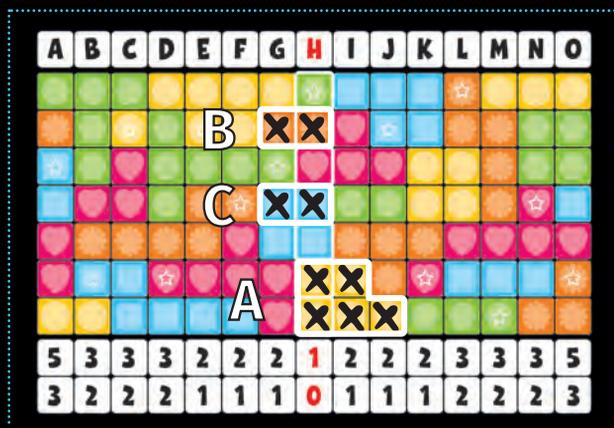


LES RÈGLES SUIVANTES DOIVENT ÊTRE RESPECTÉES :

- ✘ Au moins l'une de tes premières cases cochées doit obligatoirement se trouver dans la **colonne de départ H**.
- ✘ Lorsque tu **coches des cases pour la première fois**, tu dois obligatoirement cocher au moins l'une d'entre elle dans la **colonne de départ H**.
- ✘ Les cases cochées pour une combinaison **doivent toujours être adjacentes horizontalement ou verticalement à une case déjà cochée ou commencer dans la colonne de départ**. Les cases se touchant en diagonale ne sont pas considérées comme adjacentes.
- ✘ Tu dois cocher **précisément le nombre de cases indiqué sur le dé chiffré**, ni plus, ni moins.
- ✘ Le bloc de couleur composé de plusieurs cases peut être rempli en plusieurs fois.
- ✘ Il n'est pas possible de cocher plus de 5 cases lors d'un même tour.
- ✘ Il est **interdit de répartir** la valeur du dé pour cocher des cases dans deux blocs différents de la même couleur.
- ✘ Le symbole (?) sur le dé chiffré et la croix noire (X) sur le dé de couleur sont des jokers (voir **JOKERS**).

EXEMPLE :

Inka lance les dés (1, 2, 3, 4, 5, 6). Elle choisit (3, 4). Elle coche ensuite les 5 cases jaunes (A). Elle peut le faire, car la première case se situe dans la colonne H, et les 5 cases sont adjacentes. Lors des 3 premiers lancers, les autres joueurs peuvent eux aussi faire le même choix. Deux autres possibilités s'offrent à eux : ils pourraient soit cocher les 2 cases orange (B) ou deux cases du bloc de 4 cases bleues (C). Cocher 4 cases n'est pas possible, car aucun dé (1, 2) n'a été obtenu lors du lancer et que le (3) ne peut pas être utilisé à cet effet, puisque la valeur doit toujours être utilisée intégralement.



Lors des lancers ultérieurs (à partir du 4e lancer), Inka, en tant que joueuse active, aurait choisi les deux dés (3, 4) et les aurait mis de côté. Les autres joueurs n'auraient alors pu choisir que parmi les 4 dés (1, 2, 3, 4) restants.

✘ **REMARQUE :** pour pouvoir cocher les 2 cases différentes dans le bloc bleu de 4 cases, tu dois obtenir un (1, 2) ou 2 (1, 2) lors d'un prochain lancer. Il est interdit de choisir un dé présentant une valeur supérieure et de répartir cette dernière pour cocher des cases dans deux blocs de couleur différents.

EXEMPLES DE CASES COCHÉES CORRECTEMENT OU NON :



CORRECT

Les 4 cases cochées sont adjacentes et connectées à d'autres cases déjà cochées (le bloc vert est voisin d'un bloc jaune déjà coché).



CORRECT

Les 4 cases cochées sont adjacentes et connectées à d'autres cases déjà cochées. Cependant, deux cases vertes (entourées en bleu) sont désormais isolées et peuvent désormais uniquement être cochées à l'aide d'un dé de valeur 1. Il n'est pas possible d'utiliser un 2 vert à cet effet.



PAS CORRECT

Les 5 cases cochées ne sont pas toutes adjacentes.



PAS CORRECT

Les 3 cases cochées sont bien adjacentes, mais aucune des cases voisines (horizontalement ou verticalement) n'est cochée. La case cochée en diagonale ne suffit pas.



JOKERS

Le symbole ? sur le dé chiffré et la croix noire X sur le dé de couleur sont des jokers. Si tu choisis le point d'interrogation noir (?), tu peux choisir librement ta couleur. Si tu choisis le symbole X, tu peux choisir une valeur de 1 à 5. ATTENTION : il est interdit de choisir un 6, même s'il existe des blocs de 6 cases.



ATTENTION : pour chaque symbole joker que tu choisis, tu dois barrer un point d'exclamation sur ta feuille de jeu. S'il ne te reste plus de point d'exclamation, tu n'as plus le droit d'utiliser de symbole joker.

Au cours d'un lancer de dés, tu peux aussi choisir deux jokers (symboles point d'interrogation et croix noire). Dans ce cas, tu dois barrer 2 points d'exclamation.



ÉVALUATION DES COLONNES

Chaque fois que tu réussis à cocher toutes les cases d'une colonne, tu marques le nombre de points indiqués en bas de cette colonne. Une fois que tous les joueurs ont coché les cases de leur choix, annonce à voix haute la colonne complétée et entoure le nombre de points que tu obtiens pour cette colonne. Si tu es le premier joueur à compléter cette colonne, tu entoures les points indiqués sur la ligne supérieure. Tous les autres joueurs barrant la valeur indiquée sur la ligne supérieure de leur feuille de jeu : ils pourront désormais obtenir que le nombre de points indiqué sur la ligne inférieure pour cette colonne. Tous les joueurs auront toujours la possibilité d'obtenir ces points. Si tu parviens à compléter une colonne et à obtenir les points indiqués sur la ligne inférieure, il n'est pas nécessaire de l'annoncer.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
				X	X	X	X							
			X	X	X									
			X	X										
			X	X	X									
			X	X	X									
			X	X	X									
5	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	5
3	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3

EXEMPLE : après plusieurs lancers, Inka a réussi à cocher les 3 cases bleues et complète ainsi une colonne. Elle annonce donc à voix haute aux autres joueurs que la colonne E est complétée et entoure les 2 points. Les autres joueurs barrant tous le 2. Compléter la colonne E ne leur permettra donc d'obtenir qu'1 seul point.



ATTENTION :

- ✗ Pour chaque colonne, seul le nombre de points indiqué sur la ligne supérieure doit être barré. Les points indiqués à la ligne inférieure pourront toujours être gagnés.
- ✗ Tu peux aussi compléter plusieurs colonnes au cours d'un même lancer de dés. Dans ce cas, annonce toutes les colonnes qui ont été entièrement cochées pour la première fois et entoure les points correspondants.
- ✗ Si plusieurs joueurs complètent la même colonne lors d'un même lancer de dés, tous ceux qui ont complété cette colonne obtiennent le nombre de points indiqués sur la ligne supérieure.

Une fois que vous avez tous choisi une combinaison de dés, coché les cases correspondantes ou passé votre tour, puis annoncé les colonnes complétées pour la première fois, le joueur actif donne les dés à son voisin de gauche. Celui-ci devient alors le joueur actif et lance tous les dés.

BONUS

Si tu es le premier à cocher toutes les cases d'une couleur, annonce-le aux autres joueurs et entoures le bonus de 5 points correspondant à cette couleur sur ta feuille de jeu. Les autres joueurs barrant tous ces 5 points sur leur feuille de jeu et ne peuvent plus obtenir que 3 points pour cette couleur. Le fonctionnement des bonus est le même que celui des points obtenus pour les colonnes : tous les joueurs peuvent obtenir la valeur inférieure, et si plusieurs joueurs obtiennent le bonus de couleur pour la première fois au cours d'un même lancer, chacun d'entre eux marque les 5 points de bonus.



ÉTOILES

Chaque étoile qui n'est pas cochée à la fin du jeu fait perdre 2 points.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine immédiatement après le lancer au cours duquel (au moins) un joueur arrive à entourer son deuxième bonus de couleur sur sa feuille de jeu (peu importe la valeur du bonus). Comme d'habitude, chaque joueur coche les cases pour ce tour selon les règles précisées ci-dessus. Chaque joueur peut ensuite compter ses points.

BONUS Inscris ici le total des points de bonus obtenus pour les couleurs.

A-0 Inscris ici le total des points obtenus en bas des colonnes.

(+1) Tu obtiens 1 point pour chaque point d'exclamation non utilisé sur ta feuille de jeu.

(-2) Tu perds 2 points pour chaque étoile non cochée sur ta feuille de jeu.

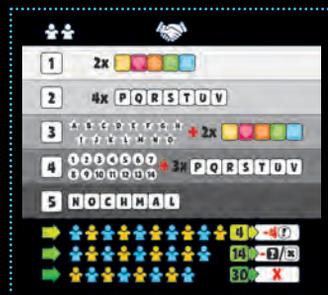
TOTAL Le joueur qui a le plus de points a gagné ! En cas d'égalité, le gagnant est le joueur auquel il reste le plus de points d'exclamation. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée et c'est le moment de crier « **ENCORE !** ».

VARIANTE EN COOPÉRATION

Dans la variante en coopération (aussi jouable comme défi en solo), vous utilisez le verso coloré de votre feuille de jeu. Vous avez également besoin de la feuille de mission correspondant au nombre de joueurs. Celui qui a rendu service à quelqu'un le plus récemment prend les 6 dés et la feuille de mission. C'est parti !

Les règles du jeu « *Encore !* » restent inchangées à peu de choses près pour la variante en coopération.

Il existe cependant quelques exceptions :



1. Une partie dure précisément 27 tours.
2. Le joueur qui a la feuille de mission devant lui prend aussi la feuille bleue présentant le chiffre romain I en bas à droite. Les autres joueurs prennent ensuite la feuille avec le chiffre suivant, en commençant par le voisin de gauche du premier joueur. L'ordre des cases est légèrement différent d'une feuille à l'autre. Vous allez donc devoir cocher des cases différentes au cours de la partie.
3. Avant le début de la partie, vous choisissez la mission que vous voulez effectuer parmi celles proposées sur la feuille de mission. Les missions sont indiquées dans l'ordre de difficulté, de la plus simple (1) à la plus complexe (5). Nous vous recommandons de tester la mission 1 pour la première partie.
4. Le joueur qui a la feuille de mission devant lui est le chef de mission et note vos progrès communs sur cette feuille.
5. À la fin de la partie, aucun point n'est déduit pour les cases étoiles qui ne sont pas cochées.
6. À la fin de la partie, aucun point de bonus n'est attribué pour les bonus couleur obtenus.
7. Vous remportez la partie si, au terme des 27 tours de jeu, vous avez **entièrement atteint**

l'objectif de votre mission ET si aucun joueur n'a dû noter 3 lancers de dés ratés.



QUE LA PARTIE COMMENCE !

Le chef de mission barre la première case de l'échelle des tours.



Si tu as la feuille de la couleur correspondante, tu es le joueur actif. Tu prends les 6 dés et les lances dans la tour à dés. Tu choisis ensuite une combinaison couleur/chiffre et tu coches les cases correspondantes sur ta feuille de jeu, en suivant les règles habituelles. Tu mets ensuite de côté les deux dés utilisés. Les autres joueurs choisissent une combinaison couleur/chiffre avec les 4 dés restants et cochent les cases correspondantes sur leur feuille de jeu.

(Lors des trois premiers tours de jeu, comme dans la règle classique, vous ne mettez pas de dés de côté. Chaque joueur peut choisir parmi les 6 dés.)

Exemple : dans une partie à trois joueurs, la personne qui a la feuille bleue commence et lance tous les dés. Le chef de mission coche le première case sur la feuille de mission. La couleur des cases permet de toujours savoir qui est le joueur actif lors du tour en cours.



Le décompte des points pour les colonnes complétées s'effectue selon les règles du jeu classiques. Si tu es le premier à compléter une colonne, tu obtiens le nombre de points indiqué sur la ligne supérieure. Lorsqu'ils complèteront cette colonne, les autres joueurs obtiendront le nombre de points indiqué sur la ligne inférieure.



Le tour prend alors fin. Le chef de mission barre la case suivante et vous poursuivez la partie avec le tour suivant. La couleur de la case barrée indique à nouveau qui est le joueur actif. (Si vous avez oublié de cocher une case sur l'échelle des tours, leur couleur vous permet de vous y retrouver.)

OBJECTIFS INTERMÉDIAIRES

En plus de l'objectif de mission principal, vous devez également tenter d'atteindre 3 objectifs intermédiaires. Vous devez à cet effet avoir obtenu le nombre de points spécifiés après le 10e, le 19e et le dernier (27e) tour. Pour atteindre un objectif intermédiaire, vous devez avoir atteint **ensemble** au moins le nombre de points indiqué. Pour cela, faites la somme de l'ensemble des points obtenus pour les colonnes complétées. Si vous avez obtenu le nombre de points indiqué, vous continuez à jouer. Si vous n'avez **pas** atteint le nombre de points indiqué, vous recevez la pénalité indiquée sur la feuille de mission.

Après le...	Points	Pénalité
10e tour	5	-6 ?
19e tour	18	-7 ?
27e tour	40	X

APRÈS LE 10E TOUR...

...si vous n'atteignez pas le nombre de points indiqué après le 10e tour, vous devez barrer autant de cases « Joker » qu'indiqué. Vous pouvez répartir la pénalité à votre guise entre les joueurs.

Exemple : dans une partie à trois joueurs, le groupe doit avoir obtenu 5 points après le 10e lancer. Vous n'avez malheureusement pas réussi : vous devez donc barrer 6 jokers au total. Inka barre 3 jokers sur son tableau, Emely en barre 2 et Lukas un seul. La partie se poursuit et c'est au tour du joueur jaune d'être le joueur actif.



APRÈS LE 19E TOUR...

...si vous n'atteignez pas le nombre de points requis, vous devez retirer l'un des 6 dés du jeu. Vous pouvez choisir le type de dé (couleur ou chiffré) que vous retirez du jeu. Ce dé est perdu pour le reste de la partie. Ainsi, durant tout le reste de la partie, les joueurs passifs n'ont plus le choix de la couleur ou du chiffre. Cela peut augmenter considérablement les échecs de lancer.

Exemple : dans une partie à trois joueurs, le groupe doit avoir obtenu 18 points après le 19e lancer. Vous n'avez malheureusement pas réussi et vous perdez un dé. Le groupe choisit de retirer du jeu un dé chiffré. À partir de maintenant, vous ne lancez plus que les 5 dés restants. Après que le joueur actif a mis de côté sa combinaison de dés, il ne reste plus qu'un 5 pour les autres joueurs. Au cours de ce tour, ils ne peuvent donc plus que cocher des grandes zones de 5 cases ou doivent inscrire un lancer de dés raté.

APRÈS LE 27E TOUR...

...la partie se termine. Vous devez auparavant vérifier si vous avez atteint le dernier objectif intermédiaire. En plus des points obtenus avec les colonnes, vous gagnez 1 point supplémentaire pour chaque point d'exclamation non utilisé. Si vous n'avez pas obtenu le nombre de points requis, **chaque joueur doit inscrire un lancer de dés raté**. Si à cette occasion, au moins un joueur note son troisième lancer de dés raté, la partie est perdue.

Vous pouvez **ensuite** vérifier si vous avez atteint l'objectif principal de votre mission.



OBJECTIFS DES MISSIONS

MISSION 1 : BONUS DE COULEUR

Vous devez obtenir **autant de bonus de couleur différent que le nombre de joueurs**. Pour obtenir un bonus de couleur, toutes les cases d'une couleur doivent être cochées sur la feuille de jeu. Peu importe qui obtient les bonus de couleur : il est possible qu'un joueur obtienne plusieurs des bonus de couleur requis. Plusieurs joueurs peuvent bien sûr obtenir le même bonus de couleur. Cependant, pour l'objectif de la mission, seules les couleurs différentes comptent. Le chef de mission barre la couleur correspondante sur la feuille de mission.

Contrairement au jeu classique, vous n'obtenez pas de points pour les bonus de couleur.

Exemple : dans une partie à trois, Inka complète les bonus de couleur vert et bleu sur sa feuille de jeu. Emely obtient peu de temps après le bonus pour la couleur verte. Malheureusement, ce bonus ne compte plus, puisque la couleur verte a déjà été validée par Inka auparavant. Peu avant la fin de la partie, Lukas obtient le bonus orange. Le groupe a ainsi obtenu 3 bonus de couleur. Comme ils ont obtenu 43 points au total, la mission est réussie.

MISSION 2 : RANGÉES

En fonction du nombre de joueurs, vous devez compléter entièrement entre 3 et 6 rangées **différentes** (lettres P à V). Comme pour les couleurs (mission 1), peu importe qui complète quelle rangée, l'important est d'en compléter des différentes. Le chef de mission coche les cases correspondantes sur la feuille de mission.



MISSION 3 : ÉTOILES

Pour remplir cette mission, vous devez cocher une étoile dans chaque colonne (A-O) sur vos feuilles de jeu. Peu importe qui coche quelle étoile. Dès qu'un joueur coche une étoile, le chef de mission coche la colonne correspondante sur la feuille de mission.

Pour cette mission, vous devez **en plus** obtenir le nombre de bonus de couleur (mission 1) indiqué.

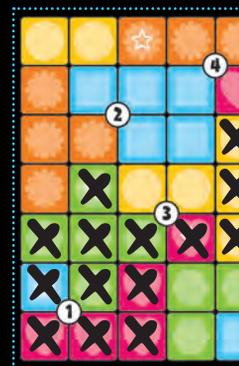
MISSION 4 : BLOCS DE QUATRE

Pour compléter cette mission, vous devez cocher les chiffres encadrés sur la feuille de mission. Pour cela, les 4 cases de couleur autour de chacun de ces chiffres encadrés doivent être cochées sur vos feuilles de jeu. Ici aussi, il suffit que chacune de ces cases soit cochée par au moins un joueur, peu importe lequel.

Comme d'habitude, le chef de mission coche la case correspondante sur la feuille de mission.

Exemple : dans le cas présent, le bloc de quatre cases autour du chiffre 1 est coché et il est possible de cocher le chiffre encadré.

Pour cette mission, vous devez **en plus** obtenir le nombre de bonus de rangée (mission 2) indiqué.



MISSION 5 : ENCORE

Pour remplir cette mission, vous devez compléter les colonnes N, O, C, H, M, A et L (« Nochmal », « Encore » en allemand) **dans le bon ordre**. C'est-à-dire qu'un joueur doit compléter entièrement la colonne N avant que la colonne O, puis C, puis H, etc. soit complétée. Bien entendu, il est possible de compléter la colonne C, par exemple, avant que les colonnes N, puis O, n'aient été complétées, mais il faut qu'au moins un joueur puisse compléter la colonne C après que les colonnes N, puis O aient été complétées. En fonction du nombre de joueurs, entre un et trois bonus de couleur différents doivent être obtenus en plus. Ici encore, peu importe qui complète quelle couleur, et un même joueur peut compléter plusieurs couleurs. Il est cependant impératif que les couleurs soient différentes. Pour avoir un meilleur aperçu et éviter les doublons, cochez les lettres et couleurs correspondantes sur la zone de mission 5 de la feuille de mission et sur votre feuille de jeu. Cochez aussi la case de couleur correspondante sur la droite de votre feuille de jeu. Attention : pour les parties en solo ou à deux, il n'est pas nécessaire d'obtenir un bonus de couleur.

LANCERS RATÉS

Si tu ne peux pas ou ne veux pas choisir de combinaison de dés et cocher des cases sur ta feuille de jeu, tu dois à la place noter un lancer raté. Pour ce faire, coche la case rouge vide la plus à gauche.

Si tu es le joueur actif et que tu ne peux pas (ou ne veux pas) choisir de combinaison de dés, tous les dés sont disponibles pour les autres joueurs.

Lorsqu'un joueur inscrit son troisième lancer raté, la partie est perdue pour tous. (Même si cela se produit lors du dernier objectif intermédiaire, après le 27e tour.)

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine...

✖ lorsqu'un joueur doit inscrire **son troisième lancer raté sur sa feuille de jeu**. Dans ce cas, vous perdez tous ensemble.

✖ dès que vous avez **rempli entièrement votre mission**. Dans ce cas, vous remportez la partie ensemble.

✖ au plus tard **après le 27e tour**. Si vous avez atteint l'objectif de votre mission lors du dernier tour, vous remportez la partie. Dans le cas contraire, vous perdez.

Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à essayer « **ENCORE !** »

Amusez-vous bien !

Vous avez acheté un produit de qualité. Si vous avez des questions sur les règles du jeu ou s'il manque des pièces dans votre nouveau jeu, merci de nous contacter : kundenservice@schmidtspiele.de. Nous serons ravis de vous aider.

L'auteurs et l'éditeur remercient toutes les personnes ayant participé au test du jeu et à la relecture des règles.

Auteurs : Inka et Markus Brand
Illustrations : Leon Schiffer
Rédaction : Georg Wild
Mise en oeuvre : Jasmin Weigand

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/SchmidtspieleFR
www.twitter.com/SchmidtspieleFR
www.instagram.com/schmidtspielefrance

Sous réserve de modifications

