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 (Saône-et-Loire), 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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

BITS

F

Un astucieux jeu de placement · Pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Reiner Knizia
Design : DE Ravensburger, KniffDesign (règle), Walter Pepperle, Schwarzschild
Rédaction : Philipp Sprick · Photos : Becker Studios
Jeux Ravensburger® n° 26 546 6

But du jeu

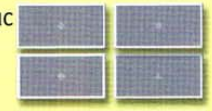
À BITS, chaque joueur essaye de compléter sa planche avec des dominos de manière à marquer le plus de points possible.

Contenu :

90 pièces en plastique :
- 4 x 20 dominos
- 5 dominos de départ
- 4 dominos neutres
- 1 domino de rechange

4 planches
4 rampes + 16 patins en caoutchouc
5 cartes Départ
20 cartes Domino
16 cartes Objectif

dominos

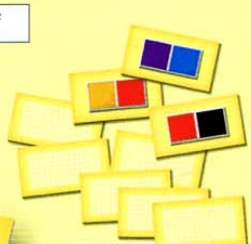

dominos neutres

cartes départ

dominos de Départ

Cartes Objectif

rampe
planche


cartes Domino

domino de rechange

patins en caoutchouc

Préparation

Avant la première partie :
- Détacher les cartes Départ, Domino et Objectif de la planche prédécoupée ;
- Sortir les dominos des sachets ;
- Coller un patin en caoutchouc à chacun des angles des quatre rampes.

Chaque joueur reçoit :
- Une **rampe** ;
- Une **planche** ;
- Un set complet de **dominos** (= symbole identique en haut) ;
- Le **domino neutre** portant le même symbole.

À moins de 4 joueurs, le matériel non utilisé est remis dans la boîte.

- Trier les **cartes Objectif** selon les nombres 1, 2 ou 3 figurant au verso et former 3 piles. Les 4 cartes Objectif portant un 4 ne servent que dans la version avancée (page 8) ; dans le jeu de base, elles restent dans la boîte. Mélanger séparément chacun des paquets et les placer à portée de main, face cachée.
- Mélanger également les 20 **cartes Domino** et les 5 **cartes Départ** séparément et placer les deux piles au milieu de la table.
- Aucun symbole ne figure en haut des **dominos de départ**. Ils sont placés au centre de la table.
- Chaque joueur glisse sa planche sur sa rampe, de manière à ce que l'écriture, en haut soit lisible. La planche présente un quadrillage de 6 x 6 cases.
- Chacun place ses 20 dominos et son domino neutre face visible à côté de sa rampe.
- Prévoir un papier et un crayon pour noter les points.

Ravensburger

Déroulement de la partie

(pour 2 à 4 joueurs ; la variante solo se trouve page 8)

La partie se déroule en 3 manches. Chacune se décompose selon les phases suivantes :
1. Retourner une carte Objectif | 2. Piocher une carte Départ et placer le domino de départ | 3. Retourner une carte Domino et jouer un domino

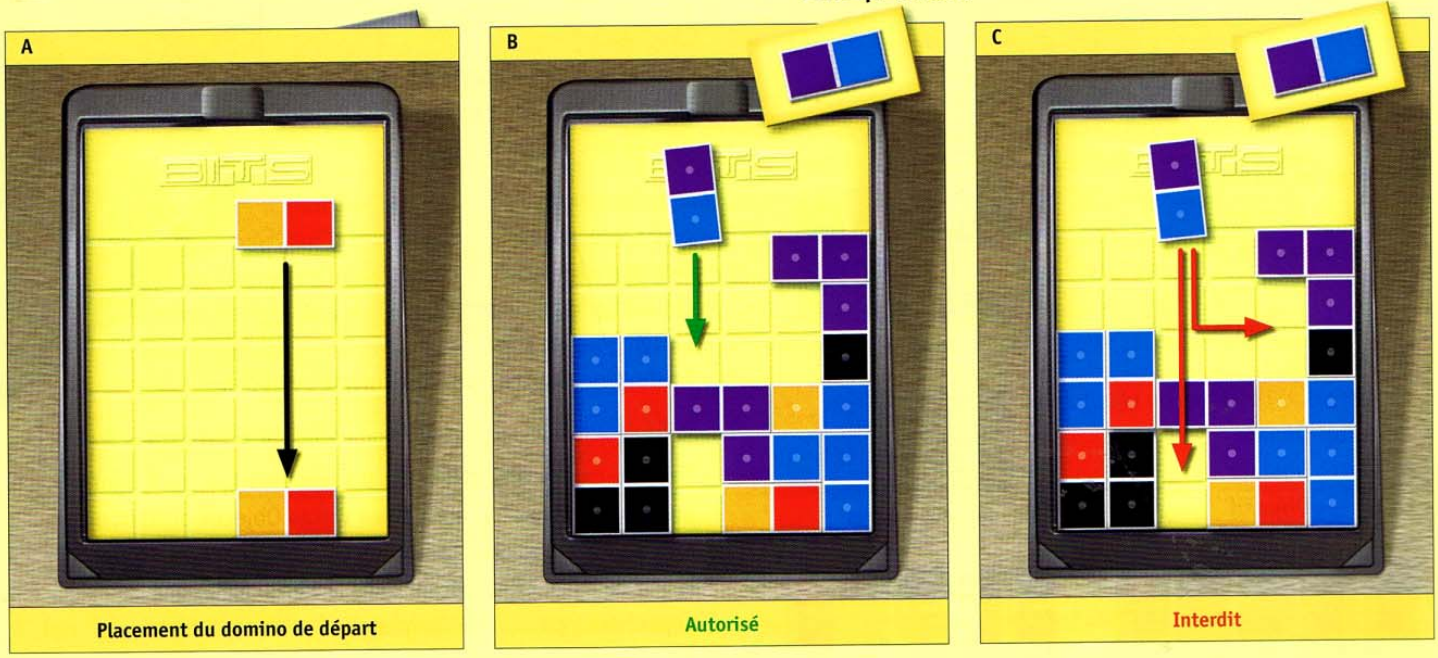
1. Retourner une carte Objectif

Un joueur retourne la carte Objectif sur le dessus de la pile 1. Tout au long de la manche, les joueurs doivent essayer de réaliser cette forme unie avec leurs dominos. Les différents objectifs sont expliqués en détail au chapitre « Décompte ».

2. Piocher une carte Départ et placer le domino de départ

Chaque joueur pioche une carte Départ de la pile. Il prend le domino correspondant au milieu de la table et le fait glisser sur sa planche.

Règles de base :
- Chacun est libre de choisir la colonne **qu'il veut** ;
- Chacun peut **orienter** le domino **dans le sens qu'il veut.**



Placement du domino de départ — Autorisé — Interdit

Placement des dominos : Placer le domino de départ sur la planche, en haut de la rampe. Le faire glisser sur la rampe en ligne droite jusqu'à ce qu'il atteigne le bord inférieur ***(illus. A)***. Il est interdit de le tourner ou de le pousser vers la gauche ou la droite au cours de la descente. La carte Départ reste près du joueur jusqu'à la fin de la manche.

3. Retourner une carte Domino et jouer un domino

Une fois que chaque joueur a placé son domino de départ, un des joueurs retourne la première carte Domino de la pile. Chaque joueur prend alors le domino correspondant de sa réserve et le place sur sa rampe. Les règles restent les mêmes que pour le domino de départ. Chacun fait glisser son domino vers le bas jusqu'à ce qu'il atteigne le bord inférieur de la rampe **ou** qu'il soit bloqué par un autre domino déjà placé ***(illus. B)***. Les règles sont les suivantes :

- Tous les joueurs placent le même domino.
- Aucun domino ne peut dépasser du quadrillage.
- Il est interdit de placer un domino dans un trou qui ne peut pas être atteint en ligne droite à partir du haut ***(illus. C)***.
- Dans la mesure du possible, le domino indiqué sur la carte doit être placé (exception : domino neutre).
- Domino neutre : Une fois par manche, un joueur peut placer son domino neutre au lieu de jouer le domino indiqué par la carte Domino piochée. Le domino neutre n'appartient à aucune surface de couleur et ne rapporte, ni ne fait perdre aucun point. Il permet cependant de délimiter des surfaces de couleur.

Une fois que tous les joueurs ont placé le domino indiqué sur la carte (ou leur domino neutre), un joueur pioche la carte Domino suivante et recouvre la précédente (= pile de défausse, face visible). De nouveau, chacun prend le domino correspondant de sa réserve, le place sur sa planche...

Fin d'une manche

Dès qu'aucun joueur ne peut plus placer de domino, la manche est terminée. Un décompte a lieu.

Il peut arriver qu'un ou plusieurs joueur(s) ne puisse(nt) plus placer de domino avant les autres. Pour lui (eux), la manche s'arrête prématurément.

Manche suivante

Remettre les cartes Départ et les dominos de départ au milieu de la table pour la manche suivante. Chacun remet également ses dominos près de sa rampe. Remélanger les cartes Départ et Domino et placer les piles à portée de main.

Les cartes Objectif de la première manche restent retournées. Retourner maintenant **en plus** à côté une carte du paquet 2. Pour la deuxième manche, **les deux** cartes Objectif retournées sont désormais valables ; pour la troisième manche, 3 cartes Objectif.

Cas particulier pour la 3e manche : Si la carte Objectif de la 3e manche indique la même forme que la carte Objectif de la 2e, piocher une nouvelle carte Objectif du paquet 3.

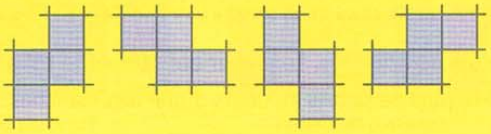
Décompte

Les points sont indiqués sur les cartes Objectif et sont notés pour chacune d'elles.

Règles de base pour toutes les cartes Objectif :

Les cartes Objectif représentent différentes formes. Ce sont ces formes que les joueurs tentent de réaliser à partir de surfaces unies. Pour chaque forme ainsi reproduite, le joueur marque le nombre de points indiqué sur la carte. S'il la réalise plusieurs fois, il marque plusieurs fois ces points.

La carte Objectif indique la forme géométrique mais pas l'orientation de la pièce sur la planche :



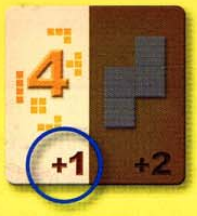
- Si seule la **forme** est indiquée, peu importe sa couleur. Les joueurs peuvent la réaliser plusieurs fois, de plusieurs couleurs différentes ou de la même couleur, au cours d'une manche.
- Si par contre **la forme et la couleur** sont imposées, les deux conditions doivent être respectées pour marquer des points.
- Si la surface colorée comprend plus de cases que nécessaires, le joueur ne marque aucun point, même si cette forme est contenue dans cette surface.
- Des dominos qui se touchent diagonalement ne font pas partie de la même surface et n'appartiennent donc pas à la même forme.
- Les trous sur la planche ne font perdre, ni ne rapportent aucun point mais délimitent les surfaces comme toute autre couleur.

Règles spécifiques à certaines cartes Objectif :

Carte Objectif 1

Côté droit :
Chaque surface unie de la forme indiquée rapporte 2 points.

Côté gauche :
Toute autre surface unie comportant exactement 4 cases rapporte 1 point. Toutes les formes géométriques possibles, composées de 4 cases, sont indiquées sur la carte.



Carte Objectif 2

Chaque surface de la forme et de la couleur indiquées rapporte le nombre de points mentionné.

Carte Objectif 3

Chaque surface unie de la forme indiquée fait perdre le nombre de points mentionné, quelle que soit la couleur.

Exemple de décompte

À l'issue de la 3e manche, un joueur a réalisé les formes ci-dessous. Il marque 6 points au total (6 + 2 – 2).
Conseil : Comptabiliser les cartes Objectif de la manche une par une comme dans l'exemple pour faciliter le décompte.

Carte Objectif 1 : 6 points
Pour chacun des deux carrés, il marque 2 points.
Les surfaces de 4 cases bleue et violette lui rapportent chacune 1 point supplémentaire. La surface jaune, en haut, ne rapporte aucun point car elle est composée de plus de 4 cases.

Carte Objectif 2 : *2 points*
La surface bleue demandée n'a été réalisée qu'une seule fois = 2 points. La case bleue en bas ne la touche qu'en diagonale et ne modifie pas les points. La surface bleue en bas à gauche comprend 4 cases. Elle ne compte donc pas pour la carte Objectif 2 (même si elle contient la forme indiquée sur la carte).

Carte Objectif 3 : *–2 points*
Sur la planche figure une seule surface unie d'exactement 2 cases = –2 points. Le domino neutre lui a permis d'éviter de perdre 2 nouveaux points avec la pose du domino noir-rouge. Il aurait ainsi obtenu une seconde surface de 2 cases (noire).

Fin de la partie

La partie prend fin après la 3e manche. Les points des 3 manches sont alors additionnés. Le joueur qui obtient le total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points au cours d'une des manches.
En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs ex aequo.

Règle avancée

La règle avancée se joue en 4 manches.
Lors de la préparation, ajouter les cartes Objectifs portant un 4 et les mélanger pour former une 4e pile, face cachée.
À la fin de la 3e manche, retourner la 1re carte de la pile 4 pour la 4e manche. Elle vient s'ajouter aux 3 autres cartes Objectif déjà retournées.
Pour chaque surface unie de la forme indiquée, le joueur marque les points mentionnés sur la carte.

Variante solo

Jouer les manches 1 à 3 selon les règles précédentes et noter à chaque fois ses points :

Plus de 30 points :	**Architecte**
De 26 à 30 points :	**Ingénieur**
De 21 à 25 points :	**Maçon**
De 16 à 20 points :	**Paveur**
De 11 à 15 points :	**Casseur de pierres**
De 6 à 10 points :	**Nettoyeur de joints**
Jusqu'à 5 points :	**Boucheur de trous**

Conseil de rangement : *Après la partie, ranger les dominos dans la rampe et remettre le couvercle par-dessus. Ainsi, les dominos sont déjà triés pour la partie suivante.*
Remarque : *Le domino de remplacement peut être utilisé en cas de perte d'un domino neutre ou autre.*

Reiner Knizia remercie Sebastian Bleasdale pour sa participation au développement de ce jeu.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt · Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com