de soleil est complet partout où vous formez une ligne continue de **tuiles soleil** sur votre plateau Nexus dans n'importe laquelle des trois directions. Un rayon de lune est formé exactement de la même manière qu'un rayon de soleil, mais en utilisant les **tuiles lune** à la place des tuiles soleil.

Les rayons de lune ou de soleil ne peuvent pas être formés sur votre plateau Déchetterie.

Un rayon de soleil ou de lune peut être formé le long d'un alignement de score **OU** le long d'un alignement sans valeur. La couleur des traits contenus dans le rayon n'a pas d'importance.

Vous ne recevrez des points que pour le plus long rayon de soleil ou lune que vous créez. Si votre plus long rayon de lune est de la même taille que votre plus grand rayon de soleil, vous ne recevrez des points que pour l'un des deux.

Si votre plus long rayon de soleil ou de lune est formé le long d'un alignement de score, vous recevrez les points normaux pour l'alignement de score **ET** pour le rayon de soleil ou de lune!

Valeur de Déchetterie

Vous devez également tenter d'obtenir un score (appelé Valeur de Déchetterie) sur votre plateau Déchetterie. Ce score ne sera PAS additionné au score du plateau Nexus, mais si votre Valeur de Déchetterie est inférieure à 60, une **pénalité de 60 points sera soustraite à la valeur de votre plateau Nexus**.

Toutes les lignes ou bonus ne sont pas utilisés pour calculer la Valeur de Déchetterie. La **Valeur de Déchetterie** est calculée comme étant la **plus grande** valeur parmi les suivantes:

- Le total de vos trois meilleurs alignements de score dans la Déchetterie (additionnez ces trois ensemble et ignorez le reste) **OU**
- Le score total de vos **deux meilleures tuiles bonus d'argent** dans la Déchetterie (s'il y a plus que deux tuiles bonus d'argent valables dans la Déchetterie, additionnez les deux meilleures ensemble et ignorez le reste) **OU**
- Le score de votre **meilleure tuile bonus d'or dans la Déchetterie** (vous ne pouvez pas additionner la valeur de deux tuiles d'or valables différentes)

Note sur les bonus d'argent: Si vous avez un bonus d'argent complet et un demi sur la Déchetterie, cela comptera comme $40 + 20 = 60$ points (évitant ainsi la pénalité). Cependant, si vous avez trois demi-bonus d'argent dans la Déchetterie, seuls deux peuvent être pris en compte, donc vous n'en obtenez que $20 + 20 = 40$ points.

Note sur le bonus d'or: si vous avez une tuile bonus d'or complètement valable sur votre Déchetterie, elle compte pour 80 points (évitant ainsi la pénalité). Mais si vous avez deux demi-bonus d'or valables dans la Déchetterie, seul un des deux peut être compté, ce qui rapporte seulement 40 points.

Calculer votre score

Vous devez suivre la procédure suivante:

- Calculez la valeur de tous vos alignements de score (voir étape 1 plus bas)
- Ajoutez les points obtenus pour les tuiles bonus d'or et d'argent (étape 2 plus bas)
- Ajoutez tout point supplémentaire obtenu pour votre plus long rayon de soleil ou de lune (étape 3 plus bas)
- Si votre Valeur de Déchetterie est inférieure à 60 points, vous devez soustraire 60 points de votre total pour calculer votre score final (étape 4 plus bas)

Étape 1: alignements de score

Pour chaque alignement de score sur votre plateau Nexus, multipliez le nombre de tuiles dans l'alignement par la valeur de la ligne de couleur pour obtenir le score de cet alignement.

Exemples:

Quatre tuiles barrées de jaune en une ligne verticale valent 36 (4×9) points

Sept tuiles barrées de bleu en une ligne verticale valent 28 (7×4) points

Six tuiles barrées d'orange en diagonale valent 48 (6×8) points

Sept tuiles barrées de blanc en diagonale valent 77 (7×11) points

Additionnez ensemble les scores de tous les alignements pour obtenir le total des alignements de score.

Étape 2: tuiles bonus

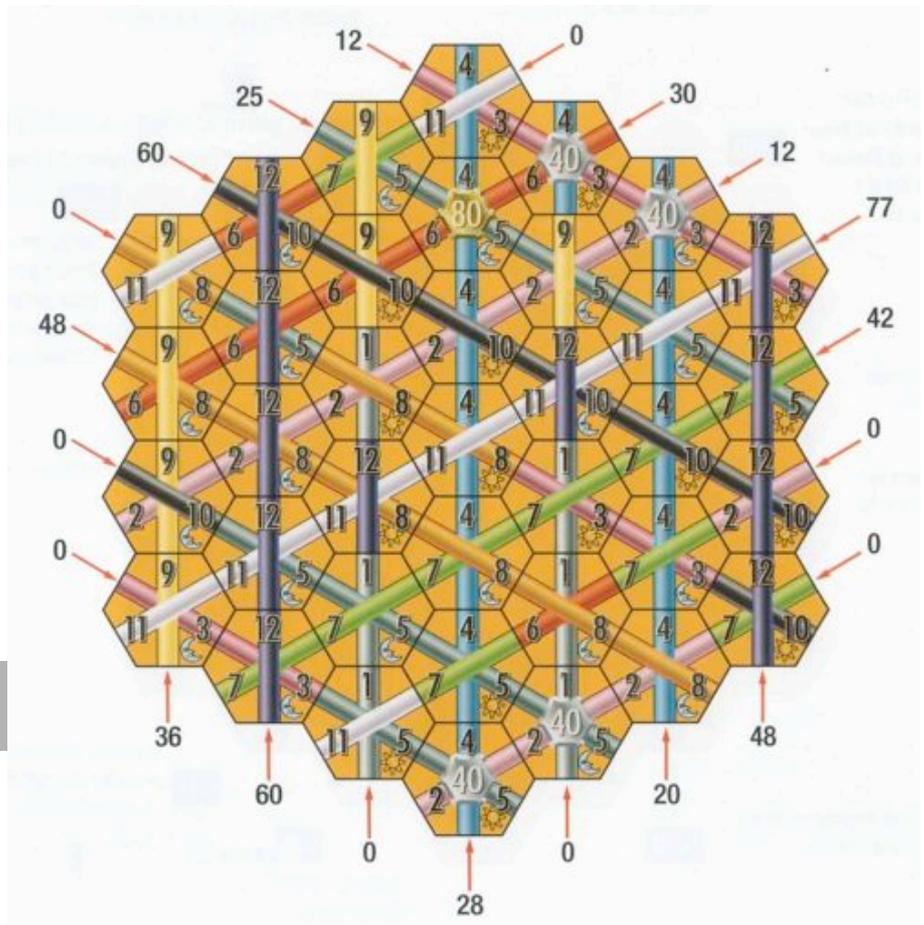
Toute tuile bonus d'or sur votre plateau Nexus traversée de trois alignements de score (c'est-à-dire trois lignes complètes d'une seule couleur) vaut 80 points (bonus d'or complet). Toute tuile bonus d'or traversée de deux alignements de score (mais pas d'un troisième) rapporte 40 points (demi-bonus d'or).

Toute tuile bonus d'argent sur votre plateau Nexus traversée de trois alignements de score (c'est-à-dire trois lignes complètes d'une seule couleur) vaut 40 points (bonus d'argent complet). Toute tuile bonus d'argent traversée de deux alignements de score (mais pas d'un troisième) rapporte 20 points (demi-bonus d'argent).

Additionnez tous les scores des tuiles bonus à votre total des alignements de score.

Score sur le plateau Nexus (alignements de score)

Total pour les alignements de score = 498 points



Étape 3: rayons de soleil et rayons de lune

Si vous avez complété un rayon de lune ou de soleil, vous obtenez 10 points pour chaque tuile du **plus long** rayon de lune OU de soleil. Il est seulement possible d'avoir des points pour un de ces rayons (les autres sont ignorés). Vous n'obtenez pas de points pour le meilleur rayon de soleil ET rayon de lune, même s'ils sont de la même longueur.

Ajoutez tout score supplémentaire pour votre meilleur rayon de lune ou de soleil à votre total pour les alignements de score et tuiles bonus.

Score sur le plateau Nexus (bonus)

80 points: bonus d'or complet – les trois alignements traversant cette tuile sont des alignements de score.

20 points: demi-bonus d'argent – deux des alignements traversant cette tuile sont des alignements de score.

40 point: bonus d'argent complet – les trois alignements traversant cette tuile sont des alignements de score.

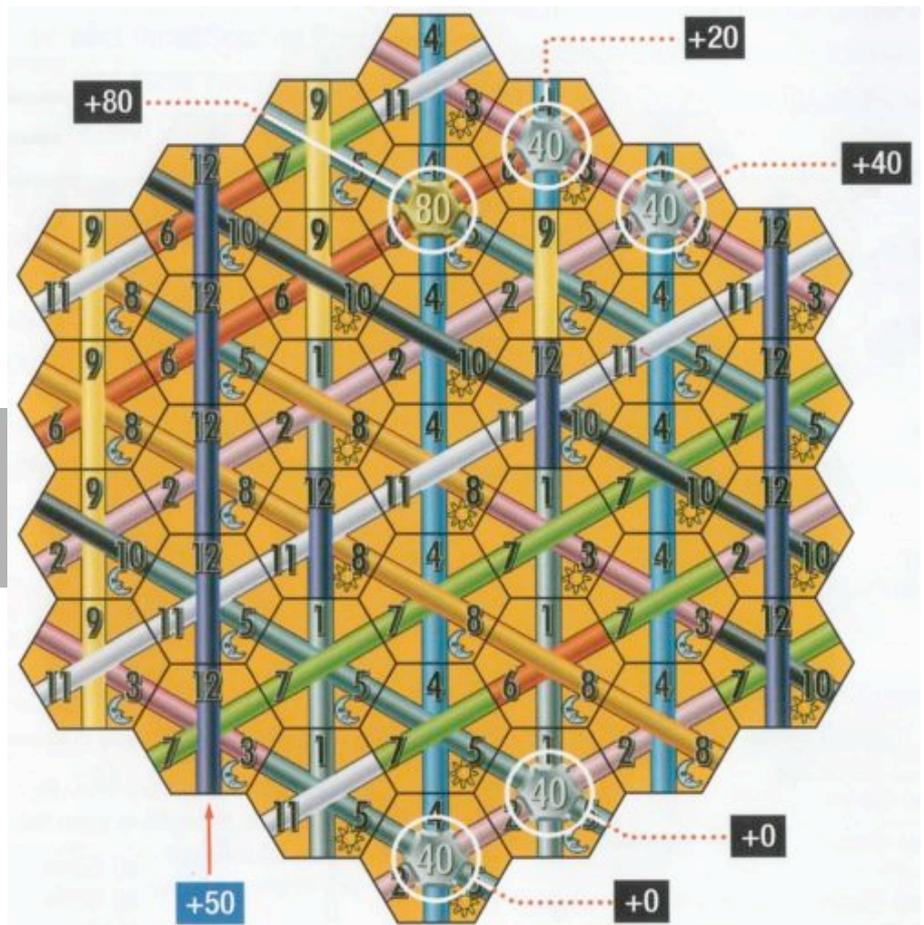
0 points: aucun des alignements traversant cette tuile n'est un alignement de score.

0 points: un seul alignement traversant cette tuile est un alignement de score.

50 points: le plus grand rayon de soleil ou de lune est un rayon de lune de 5 tuiles

Total pour les tuiles bonus = 140

Total pour le plus long rayon de soleil ou de lune = 50



Étape 4: pénalité de Déchetterie !

Finalement, calculez la Valeur de votre Déchetterie (voir plus haut)

Si votre Valeur de Déchetterie est inférieure à 60 points, vous devez alors soustraire 60 points au total calculé ci-dessus pour connaître votre score final.

Exemples de scores

Les illustrations de ce livret montrent le décompte des scores sur le plateau Nexus dans une partie d'exemple, et une sélection de différents exemple de Valeur de Déchetterie:

L'image intitulée **"Score sur le plateau Nexus (alignements de score)"** montre les points d'un joueur pour les alignements complétés.

L'image intitulée **"Score sur le plateau Nexus (bonus)"** montre les points obtenus grâce aux tuiles bonus et aux rayons de soleil ou de lune.

L'image intitulée **"Valeur de Déchetterie"** montre la Déchetterie du même joueur et comment sa valeur est calculée.

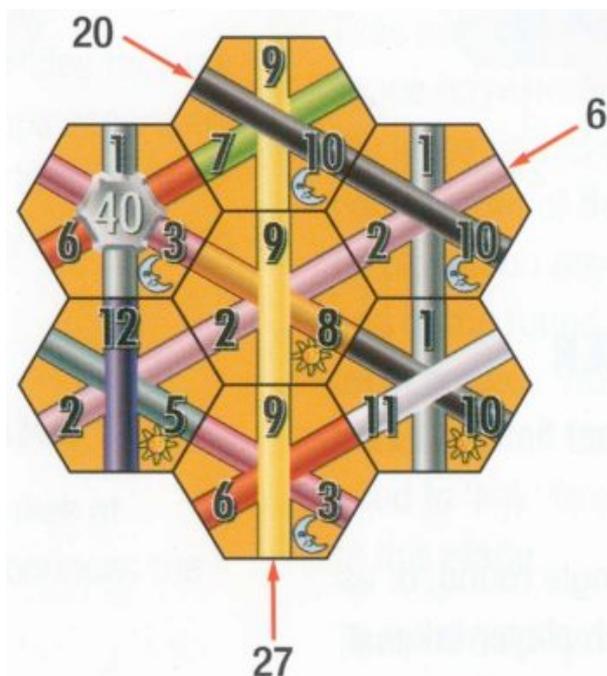
Le score final de ce joueur est donc:

$$\begin{array}{rcccccc}
 498 & + & 190 & - & 60 & = & 628 \\
 \text{(alignements de score)} & & \text{(bonus)} & & \text{(pénalité de Déchetterie)} & & \text{Total}
 \end{array}$$

Les images intitulées **"Autres exemples de Déchetterie"** montrent différentes Valeurs de Déchetterie.

Valeur de Déchetterie

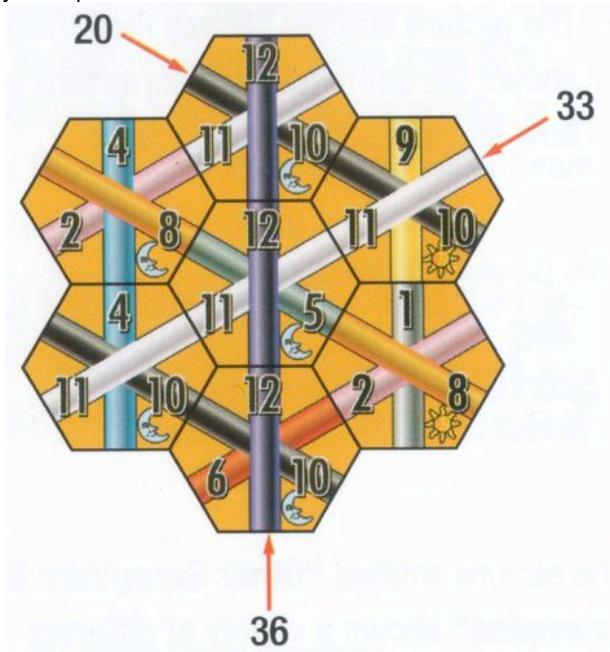
Ce joueur a une Valeur de Déchetterie de seulement 53 points, et doit donc payer la pénalité de 60 points



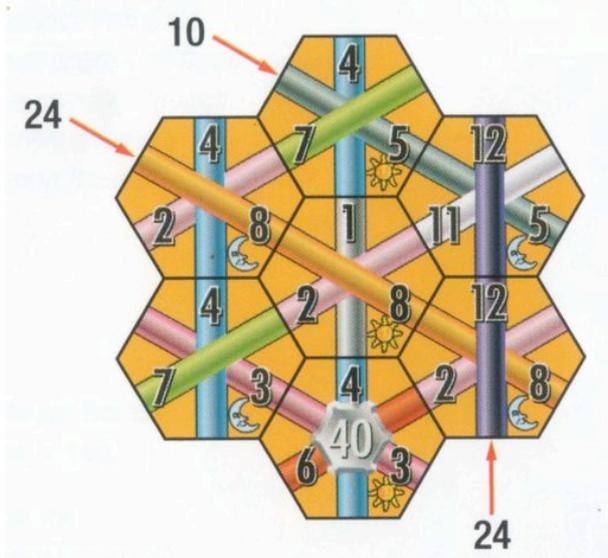
Autres exemples de Déchetterie

Ce joueur a une Valeur de Déchetterie de 89 et n'a pas à payer de pénalité

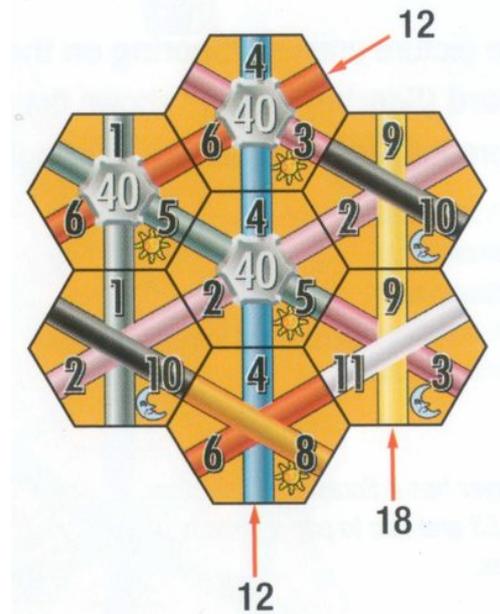
Ce joueur a une Valeur de Déchetterie de 80 et n'a pas à payer de pénalité



Ce joueur a une Valeur de Déchetterie de 58 points seulement et doit payer une pénalité de 60 points



Ce joueur a une Valeur de Déchetterie de 42 points seulement et doit payer une pénalité de 60 points



Le gagnant

Le joueur qui obtient le score final le plus élevé est le gagnant de cette partie !

Le jeu peut être joué en une seule partie, ou en série de parties où chaque joueur est successivement l'annonceur, et où les scores des différentes parties sont additionnés pour faire un total final.

Jouer avec le plateau Orchidée



Préparation

Chaque joueur prend un plateau Orchidée (qui se trouve au dos du plateau Nexus). Les plateaux Déchetterie ne sont pas utilisés.

Chaque joueur récupère ensuite les tuiles correspondantes et sépare les tuiles soleil des tuiles lunes.

Les joueurs se mettent d'accord sur l'utilisation soit des tuiles lunes, soit des tuiles soleil. Si les tuiles soleil sont choisies, toutes les tuiles lune sont remises dans la boîte. Si les tuiles lunes sont choisies, alors toutes les tuiles soleil sont remises dans la boîte. Chaque joueur a maintenant 32 tuiles.

Décidez qui sera "l'annonceur". Ce joueur place ses tuiles faces cachées et les mélange soigneusement.

Tous les autres joueurs placent alors leurs tuiles faces visibles et les organisent en quatre groupes selon le nombre au sommet (1, 4, 9 ou 12) pour pouvoir facilement localiser la tuile sélectionnée par l'annonceur.

Jouer au jeu

L'annonceur sélectionne une de ses tuiles au hasard, la retourne face visible, puis annonce les trois nombres y figurant.

Tous les autres joueurs cherchent la même tuile dans leur propre jeu. Tous les joueurs, y compris maintenant l'annonceur, place cette tuile sur son plateau Orchidée.

Après que tous les joueurs ont placé leur tuile, l'annonceur choisit la tuile suivante. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que les plateaux Orchidée de tous les joueurs soient remplis de tuiles.

Remplir le plateau Orchidée inclut le placement de trois tuiles sur la grande orchidée en bas à gauche du plateau.

À la fin de la partie, vous aurez la possibilité de transférer une, deux ou les trois tuiles de la grande orchidée sur les petits symboles d'orchidées au milieu de chaque "rangée d'orchidée" du plateau. Vous n'êtes pas obligé d'en déplacer, mais vous serez sûrement intéressés à le faire pour améliorer votre score final (voir plus bas)

Règles de placement

La tuile doit toujours être placée de manière à ce que les nombres soient droits (comme si vous les lisiez d'une page).

Les tuiles peuvent être placées sur n'importe quel hexagone vide, n'importe où sur le plateau Orchidée ou sur le grand symbole d'orchidée en bas à gauche du plateau. Une seule tuile peut être placée sur chaque case. À la fin de la partie, la grande orchidée doit contenir exactement trois tuiles. Ils sont placés en vrac sur le symbole. Ils n'ont pas besoin d'être reliés ou alignés, à ce moment de la partie.

Il y a 22 cases hexagonales sur chaque plateau Orchidée, Durant le cours de la partie, l'annonceur tire 25 tuiles. De celles-ci, 22 sont placées sur les hexagones "standards" du plateau, et les 3 autres sur le grand symbole Orchidée en bas à gauche du plateau.

Lorsque vous avez trois tuiles sur la grande Orchidée, toutes les tuiles suivantes doivent être placées sur les cases hexagonales du plateau Orchidée. Inversement, une fois que tous les hexagones du plateau sont remplis, les trois tuiles suivantes doivent être placée sur la grande Orchidée.

Vous pouvez placer des tuiles sur la grande Orchidée s'ils ne vont pas bien dans ceux que vous avez déjà placées sur votre plateau Orchidée. Vous pouvez aussi en placer à cet endroit pour des raisons tactiques, vous permettant de les déplacer sur les trois hexagones avec les petites orchidées à la fin de la partie, pour rallonger les alignements de score que vous aviez déjà créés.

Une fois qu'une tuile a été placée, elle ne peut plus être déplacée (sauf à la phase spéciale de "relocalisation" en fin de partie – voir plus bas). Lorsque le jeu avance, vous verrez que vous ne pouvez pas coordonner toutes les lignes des tuiles avec les tuiles des rangées déjà existantes. Et pourtant, chaque tuile choisie par l'annonceur doit être placée par chaque joueur.

Fin de la partie

Lorsque la 25^e tuile a été placée, et que les plateaux Orchidées de tous les joueurs soient pleins (y compris els trois tuiles sur le grand symbole Orchidée), les joueurs font le décompte des scores (après avoir replacé une ou des tuiles de la grande Orchidée sur les hexagones avec une petite orchidée s'ils le désirent).

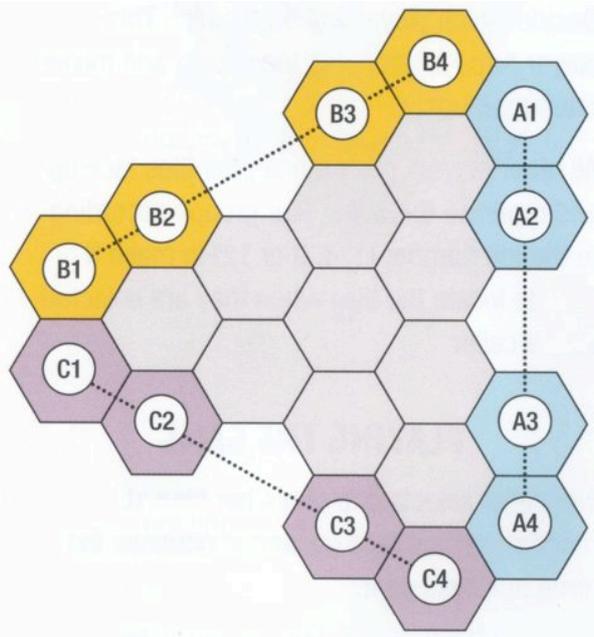
Les rangées Orchidées

Vous verrez que chacune des rangées extérieures du plateau Orchidée (maqués Rangée A, Rangée B et Rangée C sur l'illustration intitulée "**Le plateau Orchidée**") contient des trous marqués chacun d'une petite orchidée.

Les Rangées A, Rangée B et Rangée C sont appelées "rangées Orchidées". Chaque rangée est considérée comme complète. Pour obtenir des points sur ces emplacements, vous devez placer des tuiles de telle manière à ce que les quatre cases hexagonales de ces rangées soient couvertes d'une ligne de même couleur.

Cela formera ensuite un alignement, séparé seulement par le petit symbole orchidée au milieu. Vous n'obtiendrez pas de points en formant des petits alignements de deux tuiles d'un ou de l'autre côté d'une orchidée sauf s'ils correspondent exactement aux deux autres tuiles de l'autre moitié de la rangée orchidée.

Le plateau Orchidée



Exemple:

Pour obtenir des points le long de la rangée Orchidée B, les tuiles sur les emplacements B1, B2, B3 et B4 doivent tous contenir une ligne de même couleur dans la direction de la rangée B. Si les quatre tuiles portent une ligne verte, l'alignement vaudrait 28 (4 x 7) points.

Cependant, si B1 et B2 contiennent tous deux une ligne verte, alors que B3 et B4 contiennent une ligne rouge, alors le score pour la ligne B vaut 0 (donc ce ne serait pas un alignement de score). Les deux lignes courtes de la rangée ne comptent pas individuellement, et ne peuvent jamais être des alignements de score séparément.

Replacer les tuiles de la grande Orchidée

À la fin de chaque partie, vous avez la possibilité d'améliorer votre score en replaçant une, deux ou les trois tuiles situées sur le grand symbole d'Orchidée sur des petits symboles Orchidée dans les rangées orchidées.

Vous n'avez pas l'obligation de le faire, mais c'est souvent avantageux de procéder ainsi. Si les traits sur les tuiles

correspondent à celles d'alignements déjà placés, vous pouvez augmenter votre score en augmentant la longueur de vos alignements.

Si une tuile contient une ligne correspondant à la couleur d'une rangée Orchidée "valable", placer la tuile sur le petit symbole d'Orchidée dans la rangée augmente sa longueur de quatre à cinq tuiles, ce qui augmente aussi la valeur de la rangée. Cependant, faites attention de ne pas ainsi "détruire" une ligne déjà existante dans une autre direction, parce que vous pourriez perdre plus de points que vous n'en gagneriez avec l'ajout de la tuile sur l'Orchidée.

De la même manière, si vous avez une rangée Orchidée valable, par exemple, avec quatre tuiles en B contenant un trait vert, vous perdriez des points si vous placez sur la petite Orchidée une tuile avec une ligne d'une autre couleur (rouge par exemple).

Il est important de bien soupeser les effets du remplacement d'une ou plusieurs tuiles de la grande Orchidée sur une des cases avant de les déplacer. Toute tuile que vous ne remplacez pas ne compte pas pour des points (mais pas en négatif non plus). Il est parfois mieux de les laisser sur la grande Orchidée, plutôt que de les placer d'une manière qui vous fasse perdre des points en cassant des alignements existants.

Des exemples de placement des tuiles ainsi réservées sont visibles dans l'illustration "**Remplacement sur le plateau Orchidée**".

Alignements de score

Les joueurs obtiennent des points pour chaque alignement sur leur plateau Orchidée dans chacune des trois directions: verticalement, diagonalement du bas à gauche au haut à droite, diagonalement du haut à gauche au bas à droite.

Les points sont récoltés pour les alignements contenant des lignes d'une **même couleur continue**. La ligne dans un tel alignement doit aller d'un côté à l'autre du bord sans changement de couleur. Ces alignements sont appelés "alignements de score".

S'il n'y a même qu'une seule tuile contenant une ligne d'une autre couleur, alors cet alignement entier ne vaut aucun point (c'est-à-dire que ce ne sera pas un alignement de score).

Rappelez-vous qu'une rangée Orchidée peut avoir quatre ou cinq tuiles de longueur (selon qu'une des tuiles de la grande Orchidée ait été ou non placée sur une petite orchidée). Dans les deux cas, les traits sur toutes les tuiles de cet alignement doivent être de même couleur pour que la rangée Orchidée soit un alignement de score.

Tuiles bonus

Les tuiles bonus sont utilisées exactement de la même manière que sur le plateau Nexus.

Vous pouvez tout à fait placer des tuiles bonus sur la grande Orchidée durant la partie, puis les replacer sur les petites Orchidées à la fin de la partie. Si, une fois replacées, deux ou trois alignements de score les traversent, vous recevez les points de bonus pour elles comme normalement.

Rayon de soleil et de lunes

Lorsque vous jouez sur le plateau Orchidée, vous ne recevez pas de points pour un rayon de soleil ou de lune, puisque vous utilisez toujours soit **TOUTES** les tuiles soleil, soit **TOUTES** les tuiles lune, donc tout alignement est un rayon de soleil ou de lune.

Calculer votre score

D'abord, déplacez les tuiles que vous désirez utiliser depuis la grande Orchidée. Faites attention lorsque vous le faites de les utiliser de manière optimale. Rappelez-vous que l'ajout de ces tuiles peut détruire des alignements de score existants, bien qu'il puisse en améliorer d'autres.

Votre score est ensuite calculé de la manière suivante:

- Calculez la valeur de tous vos alignements de score (voir étape 1 plus bas)
- Ajoutez les points obtenus pour les tuiles bonus d'or et d'argent (étape 2 plus bas)

Étape 1: alignements de score

Pour chaque alignement de score sur votre plateau Orchidée, multipliez le nombre de tuiles dans l'alignement par la valeur de la ligne de couleur pour obtenir le score de cet alignement.

Exemples:

Quatre tuiles barrées de gris en une ligne verticale valent 4 (4 x 1) points

Cinq tuiles barrées de bleu en une ligne verticale valent 20 (5 x 4) points

Six tuiles barrées de turquoise en diagonale valent 30 (6 x 5) points

Six tuiles barrées de vert en diagonale valent 42 (6 x 7) points

Additionnez ensemble les scores de tous les alignements pour obtenir le total des alignements de score.

Étape 2: tuiles bonus

Toute tuile bonus d'or sur votre plateau Orchidée traversée de trois alignements de score (c'est-à-dire trois lignes complètes d'une seule couleur) vaut 80 points (bonus d'or complet). Toute tuile bonus d'or traversée de deux alignements de score (mais pas d'un troisième) rapporte 40 points (demi-bonus d'or).

Toute tuile bonus d'argent sur votre plateau Orchidée traversée de trois alignements de score (c'est-à-dire trois lignes complètes d'une seule couleur) vaut 40 points (bonus d'argent complet). Toute tuile bonus d'argent traversée de deux alignements de score (mais pas d'un troisième) rapporte 20 points (demi-bonus d'argent).

Une tuile bonus qui a été remplacée dans une rangée Orchidée peut vous rapporter des points de la même manière que les autres tuiles bonus, suivant les règles ci-dessus.

Additionnez tous les scores des tuiles bonus à votre total des alignements de score.

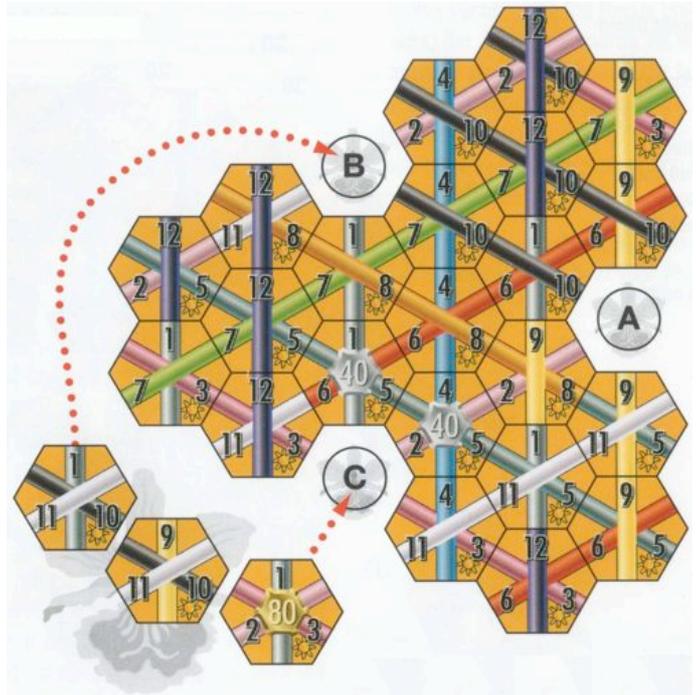
Exemples de scores

Les illustrations suivantes montrent le remplacement de tuiles et la manière de calculer le score d'un plateau Orchidée dans une partie d'exemple:

- L'image intitulée "**Remplacement des tuiles sur le plateau Orchidée**" montre le plateau d'un joueur immédiatement après que les 25 tuiles ont été placées. Elle indique aussi les remplacements possibles pour ce joueur.
- En déplaçant la tuile grise - blanche - noire (1-11-10) sur la petite Orchidée B, le joueur augmente la longueur de l'alignement gris de 2 à 3 (un point supplémentaire) et la longueur de l'alignement noir de 2 à 4 (10 points supplémentaires), ajoutant 11 points au total.
- De la même manière, la tuile grise - rose - cerise (1 - 2 - 3) replacée en C allonge les alignements rose, cerise et gris d'une tuile, ajoutant 6 points au total. Plus important, la tuile 1 - 2 - 3 est une tuile bonus d'or, et en la plaçant ainsi le joueur reçoit le bonus d'or complet de 80 points, comme les trois alignements de score la traversent. Donc le joueur a gagné 86 points en remplaçant cette tuile !
- Par contre, replacer la tuile jaune - blanche - noire (9 - 11 - 10) sur l'Orchidée A n'aide pas. Bien que cela rallonge les alignements jaune et noir d'une tuile (rapportant potentiellement 19 points), cela détruit également l'alignement rose (perdant 6 points). Comme l'alignement rose n'est plus un alignement de score, la moitié de la tuile bonus d'or (40 points) est aussi perdue, puisque seuls deux alignements de score traversent alors la tuile. Donc replacer cette tuile ferait perdre au joueur 46 points, et en gagner 19 points (une perte nette de 27 points). Le joueur ne veut clairement pas tenter ce mouvement.

Remplacement des tuiles sur le plateau Orchidée

La tuile 1-11-10 peut être remplacée sur la petite Orchidée "B", rapportant 11 points supplémentaires



La tuile 1-2-3 peut être remplacée sur la petite Orchidée "C", rapportant 86 points supplémentaires.

- L'illustration intitulée "**Score sur le plateau Orchidée**" montre le total du joueur pour les alignements de score et les tuiles bonus.

Le score final du joueur est:

$$\begin{array}{rcl}
 \mathbf{294} & + & \mathbf{140} & = & \mathbf{434} \\
 \text{(alignements de score)} & & \text{(bonus)} & & \text{Total}
 \end{array}$$

Le gagnant

Le joueur qui obtient le score final le plus élevé est le gagnant de cette partie !

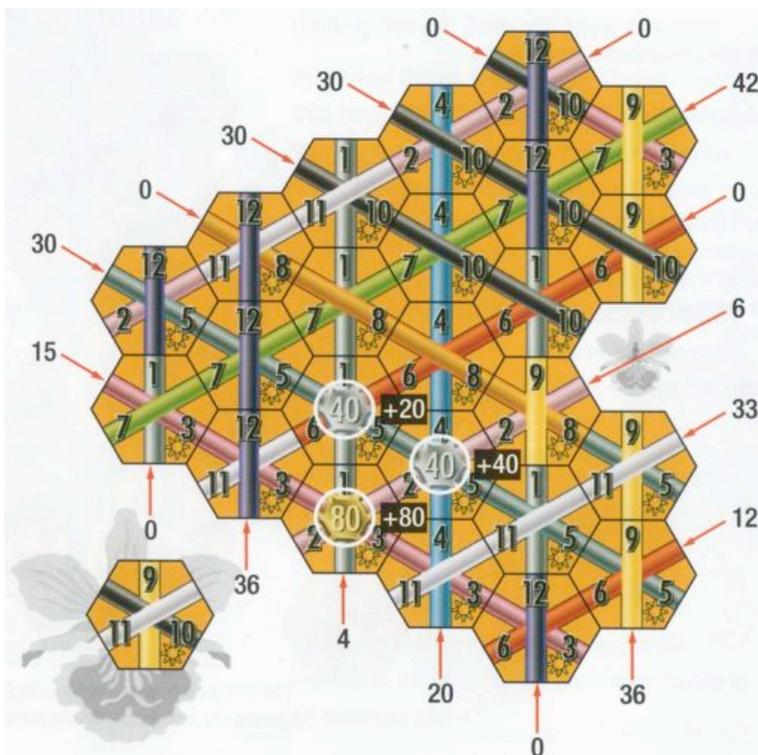
Le jeu peut être joué en une seule partie, ou en série de parties où chaque joueur est successivement l'annonceur, et où les scores des différentes parties sont additionnés pour faire un total final.

Score sur le plateau Orchidée

Total pour les alignements de score = 294 points

Total pour les tuiles bonus = 140 points (un bonus d'or complet, un bonus d'argent complet, et un demi-bonus d'argent)

Score final = 434 points



Variantes de jeu

Variantes pour la Déchetterie

Variante de Déchetterie 1

(Plus basse Déchetterie)

Jouez le jeu exactement de la même manière que décrit plus haut, en utilisant les plateau Nexus et Déchetterie. Lorsque vous atteignez la fin de la phase de décompte des scores, calculez la Valeur de Déchetterie de chaque joueur. Le joueur avec la Valeur de Déchetterie LA PLUS FAIBLE perd 60 points en pénalité sur le score de son plateau Nexus.

Dans cette version, vous ne perdez pas 60 points juste parce que votre Valeur de Déchetterie est inférieure à 60. Cette limite n'a plus d'importance. Que votre Valeur de Déchetterie soit élevée (ou faible), vous ne perdrez les 60 points que si (et seulement si) votre Valeur de Déchetterie est inférieure à celle de tous les autres joueurs.

Si deux joueurs ont le même total inférieur, chacun perd 30 points à son score principal. Si trois joueurs partagent le même score inférieur, ils perdent chacun 20 points (etc., etc.).

Variante de Déchetterie 2

(Passez la Déchetterie)

Au début de la partie, donnez votre Déchetterie à votre voisin de gauche.

À chaque fois que vous désirez placer une tuile dans la Déchetterie, donnez-la à ce joueur. Il la placera sur la Déchetterie pour vous. À la fin de la partie, le joueur vous rend la Déchetterie pour le décompte. Dans cette version, le joueur avec la Valeur de Déchetterie la plus élevée perd 60 points de son total (les mêmes règles que ci-dessus s'appliquent si plusieurs joueurs ont le même score plus élevé que tous les autres).

Donc, dans cette version du jeu, il est mieux d'essayer de défausser des tuiles qui ne correspondent pas à celle déjà dans votre Déchetterie, puisque votre adversaire va essayer de construire le meilleur score possible avant de vous le rendre.

Si vous jouez plusieurs parties, au début de la seconde (et de toutes les suivantes), le joueur avec le plus haut total (cumulé) passe sa Déchetterie au joueur avec le second meilleur total. Ce joueur passe sa Déchetterie au joueur avec le troisième meilleur total, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le joueur avec le total le plus faible passe sa Déchetterie au joueur en tête de classement.

À la fin de chaque partie, les Déchetteries sont rendues à leur propriétaire, et le(s) joueur(s) avec la Valeur de Déchetterie (rendue) la plus élevée payent les points de pénalité.

Pas de Déchetterie

Dans cette version, utilisez les plateaux Nexus sans les plateaux Déchetterie. Toutes les tuiles sélectionnées doivent être placées sur le plateau Nexus. Cette version est beaucoup plus complexe, et il est difficile d'y réaliser des scores élevés. Seules 37 des 64 tuiles (57.8 %) vont y être tirées. Il n'y a pas d'option pour défausser une tuile non désirée.

Cela fait aussi une excellente version solitaire (temps de mise en place nul – essayez de battre votre propre meilleure score).

Variantes pour le plateau Orchidée

Variante Orchidée 1

(Tuiles soleil et lune)

Jouez sur le plateau Orchidée de la manière habituelle, mais en utilisant les 64 tuiles (soleils et lunes) au lieu des tuiles soleil uniquement, ou des lunes uniquement.

Cette version n'a pas la mise en place rapide et la possibilité de sauvegarder de l'espace qui sont associés au jeu sur le plateau Orchidée, et elle rend la sélection des tuiles bien plus aléatoire, avec 25 tuiles sur 64 (39.1 %) utilisées à chaque partie.

Cependant, elle rend possible la gamme complète de combinaisons de traits, et c'est une autre excellente version de jeu en solitaire (puisque la mise en place et l'espace pris par les tuiles est négligeable pour un seul joueur qui est toujours "annonceur").

Vous pouvez aussi calculer les scores pour les rayons de soleil et de lune dans cette version. Rappelez-vous d'appliquer les règles normales pour les rangées Orchidées lorsque vous créez un rayon de soleil ou de lune (c'est-à-dire que les quatre (ou cinq) tuiles dans la rangée Orchidée doivent soit **TOUTES** être des soleils, soit **TOUTES** des lunes pour que le rayon de soleil ou de lune soit valable).

Jouer en paires

S'il y a beaucoup de joueurs, ou s'il n'y a pas assez de place pour mettre tous les plateaux et tuiles, il est amusant de jouer à *Take it to the Limit* sur le plateau Nexus en équipes de deux. Les joueurs partagent la tâche de trouver la tuile annoncée, puis discutent (ou parfois se disputent) exactement comment ils vont utiliser la tuile. C'est particulièrement bien avec la variante de la plus basse Déchetterie.

Si vous voulez que vos scores soient calculés automatiquement, une feuille de calcul est proposée sur notre site web pour cela. Rendez-vous simplement sur www.burleygames.com et suivez les liens appropriés.

Design graphique par studio@d-blue.com

Production par CDP (steve@thecreative.demon.co.uk)

Traduction allemande par Ulrike Heinze (u.heinze@gmail.com)

Traduction française par Nicole Loutan (www.ludivers.ch)

© Peter Burley

Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley

Surrey GU16 9QU, United Kingdom

Tel 01276 514307

Take it to the Limit est une marque déposée de Burley Games Limited et Peter John Burley

Pour plus d'informations ou questions concernant les règles contenues dans ce livre, merci de nous contacter à: tttl_rules@burleygames.com.

Burley Games Limited
www.burleygames.com