

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



KUNST STÜCKE

Un jeu pour 2 à 5 joueurs âgés de 12 ans ou plus,
créé par Karl-Heinz Schmiel et édité par Moskito Spiele

Contenu

- 1 plateau (la toile où créent les artistes).
- 60 formes colorées (12 pièces en 5 couleurs).
- 5 tableaux de marque (marqués 15 / 10 / 10 / 5 / 5).
- 30 tuiles d'objectif (marquées de 1 à 6+ en 5 couleurs).
- 1 tableau de tuiles (marqué A / B / C / D / E).
- 50 jetons.
- 1 règle du jeu.

Vue d'ensemble

Pouvez vous imaginer ça : cinq des plus grands artistes de notre époque se sont réunis pour créer ensemble une nouvelle oeuvre. Mais, comme vous l'imaginez, chaque artiste a sa propre idée sur le travail une fois terminé. L'un aime le rouge et veut que la toile s'organise autour d'une énorme masse rouge au centre de la toile. Un autre préférerait disséminer les aplats rouges autour de la toile, deux taches à droite, trois en bas à gauche. Les artistes sont de grands individualistes. Et donc les cinq artistes présents essaient d'influencer le dessin en fonction de leurs objectifs, avant que le tableau ne soit terminé.

Dans le jeu, vous êtes l'un des artistes et vous devez influencer la création collective. Le plateau de jeu est la toile, sur laquelle l'oeuvre d'art sera créée. Pour créer, vous disposez des formes colorées. Celles-ci sont placées sur le plateau et peuvent ensuite être déplacées vers de nouvelles positions. La pose et le déplacement de ces formes sont soumis à des règles précises, ce qui donne un jeu tactique et passionnant.

But du jeu

En tant qu'artiste, vous avez naturellement votre propre idée sur l'apparence finale de l'oeuvre d'art. Ces idées sont formalisées par les tuiles d'objectif. Elles vous donnent vos buts pour la partie. Par exemple "Rouge 3" signifie qu'à la fin de la partie, vous voulez voir quelque part sur le plateau une tache rouge composée d'exactly 3 formes rouges. Si vous y parvenez, vous obtenez des points d'objectif. Le joueur qui réalise le plus de ses objectifs gagne la partie.

Préparation

Posez le plateau au centre de la table. A côté, placez le tableau de tuiles. On retourne faces cachées et on mélange les formes colorées, puis chaque joueur, en commençant par le plus jeune, en prend un certain nombre selon le nombre de participants :

- Pour 5 joueurs : 11 Formes
- Pour 4 joueurs : 13 Formes
- Pour 3 joueurs : 18 Formes
- Pour 2 joueurs : 26 Formes

Les pièces restantes sont enlevées du jeu. Les joueurs tournent alors leurs formes faces visibles.

Chaque joueur prend un tableau de marque et 10 jetons. Il les place devant lui.

Les tuiles d'objectif sont brouillées et placées à l'envers en cinq piles, de six tuiles chacune. On place une pile sur chacune des cinq cases (marquées de A à E) du tableau de tuiles. Le joueur le plus jeune commence à jouer et le premier tour. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Un joueur peut effectuer jusqu'à trois actions à son tour :

1. Il DOIT placer ou défausser une pièce de couleur.
2. Il PEUT faire glisser une ou plus formes sur le plateau.
3. Il PEUT prendre une tuile objectif.

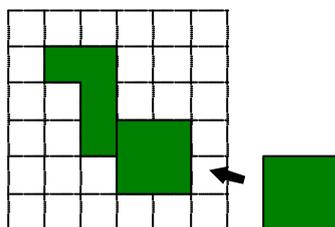
Lorsqu'un joueur a effectué ces actions, son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

1. Placer une forme

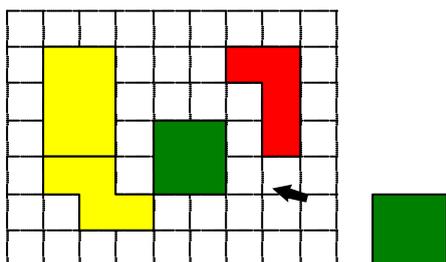
Le placement de formes sur le plateau est le moteur principal du jeu. Les joueurs remplissent peu à peu le plateau (la toile) avec des couleurs, pour que l'oeuvre d'art se crée peu à peu.

Le joueur prend une de ses formes de couleur et la place sur le plateau. Les lignes pointillées sur le plateau servent de guide pour que toutes les formes soient alignées correctement. La forme nouvellement posée peut être placée soit contiguë à une forme déjà posée de la même couleur, soit en position libre, c'est-à-dire ne touchant aucune autre pièce.

Exemples :



On peut poser une forme contiguë à une forme déjà placée de la même couleur.

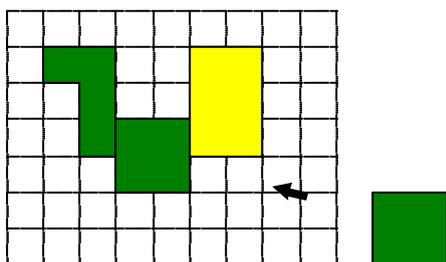


On peut poser une forme de telle sorte qu'elle n'en touche aucune autre.

La forme verte ne peut pas être placée contiguë à une forme de couleur différente.

Une forme ne peut toucher des formes d'autres couleurs que si elle est également contiguë à une forme de sa propre couleur.

Exemple :



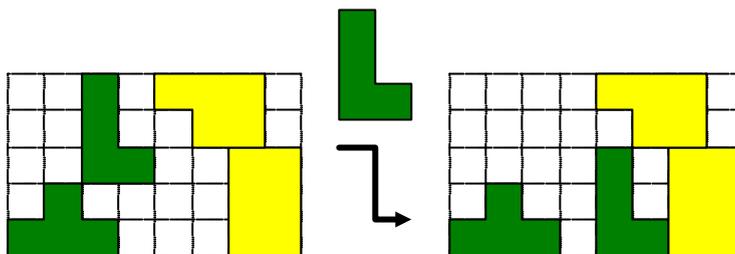
Lorsqu'une forme touche une autre forme de sa couleur, elle peut alors toucher par ailleurs des formes d'autres couleurs.

Les formes sont ainsi peu à peu placées sur le plateau, jusqu'à ce qu'il soit rempli. Un joueur est toujours obligé de jouer une forme à son tour, soit en la plaçant sur le plateau, soit en la défaussant pendant son tour. S'il n'est pas possible de placer une forme sur le plateau, ou si le joueur ne souhaite pas placer une forme qu'il pourrait poser, il peut alors défausser une forme au lieu de la poser. La forme est remise dans la boîte définitivement.

2. Glisser des formes

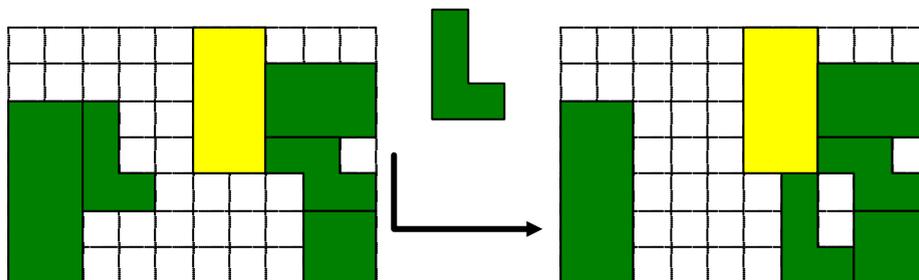
Le glissement des formes de couleur sur le plateau est le deuxième principal moteur du jeu.

Les joueurs peuvent essayer, en faisant glisser des formes, de corriger les "erreurs" que les autres artistes, ou eux eux-mêmes, auraient pu faire dans la composition de l'oeuvre d'art. Un joueur, à n'importe lequel de ses tours, peut faire glisser une ou plusieurs formes déjà posées sur le plateau. Les joueurs ne peuvent déplacer les formes que horizontalement ou verticalement, en respectant les pointillés sur le plateau de jeu. On peut faire glisser une forme en changeant de direction à plusieurs reprises, par exemple horizontalement puis verticalement puis horizontalement à nouveau, comme le joueur le souhaite. Il est interdit de tourner la forme déplacée, qui doit rester dans l'orientation où elle a été posée. Les formes déplacées peuvent venir toucher des formes d'autres couleurs.



Déplacement :
1 case à droite
2 cases vers le bas
1 case à droite

Une règle très importante doit être respectée en faisant glisser une forme : si la forme est avant son déplacement en contact avec une autre forme de sa couleur, elle doit finir son déplacement en étant à nouveau en contact avec une forme de sa propre couleur, mais pas nécessairement la forme en contact avant le déplacement. Un contact s'entend par un côté et non par un coin. La forme qui était en contact avec la forme déplacée peut se retrouver isolée après cette manœuvre ; seule la forme déplacée doit respecter cette règle.



La forme verte était en contact avec une autre forme verte avant son déplacement. Elle doit par conséquent être en contact avec une forme verte à la fin de son déplacement.

Un glissement coûte un jeton. Pour chaque forme que vous déplacez, vous devez payer un jeton à la banque. Un joueur qui n'a plus de jetons ne peut plus déplacer de forme.

Les joueurs peuvent faire glisser des formes à n'importe quel moment de leur tour, avant avoir placé leur pièce, après, ou avant et après, s'ils le souhaitent.

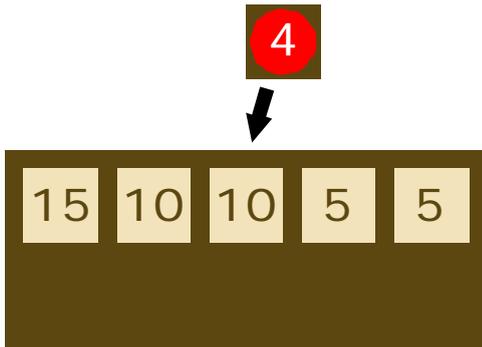
Note : Il peut s'avérer utile de réfléchir et de projeter le mouvement dans sa tête avant de toucher la forme qu'on veut déplacer. Non seulement le glissement d'une forme en avant et en arrière sur le plateau rompt le rythme du jeu, mais il est souvent presque impossible de se souvenir où la forme était exactement au début du déplacement. Les joueurs peuvent décider qu'il faut payer son jeton avant de déplacer la forme, pour éviter toutes les contestations.

Note du traducteur : pour éviter les manipulations, on peut considérer que le jeton est perdu, même si le joueur décide de ramener la forme à sa place initiale.

3. Piocher une tuile objectif

Ces tuiles définissent les objectifs de chaque joueur pour la partie. Chaque tuile objectif est unique, ce qui fait que deux joueurs ne peuvent jamais travailler dans le même but. Les joueurs peuvent piocher une tuile objectif avant ou après avoir placé leur forme colorée.

Pour piocher une tuile, le joueur décide d'abord quelle pile de tuiles il prend sur l'une des cases du tableau de tuiles (A, B, C, D ou E). Il examine ensuite en secret cette pile et doit choisir l'une des tuiles. Un joueur ne peut regarder qu'une seule pile par tour. Il remet ensuite le reste de la pile sur le tableau de tuiles, toujours faces cachées. Le joueur place alors la tuile qu'il a choisie, face cachée, sur l'une des cinq cases de son tableau de marque (5, 5, 10, 10, ou 15). Les joueurs peuvent à tout moment regarder les tuiles de leur tableau, mais une fois placée, une tuile ne peut plus changer de case sur le tableau de marque.



Le joueur qui a sélectionné sa tuile objectif la place ensuite sur une case libre de son choix sur son tableau de marque.

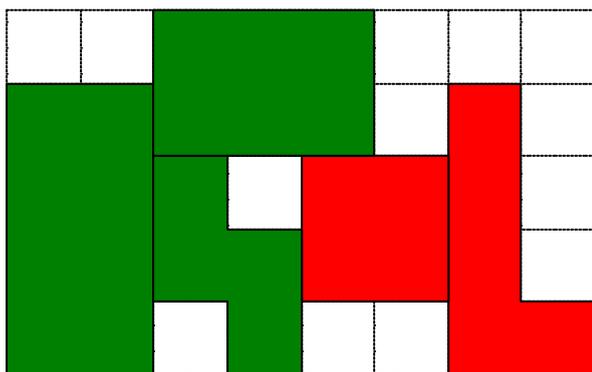
Un joueur peut piocher une tuile cinq fois pendant la partie. Quand toutes les cases de son tableau de marque sont remplies, il ne peut plus prendre de tuiles d'objectif.

Fin de la partie

Le jeu est fini quand tous les joueurs ont placé ou ont défaussé toutes leurs formes de couleur. Lorsque la partie est terminée, on calcule les points.

Objectifs

Tous les joueurs retournent les tuiles objectifs face visible sur leurs tableaux. Un objectif est atteint si l'on peut voir sur le plateau un groupe de formes connectées de la couleur de l'objectif, avec le nombre exact de formes indiqué par l'objectif. Chaque objectif atteint rapporte son nombre de points. De plus, chaque objectif atteint rapporte un bonus égal au nombre de la case du tableau où la tuile avait été placée.



*La tuile objectif **Rouge 2** est placée sous le **Bonus 15**.*

L'objectif étant atteint, le joueur marque :

$$15 + 2 = 17 \text{ points}$$

Les objectifs "6+" sont vérifiés quand, à la fin de la partie, il y a un groupe de six formes ou plus de la bonne couleur sur le plateau. Cet objectif rapporte 6 points plus le bonus. Les objectifs ne rapportent qu'une seule fois, même s'ils sont vérifiés à plusieurs endroits de la toile terminée.

Le joueur avec le score le plus haut gagne la partie.