

1-6

8+

20min

Peter Burley

TAKE IT EASY!

Règles du jeu



MATÉRIEL

6 plateaux individuels de couleurs différentes



6 sets de 27 tuiles hexagonales



Ce livret de règles



2

APERÇU ET BUT DU JEU

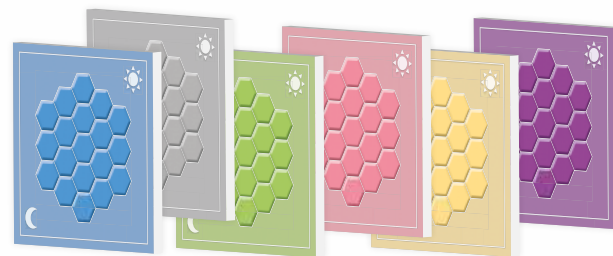
Take it Easy! est un jeu qui se joue en simultané. Tour après tour, chaque joueur doit placer les mêmes tuiles que ses adversaires sur son plateau individuel. À vous de trouver le meilleur emplacement pour chaque tuile, et essayez de former des lignes d'une seule couleur afin d'obtenir le meilleur score en fin de partie.

Plusieurs variantes sont proposées à la fin de ce livret pour des parties plus tactiques.

ÉLÉMENTS DE JEU

Plateaux individuels

Les plateaux individuels sont composés chacun de 19 cases hexagonales pouvant accueillir les tuiles.



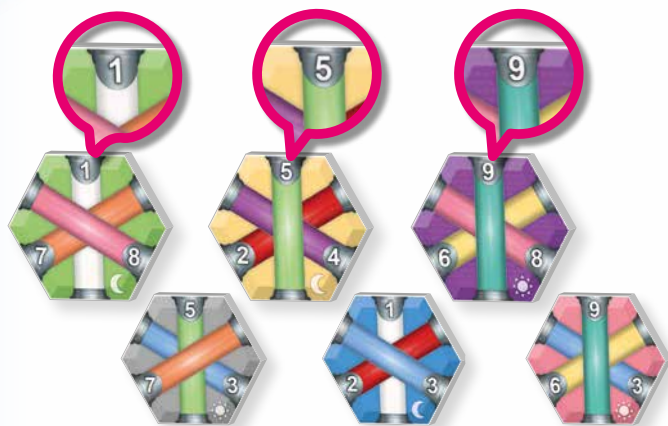
Tuiles

Chaque joueur dispose d'un set de 27 tuiles identique à celui des autres joueurs, reconnaissables à leur couleur de fond. Chaque set se compose de neuf tuiles 1, de neuf tuiles 5 et de neuf tuiles 9. Ces chiffres sont indiqués sur le bord haut de chaque tuile.

Tuile 1

Tuile 5

Tuile 9



Chacune des tuiles présente également un symbole Soleil ☀ ou Lune 🌙.

Ces symboles sont utilisés dans les parties intégrant les variantes pour les joueurs aguerris.



Lune



Soleil

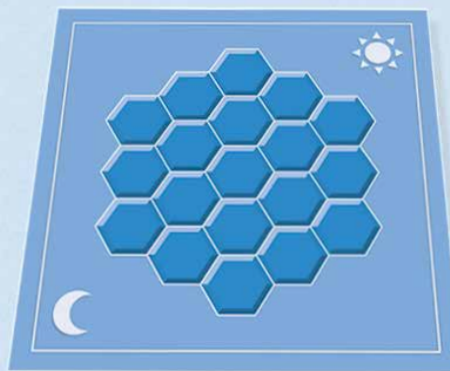
MISE EN PLACE

1. Choisissez chacun une couleur et prenez le plateau individuel ainsi que le set de 27 tuiles de la couleur correspondante. Remettez les plateaux et les tuiles restants dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés pendant la partie.
2. Désignez un joueur qui deviendra le **meneur** pour toute la durée de la partie. Ce joueur mélange, face cachée, toutes ses tuiles.
3. À l'exception du meneur, triez chacun vos tuiles, face visible, par valeur (1, 5, 9), de façon à pouvoir les retrouver facilement.

MISE EN PLACE DU MENEUR



Tuiles mélangées
face cachée



Tuiles triées
face visible



MISE EN PLACE DES AUTRES JOUEURS

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 19 tours. Chaque tour se découpe en trois phases :

1. Le meneur pioche au hasard une tuile face cachée, la révèle à tout le monde et lit à voix haute les chiffres qui sont dessus.
2. Tous les autres joueurs cherchent et récupèrent cette tuile parmi leur set.
3. Tous les joueurs, le meneur compris, placent cette tuile sur leur plateau individuel.

Comment placer vos tuiles ?

Les tuiles peuvent être placées **n'importe où** sur votre plateau, mais doivent être jouées sur un **emplacement libre**. Lorsqu'une tuile a été posée, elle ne peut plus être déplacée.

Les tuiles doivent toujours être placées sur votre plateau individuel de manière à ce que **tous les chiffres soient tournés dans le même sens, face à vous**.

Lorsque tous les joueurs ont placé leur tuile, on passe au tour suivant et le meneur pioche une nouvelle tuile.

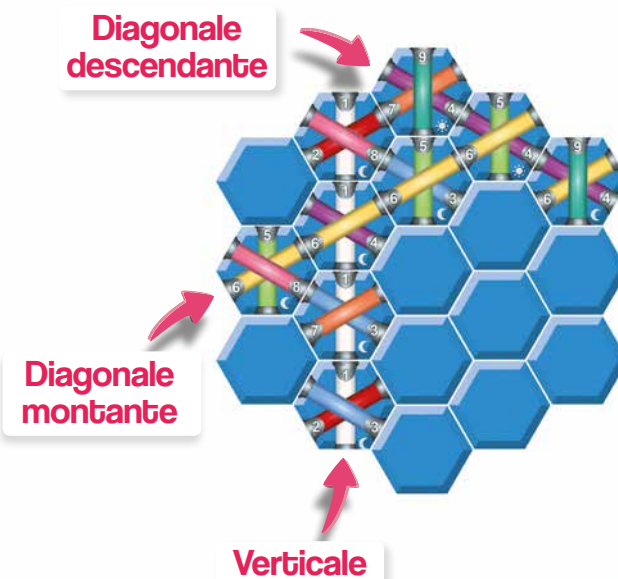


FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

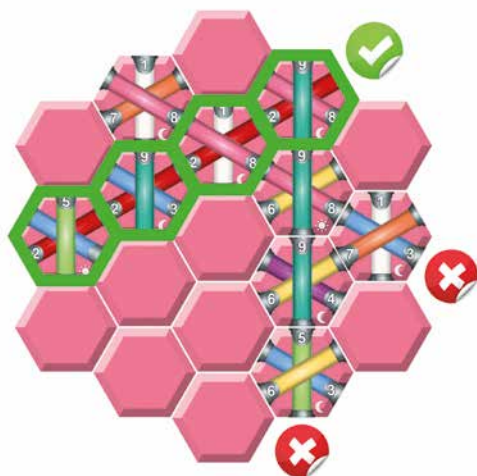
La partie prend fin dès que tous les joueurs ont placé leur 19^e tuile, et ainsi complété leur plateau individuel. Chaque joueur procède au décompte des points de victoire pour son plateau individuel. Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Décompte des points de victoire

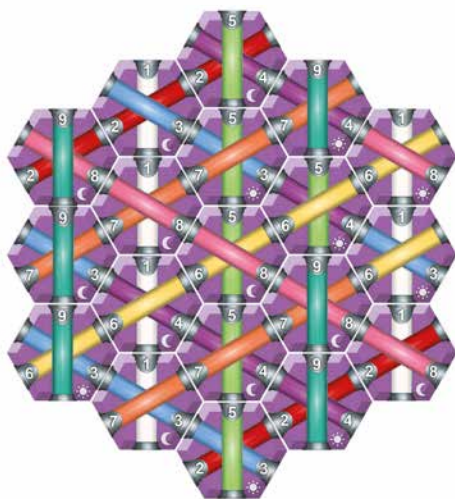
Pour procéder au décompte de vos points de victoire, regardez chacune des lignes constituées sur votre plateau individuel. Ces lignes se présentent chacune dans une des 3 directions possibles : verticale, diagonale descendante de la gauche vers la droite ou diagonale montante de la gauche vers la droite.



Seules les lignes d'une seule couleur rapportent des points de victoire.



Pour chaque ligne d'une seule couleur, multipliez le nombre de tuiles la constituant par la valeur indiquée sur cette ligne pour obtenir vos points de victoire.



Exemple : Une ligne verticale complète composée de trois tuiles 9 rapporte 27 points (3×9).

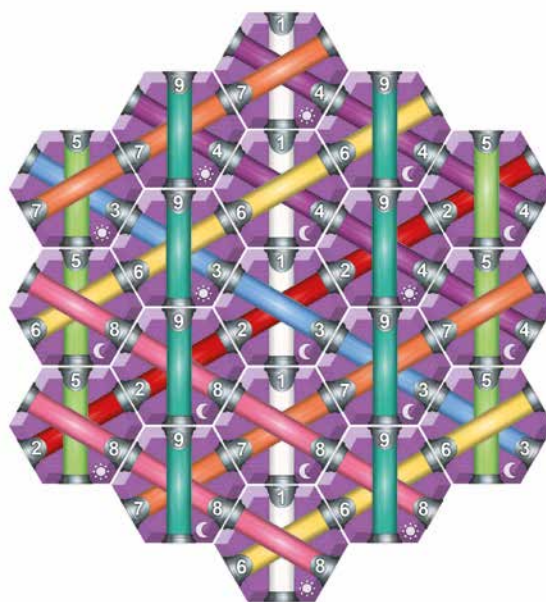
Additionnez les points de chacune de vos lignes pour connaître votre score final. Le joueur avec le score final le plus élevé gagne la partie.

LE JEU EN SOLITAIRE

Pour une partie à 1 joueur, il vous suffit de prendre le rôle du meneur et de suivre les règles standards expliquées ci-dessus. Votre objectif est d'atteindre le score le plus élevé possible et de battre vos résultats précédents.

Pour information, le score maximal qu'il est possible d'atteindre avec les règles de base de **Take it Easy!** est de 307 points. Il existe 16 manières de l'atteindre.

Parviendrez-vous à en réaliser une ?
En voici un exemple !



VARIANTES

PLACEMENT DES TUILES

Ces variantes réduisent les possibilités de placement des tuiles, et rendent les choses plus difficiles pour réaliser des scores importants.

Placement adjacent

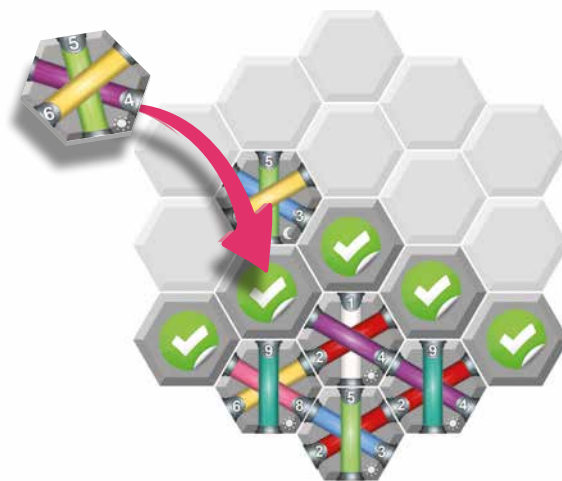
Dans cette variante, la première tuile peut être placée n'importe où sur le plateau de jeu, comme dans une partie standard. Cependant, les tuiles suivantes doivent obligatoirement être placées de manière **adjacente** à **au moins une tuile déjà posée**.



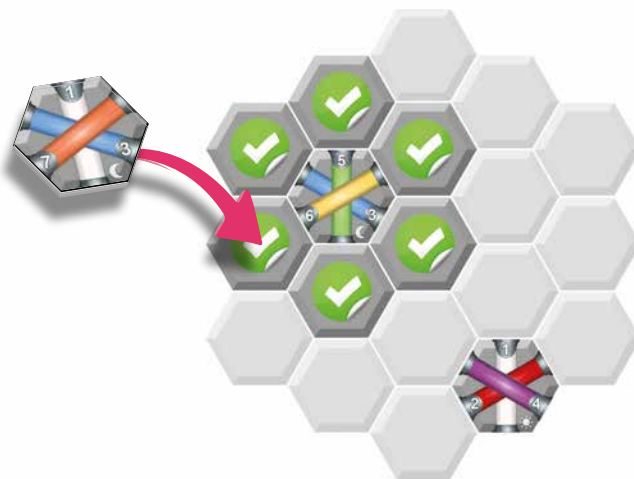
Placement adjacent Soleil ou Lune

Dans cette variante, la première **tuile Soleil** peut être placée n'importe où sur le plateau de jeu, comme dans une partie standard.

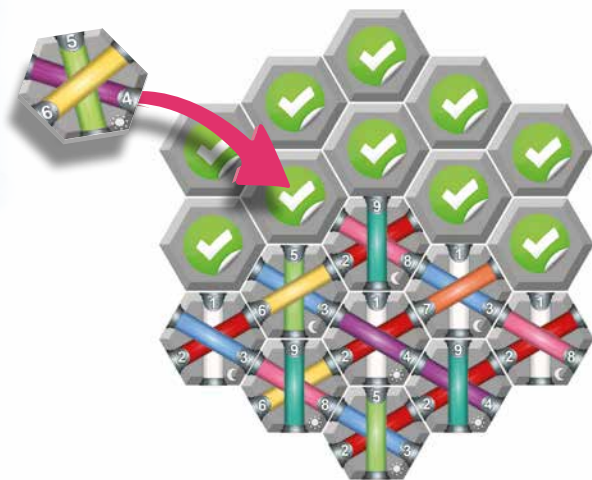
Cependant, les tuiles Soleil suivantes doivent obligatoirement être placées de manière **adjacente** à **au moins une tuile Soleil déjà posée**.



Il en va de même pour les **tuiles Lune**. La première tuile Lune peut être placée n'importe où sur le plateau de jeu, comme dans une partie standard. Cependant, les tuiles Lune suivantes doivent être placées de manière **adjacente** à **au moins une tuile Lune déjà posée**.



S'il n'est pas possible de jouer une tuile Soleil (ou Lune) de manière adjacente à une autre tuile Soleil (ou Lune), placez alors cette tuile où vous voulez sur le plateau.

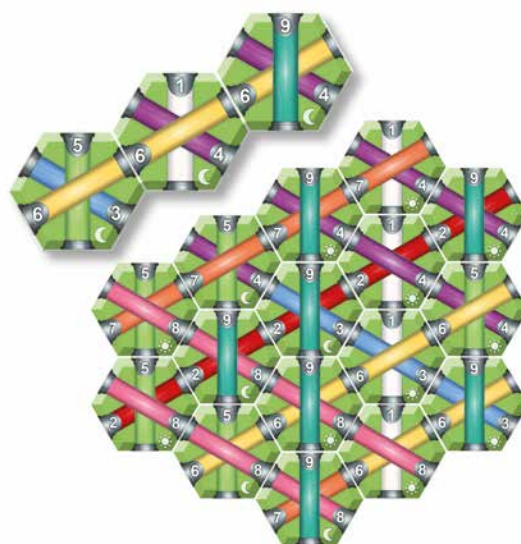


VARIANTES DÉCOMPTE DES POINTS

Rayons de Soleil ou de Lune

Un **Rayon de Soleil** est formé uniquement par une **ligne complète de tuiles Soleil** à travers le plateau de jeu. Chaque tuile composant le Rayon de Soleil rapporte **7 points supplémentaires**. Ces points s'additionnent aux points de victoire que rapporte la ligne selon les règles standards.

Un **Rayon de Lune** est formé uniquement par une **ligne complète de tuiles Lune** à travers le plateau de jeu. Chaque tuile composant le Rayon de Lune rapporte **6 points supplémentaires**. Ces points s'additionnent aux points de victoire que rapporte la ligne selon les règles standards.



Même si la ligne change de couleur, elle n'empêche pas la formation d'un Rayon de Lune ou de Soleil.

Meilleur Rayon de Soleil ou de Lune

Dans cette variante, seuls le meilleur Rayon de Soleil et le meilleur Rayon de Lune parmi ceux de tous les joueurs rapportent des points de victoire supplémentaires. Il est donc nécessaire de faire attention aux plateaux des adversaires.

Prenez en compte tous les Rayons de Soleil réalisés par l'ensemble des joueurs et déterminez quel Rayon est le meilleur. **Le meilleur Rayon de Soleil doit obligatoirement être :**

- ◆ Une ligne d'une seule couleur rapportant des points de victoire selon les règles standards.

- ◆ Le Rayon de Soleil le plus long parmi tous les Rayons de tous les joueurs. Autrement dit, le nombre de tuiles composant le Rayon de Soleil doit être supérieur au nombre de tuiles composant tous les autres Rayons de Soleil.

En cas d'égalité concernant le Rayon le plus long, celui dont la ligne rapporte le plus de points de victoire selon les règles standards est considéré comme meilleur.

Le meilleur Rayon de Soleil rapporte 60 points au joueur qui l'a réalisé.

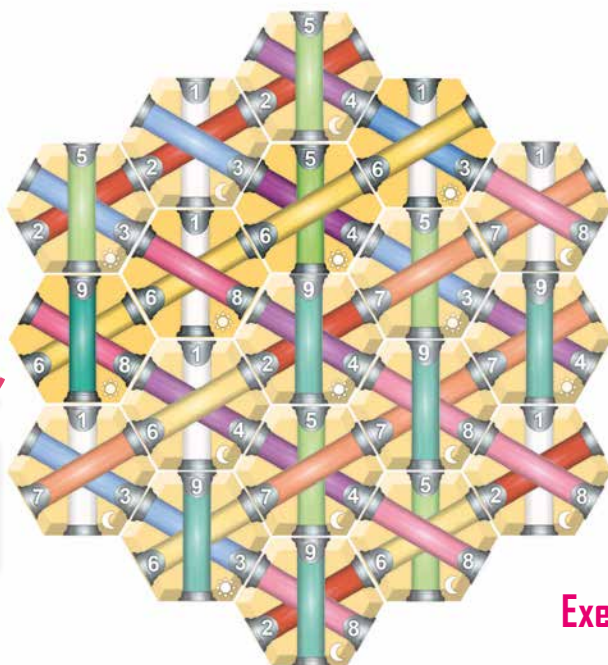
Si plusieurs Rayons de Soleil sont toujours à égalité (avec le plus de tuiles et le plus de points de victoire), alors les joueurs qui les ont réalisés se partagent équitablement les 60 points.

Procédez de la même manière pour déterminer le meilleur Rayon de Lune.

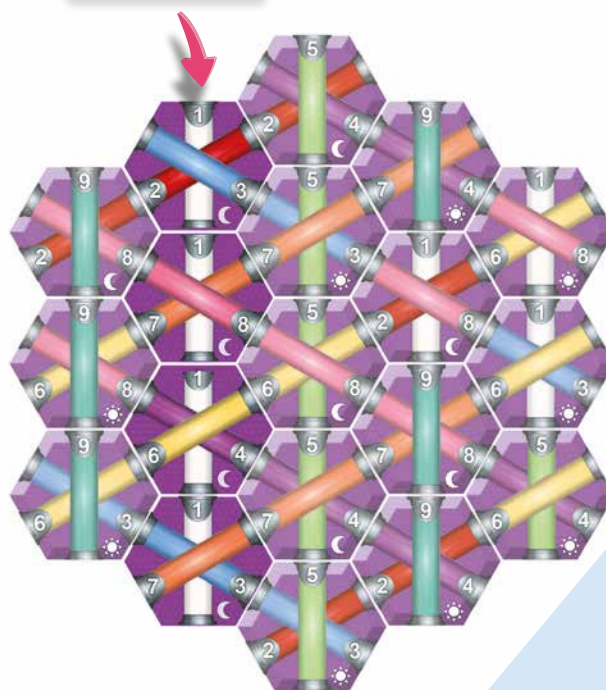
Il se peut qu'aucun bonus ne soit accordé si aucun joueur n'a réussi à réaliser un Rayon de Soleil ou de Lune.

8

**Meilleur
Rayon de
Soleil**



**Meilleur
Rayon de
Lune**



**Exemple de partie
à 2 joueurs**

CRÉDITS



Auteur : Peter Burley

Graphisme : Stéphane Gantiez

Chef de projet : Xavier Taverne