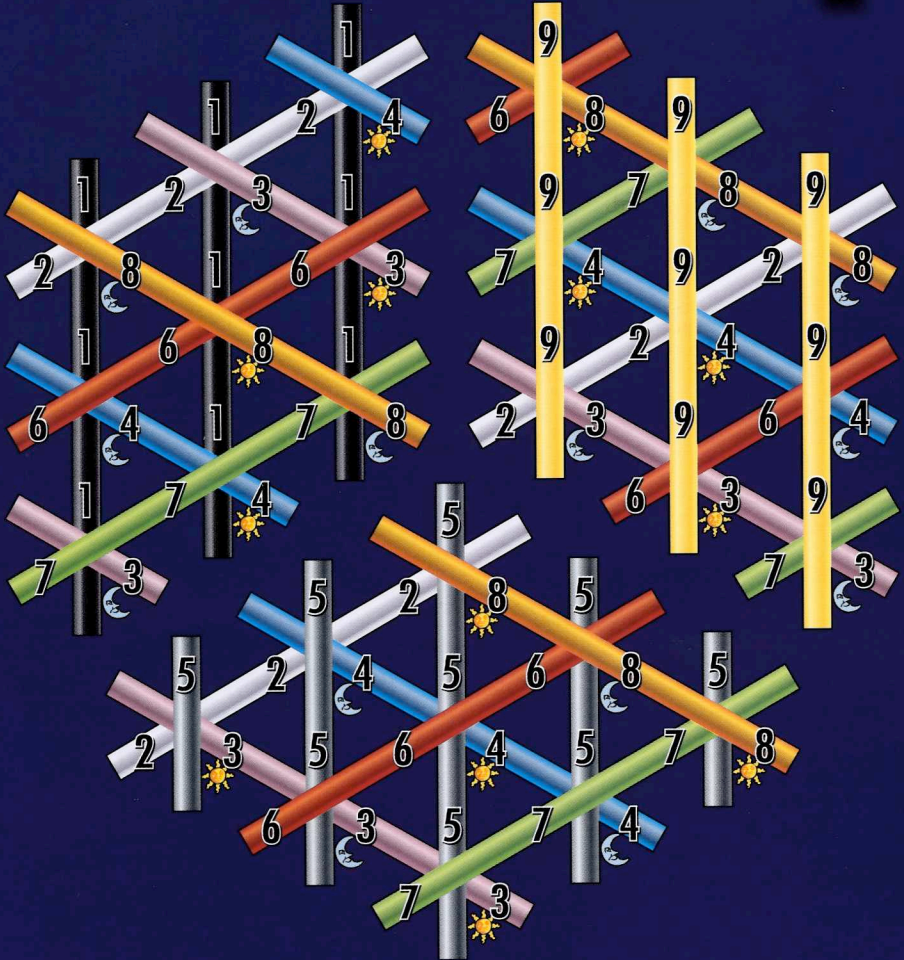


Take it Easy!



SPELREGELS

SPEL INHOUD

6 verschillende gekleurde spelborden
6 sets van 27 zeshoekige speelstukken

SPEEL *Take it Easy!*

VOORBEREIDING

Wanneer je voor het eerst speelt moet je voorzichtig de zeshoekige speelstukken uit de voorgesneden kartonnen drukken.

Elke speler neemt een spelbord en de overeenkomende gekleurde set van 27 speelstukken.

Beslis welke speler "de spelleider" is. Deze speler legt haar/zijn speelstukken gedekt op tafel en mengt de speelstukken zorgvuldig.

Alle andere spelers bekijken hun speelstukken en verdelen ze in drie groepen volgens het hoogste nummer (1, 5 of 9). Zo is het voor hen gemakkelijk om de speelstukken terug te vinden wanneer "de spelleider" de speelstukken selecteert.

Merk op dat elk individueel speelstuk gekenmerkt wordt door een zon of een maan. Deze symbolen hebben geen betekenis wanneer het standaard spel van "Take it easy" wordt gespeeld. Op het einde van deze spelregels vind je verschillende varianten van het spel terug, hierbij zullen de zon en maan symbolen wel van belang zijn.

SPELVERLOOP

De spelleider selecteert zijn of haar speelstukken willekeurig en draait ze vervolgens om. Hij/ zij maakt bekend welke drie nummers op het spelstuk staan.

Elke andere speler neemt het geselecteerde speelstuk uit zijn eigen set speelstukken. Elke speler ook de spelleider legt dit speelstuk op zijn/ haar spelbord.

Nadat alle spelers dit speelstuk geplaatst hebben, selecteert de spelleider een nieuw speelstuk. Het spel gaat zo door totdat alle spelborden gevuld zijn met speelstukken.

LEGREGELS

De speelstukken moeten zo geplaatst worden dat de nummers recht staan (alsof je van een bladzijde leest).

De speelstukken mogen op elke lege plaats geplaatst worden op het spelbord. Enkel één speelstuk per lege plaats.

Eens een speelstuk gelegd werd, mag het niet meer verplaatst worden. Bij het spelverloop zal je merken dat niet alle lijnen van de speelstukken die je legt zullen overeenkomen met de bestaande rijen. Maar elk door de spelleider geselecteerd speelstuk moet elke speler op zijn spelbord leggen.

EINDE VAN HET SPEL

Nadat het 19de speelstuk geplaatst werd door alle spelers en alle spelborden volledig zijn, tellen de spelers hun score.

Rijen die punten opleveren

Spelers krijgen punten voor elke rij op hun spelbord in de drie richtingen: vertikaal – diagonaal (van links beneden naar rechts boven) en diagonaal (van links boven naar rechts beneden).

Je scoort punten wanneer rijen lijnen bevatten van dezelfde kleur. De lijn in zo'n rij moet van de ene boord tot de andere boord lopen zonder een verandering van kleur bevatten. Deze rijen worden ook wel "scorende rijen" genoemd.

Als er in een lijn zelfs maar één speelstuk is in een andere kleur, dan zal die hele rij geen punten opleveren. (m.a.w. het is geen scorende rij)

PUNTENTELLING

Bereken de volledige score van al je scorende rijen als volgt:

Voor elke scorende rij op je spelbord, moet je het aantal speelstukken vermenigvuldigen met de waarde van de gekleurde lijn.

Voorbeelden:

Drie speelstukken op een gele lijn (waarde van 9 punten) in een verticale rij brengen 27 punten op. (3×9)

Vier speelstukken op een zwarte lijn (waarde van 1 punt) brengen in een verticale rij 4 punten op. (4×1)

Vijf speelstukken op een oranje lijn (waarde van 8 punten) brengen in een diagonale rij 40 punten op. (5×8)

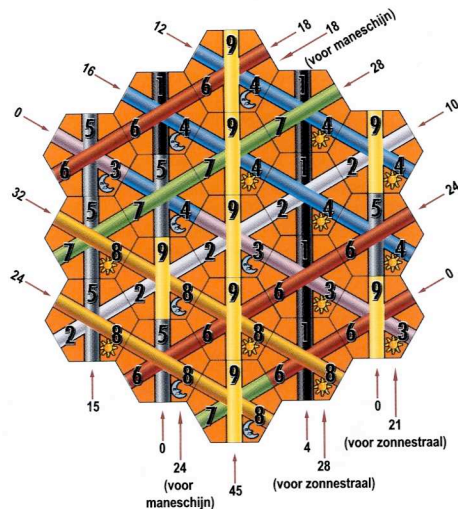
Vier speelstukken op een groene lijn (waarde van 7 punten) brengen in een diagonale rij 28 punten op. (4×7)

Vijf speelstukken op een rode lijn (waarde van 6 punten) brengen in een diagonale rij 30 punten op. (5×6)

Drie speelstukken op een roze lijn (waarde van 3 punten) brengen in een diagonale rij 9 punten op. (3×3)

alleen de punten van de scorende rij, maar dan krijg je ook punten voor de zonnestraal of maneschijn.

Voor elke volledige zonnestraal, krijg je 7 punten voor elk speelstuk in de zonnestraal. Voor elke volledige maneschijn, krijg je 6 punten voor elk speelstuk in de rij. Deze punten worden toegevoegd aan de punten die je behaalde voor de gewone scorende rijen. De punten-telling wordt in onderstaande tekening geïllustreerd.



Totale score= 228+24 (maneschijn) + 28 (zonnestraal) + 21 (zonnestraal) + 18 (maneschijn) = 319

De beste zonnestrallen/ maneschijnen

Deze variant is het meest geschikt voor twee tot zes spelers. Het bevat een sterk interactief element, want spelers moeten strijden voor de beste zonnestraal en de beste maneschijn. Voor dit spel gelden enkel de zonnestrallen en maneschijnen als ze gevormd worden bij een scorende rij. Een zonnestraal en een maneschijn die gevormd worden op een niet scorende rij hebben geen waarde.

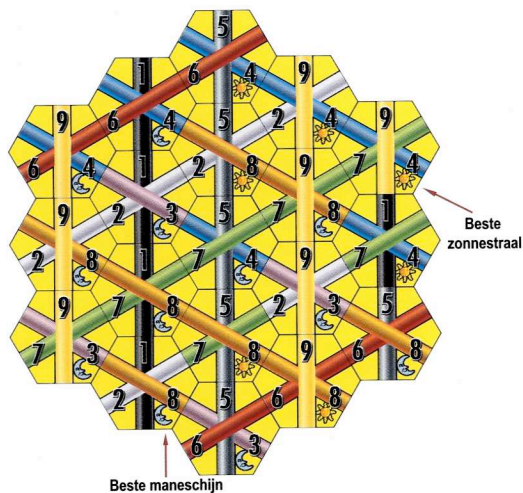
Zestig bonus punten gaan naar de speler met de 'beste' zonnestraal. Spelers vergelijken hun beste zonnestraal met hun tegenstanders. Een zonnestraal op een lange scorende rij is sterker dan een zonnestraal op een korte rij. Als twee spelers een even lange zonnestraal hebben, dan krijgt de speler met de hoogst scorende rij de bonus van zestig punten.

Als twee of meer spelers hun beste zonnestraal op dezelfde scorende rij (m.a.w een rij die even lang is en dezelfde kleur heeft) hebben, dan moeten deze spelers de bonus van zestig punten onder elkaar verdelen. Als twee spelers dus de beste zonnestraal hebben, krijgen ze elk 30 bonuspunten. Als drie spelers de beste zonnestraal hebben, krijgen ze elk 20 bonuspunten, enzoverder. Voor de beste maneschijnen gelden exact dezelfde

regels. Op het einde van elke ronde zal de speler met de beste maneschijn 60 bonus punten krijgen. Bij een gelijkspel voor de beste maneschijn, moeten de spelers het aantal bonuspunten gelijk onder elkaar verdelen.

In het onderstaande geïllustreerde voorbeeld heeft de speler de beste maneschijn: 4 speelstukken lang en een zwarte scorende rij. Deze maneschijn is sterker dan elke andere tegenstander met een maneschijn van drie speelstukken en een hogere scorende rij (in dit voorbeeld de gele rij). Maar de beste maneschijn van 4 speelstukken op de zwarte scorende rij zou worden verslagen door een maneschijn met 4 speelstukken op een oranje scorende rij, omdat oranje een hogere waarde heeft.

De winnaar is de speler met het hoogst aantal punten nadat alle bonuspunten werden opgeteld bij de normale scorende rijen.



Grafisme, design en productie door Steve Tolley van CDP
steve@thecreative.demon.co.uk

© Peter Burley
 Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley, Surrey,
 GU16 9QU, United Kingdom
 Tel 01276 514307
pete.burley@burleygames.com

Take It Easy is een gedeponeerd merk van Burley games Limited en Peter en John Burley

Take it Easy!



www.burleygames.com

CONTENU

6 plateaux de jeu de couleurs différentes
6 sets de 27 tuiles hexagonales

JOUEZ A *Take it Easy!*

PREPARATION

Retirez délicatement les 27 tuiles hexagonales des grilles prédécoupées avant de commencer à jouer.

Chaque joueur s'attribue une couleur et prend possession des tuiles hexagonales ainsi que du plateau de jeu correspondant à cette couleur.

Un meneur de jeu est nommé par les joueurs. Celui-ci retourne toutes ses tuiles face cachée et les mélange abondamment.

Tous les joueurs excepté le meneur organisent leurs tuiles face visible en trois groupes, (1, 5, 9) afin de pouvoir les retrouver plus facilement lorsqu'ils devront trouver la tuile correspondante à celle qui a été sélectionnée par le meneur.

Vous remarquez que chaque tuile est marquée d'un soleil ou d'une lune. Vous ne devez pas en tenir compte lorsque vous jouez au « Take it easy! » classique. Elles peuvent être considérées comme des décorations dans ce cas-ci. Néanmoins, à la fin de ce fascicule, vous trouverez plusieurs variantes du jeu classique où ces symboles auront leur importance.

DEROULEMENT DU JEU

Le meneur sélectionne une de ses tuiles au hasard, la retourne face visible et annonce les 3 chiffres présents sur la tuile.

Tous les joueurs prennent connaissance de la tuile et déposent leur tuile correspondante sur leur plateau de jeu.

Lorsque tous les joueurs ont déposé leur tuile, le meneur recommence ce procédé jusqu'à ce que le plateau de jeu soit rempli.

REGLES DE PLACEMENT

Les tuiles doivent être placées de manière à ce que les nombres soient lus à l'endroit (comme si vous lisiez une page).

Les tuiles peuvent être placées sur un emplacement libre, n'importe où sur le plateau de jeu.

Lorsqu'une tuile a été posée, elle ne peut plus être déplacée. Lors du déroulement de la partie, vous vous rendez compte qu'il ne sera pas toujours possible de faire coïncider les couleurs des lignes. Cependant, chaque tuile piochée par le meneur doit être placée sur chaque plateau de jeu.

FIN DU JEU

Dès que la 19ème tuile est placée et que tous les plateaux de jeux sont remplis, chaque joueur compte ses points.

Lignes qui rapportent des points

Les joueurs marquent des points pour chaque ligne constituée dans chacune de ces 3 directions : verticalement, diagonalement de haut en bas ou de bas en haut.

Seules les lignes allant d'un bord à l'autre du plateau sans discontinuité ni changement de couleur rapporteront des points.

CALCUL DES POINTS

Calculez le nombre de point de chacune de vos lignes comme suit :

Pour chaque ligne correctement formée, multipliez le nombre de tuiles par la valeur de la couleur de la ligne.

Exemples:

3 tiges jaunes formant une ligne verticale vont rapporter 27 points (3 x 9)

4 tiges noires formant une ligne verticale vont rapporter 4 points (4 x 1)

5 tiges oranges formant une ligne diagonale vont rapporter 40 points (5 x 8)

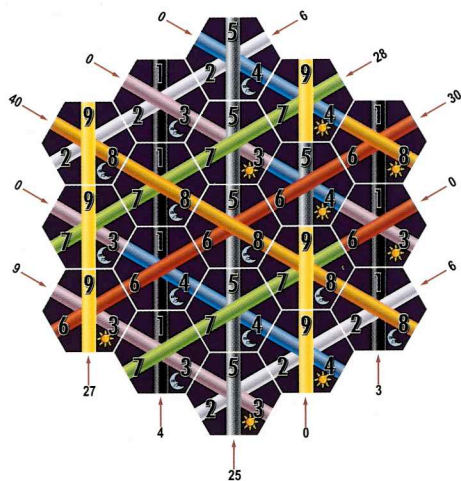
4 tiges vertes formant une ligne diagonale vont rapporter 28 points (4 x 7)

5 tiges rouges formant une ligne diagonale vont rapporter 30 points (5 x 6)

3 tiges roses formant une ligne diagonale vont rapporter 9 points (3 x 3)

EXEMPLE DE JEU :

Cette illustration vous donne un exemple du calcul des points.



Le score final de cette partie est de 178.

LE GAGNANT

Le joueur avec le plus grand score final remportera la partie.

Le jeu peut être joué en une ou plusieurs manches. Dans ce dernier cas, Chaque joueur tour à tour prend le rôle de meneur. Les scores des manches seront additionnés pour former le total final.

Le score maximal qu'il est possible d'atteindre en jouant à « Take it easy! » classique est 307 points. Il existe 16 différentes manières pour atteindre ce score. Un exemple est démontré sur le dos de la boîte.

LE JEU POUR 1 JOUEUR

«Take it easy!» est également un jeu passionnant pour 1 joueur. Tentez de battre votre meilleur score personnel !

VARIANTES DE *Take it Easy!*

Les règles de jeu expliquées ci-dessus s'appliquent au jeu classique de « Take it easy! ». Il existe également des variantes qui vous sont expliquées ci-dessous. Certaines de ces variantes impliquent différentes règles de placement de tuiles ; d'autres suggèrent différentes méthodes d'attribution des points. Il vous est également possible de

combiner les variantes de placement avec les variantes de comptage.

VARIANTES DU PLACEMENT DES TOILES

Placement adjacent :

Pour cette variante, la première tuile peut être placée n'importe où sur le plateau de jeu. Les tuiles subséquentes devront toujours avoir un côté adjacent à une des tuiles déjà présente sur le plateau. Cette variante est plus compliquée que le « Take it easy ! » classique étant donné que les opportunités de placement des tuiles sont réduites.

Placement adjacent lune/soleil :

Tout comme pour la variante ci-dessus, votre première tuile peut être placée où vous le désirez. Le placement de la deuxième et des autres tuiles dépend de chaque symbole qui se trouve sur celles-ci. Si le symbole de la deuxième tuile équivaut à celui de la première tuile (ex : les deux tuiles sont des tuiles « soleil »), alors la seconde tuile doit toucher la première sur un de ses côtés, tout comme pour la variante décrite ci-dessus. Si les deux tuiles sont marquées d'un symbole différent, alors la seconde tuile peut être placée n'importe où sur le plateau de jeu. De même que pour toutes les autres tuiles, si le symbole correspond au symbole la tuile précédente, alors cette tuile devra toucher un côté de la tuile précédente. Si les symboles ne coïncident pas, alors la tuile pourra être déposée n'importe où sur le plateau de jeu.

VARIANTES DU SCORE

Rayons de soleil et de lune :

Un rayon de soleil est formé lorsque vous formez une ligne complète de tuiles soleil à travers le plateau de jeu et cela dans n'importe quelle direction. Un rayon de lune est formé de la même manière mais en utilisant les tuiles « lune » au lieu des tuiles « soleil ».

Un rayon de soleil ainsi qu'un rayon de lune peut être formé le long d'une ligne qui rapporte des points ou non. La couleur des segments formant la ligne n'a aucune importance.

Si un rayon de soleil ou de lune est formé le long d'une ligne qui rapporte des points, les points de la ligne ainsi que ceux du rayon, s'accumulent.

Chaque rayon de soleil rapporte 7 points par tuile qui se trouve dans ce rayon de soleil. Chaque rayon de lune rapporte 6 points par tuile de lune qui se trouve dans ce rayon de lune. Ces points s'additionnent donc aux points obtenus lors du comptage des lignes. Ci-dessous vous

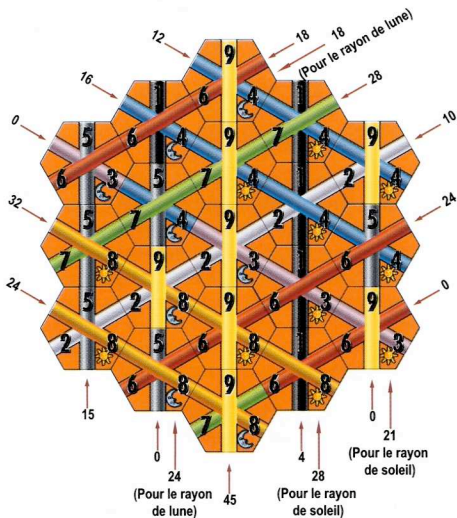
trouvez un exemple de la façon de compter les rayons de soleil et de lune.

lune, ils se partageront les 60 points.

Dans l'exemple ci-dessous le meilleur rayon de lune est composé de 4 tuiles et se trouve sur une ligne noire. Celui-ci écrase donc tous les autres rayons de lune de 3 tuiles et cela même si la valeur de la ligne est plus importante (dans cet exemple la ligne jaune). Par contre, s'il existait une ligne orange de 4 tuiles, elle écraserait la ligne noire étant donné qu'elle a une plus grande valeur.

A la fin de la manche, si aucun joueur n'a pu former un rayon de lune le long d'une ligne qui rapporte des points, alors aucun point bonus ne sera attribué. Il en va de même pour les rayons de soleil.

Le gagnant est le joueur qui aura obtenu le total le plus élevé lorsque tous les points de bonus auront été additionnés au total du score des lignes de chaque joueur.



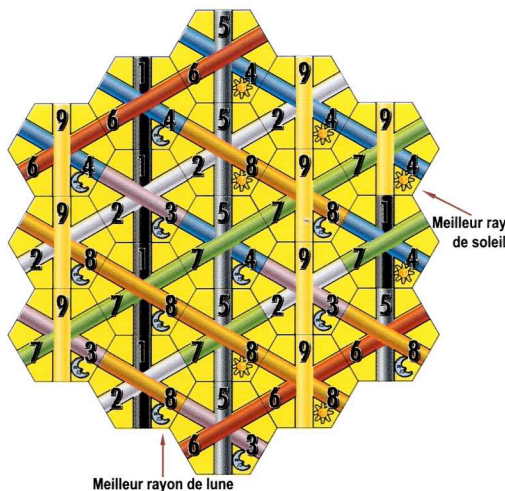
Score total : 228 + 24 (rayon de lune) + 28 (rayon de soleil) + 21 (rayon de lune) + 18 (rayon de lune) = 319

Meilleur rayon de soleil/lune:

Cette variante est appropriée pour 2 à 6 joueurs. Elle apportera plus de compétitivité entre les joueurs puisqu'ils devront, dans cette variante, s'affronter pour avoir le meilleur rayon de soleil ou de lune. Dans cette variante du jeu, les rayons de lune et de soleil ne comptent que si les lignes rapportent des points dans le jeu classique. Les rayons de lune et de soleil n'ont aucune valeur si les lignes correspondantes ne rapportent pas de points. 60 points bonus sont attribués au joueur qui obtient le meilleur rayon de soleil. Les joueurs comparent leur meilleur rayon de soleil avec celui de leurs adversaires. Un rayon de soleil plus long, formé sur une ligne et qui rapporte des points, sera toujours gagnant par rapport à un rayon moins long. Si deux joueurs ont des rayons de soleil de même longueur, ce sera celui dont la ligne correspondante rapporte le plus de points, qui remportera le bonus de 60 points.

Si 2 joueurs ont un rayon de soleil de même longueur correspondant à des lignes de même valeur, alors ils partageront le bonus en 2. Donc si 2 joueurs possèdent le meilleur rayon de soleil, ils recevront chacun 30 points. Si 3 joueurs ont le meilleur rayon de soleil, ils recevront chacun 20 points (etc.).

Les mêmes règles sont appliquées pour les rayons de lune. A la fin de chaque manche, le joueur qui obtient le meilleur rayon de lune se voit attribuer 60 points. Lorsque 2 ou plusieurs joueurs obtiennent le meilleur rayon de



Graphique, design et production par Steve Tolley de CDP
steve@thecreative.demon.co.uk

© Peter Burley
Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley, Surrey,
GU16 9QU, United Kingdom
Tel 01276 514307
pete.burley@burleygames.com

Take It Easy! est une marque déposée par Burley Games Limited et Peter John Burley

Take it Easy!



www.burleygames.com