

ENCORE ET ENCORE!



Le jeu de dés génial
d'Inka et Markus Brand
pour 1 à 6 joueurs
à partir de 8 ans.



8+



1-6



30 min

MATÉRIEL DU JEU

- ✖ 1 bloc
- ✖ 1 dé spécial
- ✖ 3 dés chiffrés
- ✖ 3 dés de couleur
- ✖ 6 feutres

PRINCIPE DU JEU

« **ENCORE ET ENCORE!** » consiste à cocher des cases sur sa propre feuille jeu de manière à remplir le plus rapidement possible le plus grand nombre de colonnes, de lignes ou de cases de la même couleur. Pour cela, il s'agit de combiner toujours un dé de couleur et un dé chiffré, afin de pouvoir cocher les cases attenantes de la couleur choisie. Faites le bon choix pour prendre la combinaison de dés voulue sous le nez de vos adversaires. Plus vous dispersez vos croix, ou si vous débloquent le dé spécial, plus les possibilités de choix augmentent. Un bonus vous est assuré si, en plus des points obtenus pour des colonnes et des lignes complètes, vous arrivez à cocher toutes les cases d'une même couleur. Le jeu s'achève dès qu'un joueur a complété deux couleurs. Mais rien ne vous empêche de faire « **ENCORE ET ENCORE** » une partie.

Remarque : pour ceux qui connaissent déjà « Encore », pour plus de facilité, les changements par rapport aux règles de « Encore » sont surlignés en gris.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur se munit d'une feuille de jeu et d'un crayon.

Différences sur la feuille de jeu par rapport à « **ENCORE** » :

Cases permettant de débloquent le dé spécial

Bonus de ligne pour le premier joueur ayant coché toute la ligne

Bonus cœur pour une colonne complète

Dé spécial débloquent dès le début de la partie

Dés spéciaux pouvant être débloquent

Total des points de la ligne

Total des points cœur

Points pour les dés spéciaux non utilisés

BONUS =

A-O +

P-V +

! (+1) +

! (+2) +

★ (-2) -

TOTAL =

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On désigne le joueur qui commence. Celui-ci devient le joueur actif et lance **une seule fois** les 7 dés. Parmi les dés lancés, le **joueur actif** choisit **une combinaison d'un dé de couleur et d'un dé chiffré ou le dé spécial qu'il met de côté**. Il coche ensuite les cases correspondantes sur sa feuille. Parmi les dés restants, **tous les autres** joueurs choisissent une **combinaison (un dé de couleur et un dé chiffré)** et cochent eux aussi des cases sur leur feuille, ou utilisent l'action du dé spécial, s'il n'a pas été choisi par le joueur qui a commencé. Plusieurs joueurs ont le droit d'utiliser la même combinaison de dé de couleur et de dé chiffré ou le dé spécial.



IMPORTANT : parmi les 3 premiers lancers, chacun des joueurs a le droit de choisir, parmi les dés lancés, une **combinaison d'un dé de couleur et d'un dé chiffré ou le dé spécial** et de cocher les cases correspondantes sur sa feuille. Plusieurs joueurs ont le droit de faire le même choix.

PASSER SON TOUR : un joueur peut toujours librement décider s'il souhaite ou non utiliser un lancer pour cocher des cases sur sa feuille – ceci étant également valable pour le joueur actif. Si le joueur actif ne souhaite rien cocher sur sa feuille, ses adversaires peuvent alors choisir une combinaison parmi les 7 dés non utilisés.

CHOISIR UNE COMBINAISON ET COCHER DES CASES

Avant de cocher des cases, un joueur doit toujours choisir une combinaison comprenant un dé de couleur et un dé chiffré. S'il choisit par exemple un dé de couleur jaune et un dé de quatre points, il doit alors cocher 4 cases jaunes **juxtaposées**.

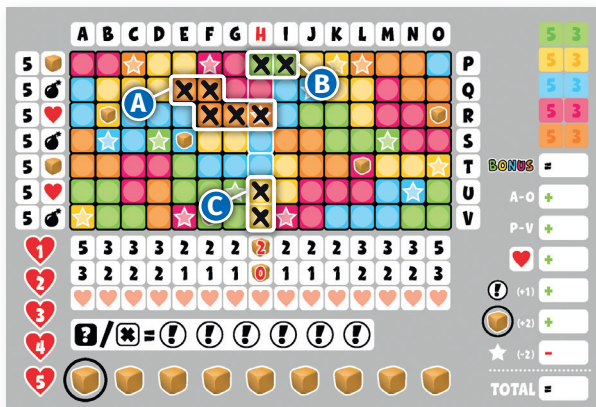


POUR CELA, LES RÈGLES SUIVANTES SONT APPLIQUÉES :

- ✕ Lors du **tout premier lancer**, une case doit être obligatoirement cochée dans la **colonne de départ H**.
- ✕ Toutes les croix doivent **toujours être placées les unes à côté des autres, dans le bloc de la couleur choisie**.
- ✕ Les croix doivent être placées soit à **l'horizontale, soit à la verticale d'au moins une case limitrophe déjà cochée ou bien en commençant dans la colonne de départ**. Les cases ne se touchant qu'en diagonale ne sont pas considérées comme limitrophes.
- ✕ Il faut cocher exactement le nombre de cases indiqué sur le dé chiffré.
- ✕ On n'est pas obligé de remplir d'un seul coup un bloc de couleur composé de plusieurs cases.
- ✕ Il n'est jamais possible de cocher plus de 5 cases d'un seul coup.
- ✕ Les points indiqués par le dé ne **peuvent pas être divisés** et servir à cocher des cases dans deux blocs différents ayant la même couleur.
- ✕ Le **?** sur le dé chiffré et la **✕** sur le dé de couleur sont des jokers (voir « Jokers »).

EXEMPLE :

Inka lance les dés : . Elle opte pour . Ensuite, elle coche ces 5 cases orange (A). Ceci est correct, puisque la première case se trouve dans la colonne de départ et que toutes les 5 cases se trouvent les unes à côté des autres. Au cours des 3 premiers lancers, ses adversaires peuvent faire le même choix. Ils auraient cependant deux autres possibilités : cocher soit les 2 cases vertes (B), soit 2 cases du bloc jaune de 4 (C). Cocher 4 cases jaunes ne serait pas possible, vu qu'un n'a pas été lancé et que le ne peut pas servir à cela, car le nombre intégral de points doit toujours être utilisé.



Au cours d'un lancer ultérieur (à partir du quatrième lancer) et en tant que joueuse active, Inka aurait choisi les deux dés et et les aurait retirés du lancer. Ses adversaires n'auraient eu alors que le choix parmi les 5 dés restants.

✖ REMARQUE : au cours des lancers suivants, un joueur voulant cocher les 2 cases restantes du bloc de 4 jaunes a besoin d'un ou de 2 fois un . Il ne lui est pas possible de choisir un chiffre supérieur et de diviser le lancer pour mettre une croix dans deux cases de couleurs différentes.

VOICI QUELQUES EXEMPLES DE CASES COCHÉES CORRECTEMENT OU NON :



CORRECT :

les 5 croix se trouvent les unes à côté des autres et touchent d'autres croix voisines (le bloc vert et le bloc jaune déjà coché sont limitrophes).



CORRECT :

les 4 croix se trouvent les unes à côté des autres et touchent d'autres croix voisines. Deux cases vertes isolées (marquées en bleu) se sont cependant formées et ne peuvent être cochées chacune qu'à l'aide d'un « 1 ». Il n'est pas possible d'utiliser un « 2 » vert pour cocher les deux cases en un seul coup.





PAS CORRECT :

les 3 croix se trouvent certes les unes à côté des autres, mais ne touchent d'autres croix ni à l'horizontale, ni à la verticale. La diagonale ne suffit pas.



PAS CORRECT :

les 3 croix ne se trouvent pas les unes à côté des autres.



JOKERS

Le ? sur le dé chiffré et la X sur le dé de couleur sont des jokers. Si un joueur opte en faveur de la X, il a le droit de **choisir librement sa couleur**. S'il prend le ?, il peut librement choisir un **chiffre entre 1 et 5**. Attention : pas question de prendre un 6, même s'il existe des blocs de 6.



IMPORTANT : pour chacun des jokers utilisés, un joueur doit rayer 1 point d'exclamation sur sa feuille. S'il n'a plus aucun point d'exclamation, il ne peut plus se servir d'un joker.



Un joueur a la possibilité de prendre 2 jokers (point d'interrogation et croix noire) au cours d'un lancer. Il faut cependant rayer pour cela 2 points d'exclamation.

DÉ SPÉCIAL

Pour pouvoir déclencher l'action du dé spécial, les joueurs doivent avoir coché les cases avec un dé doré sur sa feuille. Pour chaque case avec un dé cochée, vous pouvez entourer un dé spécial dans la rangée de dés sous les jokers et ainsi débloquent le choix du dé spécial. Un dé spécial de cette rangée est déjà entouré au début de la partie, ainsi chaque joueur peut utiliser le dé spécial une fois dès le début de la partie.



Chaque fois qu'un joueur utilise le dé spécial, il doit rayer un dé spécial entouré dans sa rangée de dés. S'il n'a aucun symbole de dé entouré à sa disposition, il ne peut pas choisir le dé spécial.

LES ACTIONS DU DÉ SPÉCIAL :



BOMBE : le joueur fait exploser une bombe. Pour cela, il peut cocher jusqu'à 4 cases au choix à l'intérieur d'une grille de 2 x 2 sur la feuille (indépendamment de la couleur). Ces croix n'ont **pas** besoin d'être attenantes à des croix existantes ou à la colonne de départ H. Il peut donc ainsi cocher les cases loin de la colonne H dès le début de la partie. Pendant la suite du jeu, les cases attenantes aux cases explosées



peuvent alors aussi être cochées. Une bombe peut aussi permettre de cocher moins de 4 cases, cependant toutes les croix doivent encore se trouver dans une grille de 2 x 2. Une bombe permet aussi de cocher en même temps des cases de couleurs différentes.

EXEMPLE :

le joueur vient d'utiliser le dé spécial pour faire exploser une bombe. Il place 4 croix dans une grille de 2 x 2 à n'importe quel endroit de sa feuille (et débloque même ainsi une autre action « dé spécial »).



CŒUR : le joueur entoure un cœur de



la colonne correspondante en partant du haut. Les cœurs rapportent un bonus de colonne supplémentaire au joueur. Plus le nombre de cœurs entourés par un joueur au cours de la partie est élevé, plus son bonus augmente. Chaque fois qu'un joueur a coché une colonne complète, il obtient aussi immédiatement, en plus de la valeur des points qu'il reçoit pour la colonne (voir « Évaluation des colonnes »), son bonus cœur **actuel**. Il inscrit alors celui-ci directement dans le cœur sous la colonne concernée. Si le joueur parvient à entourer d'autres cœurs au cours de la partie, il augmente ainsi le bonus de colonne pour les colonnes complétées ultérieurement.

EXEMPLE :

le joueur a déjà entouré 3 cœurs et termine maintenant la colonne B en tant que deuxième joueur. En plus des 2 points qu'il obtient pour la colonne B, il inscrit aussi immédiatement 3 points bonus dans le cœur sous cette colonne. Le joueur parvient ensuite à entourer un autre cœur. Il est alors le premier à compléter la colonne A. En plus des 5 points pour la colonne A, il obtient alors déjà un bonus cœur de 4 points qu'il inscrit immédiatement dans le cœur sous la colonne A qu'il vient de compléter.



ÉTOILES : le joueur coche jusqu'à 2 étoiles sur sa feuille. Mais celles-ci doivent être **limitrophes à l'horizontale ou à la verticale d'au moins une case déjà cochée** ou se trouver dans la colonne de départ H.



TROIS SUR UNE LIGNE : le joueur coche immédiatement jusqu'à 3 cases sur une ligne (pas une colonne !). Celles-ci n'ont **pas besoin d'être placées les unes à côté des autres**, mais à côté de cases déjà cochées. Cette action est très pratique pour compléter des lignes.



BLOC DE COULEURS : le joueur coche d'emblée **un bloc de couleurs complet**. Ce bloc peut être entièrement vide, mais le joueur peut aussi compléter un

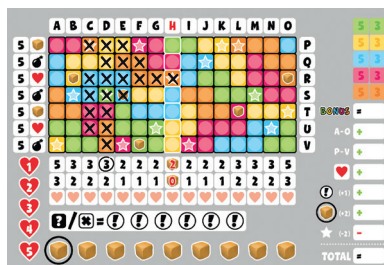


bloc de couleurs déjà commencé. Important : le bloc de couleurs doit se situer à côté d'au moins une case déjà cochée. La totalité d'un bloc de 6 peut aussi être cochée en une seule fois ainsi.

ÉVALUATION DES COLONNES

Chaque fois qu'un joueur arrive à remplir une colonne complète de croix, il remporte le nombre de points indiqué en dessous de cette colonne et le cas échéant des points cœur (voir « Dé spécial »). **Dès que** tous les joueurs ont coché leurs cases, le joueur indique à voix haute la colonne dont il s'agit et entoure le nombre de points qui lui revient. S'il est le **premier** à avoir complété une colonne, il **entoure les points indiqués sur la ligne d'en haut**. Tous les autres joueurs barrent la valeur du haut sur leur feuille. Les joueurs arrivant après à remplir cette même colonne ne peuvent encaisser que le nombre de points indiqué sur la ligne d'en bas. Ce nombre de points **est toujours attribué à tous les joueurs** arrivant à remplir intégralement la colonne. Les joueurs arrivant à compléter la colonne deuxième, troisième, etc. position n'ont pas besoin d'en faire part à voix haute.

EXEMPLE : après plusieurs lancers, Inka a enfin réussi à cocher les 2 cases orange et complète ainsi une colonne. À voix haute, elle dit aux autres joueurs : « Colonne D pleine. » et entoure les 3 points. Les autres joueurs barrent le chiffre 3 et ne peuvent plus obtenir que 2 points pour la colonne D.



IMPORTANT :

- ✖ On ne barre toujours que la valeur indiquée dans la ligne du haut d'une colonne. Tous les autres joueurs ont encore la possibilité d'encaisser la valeur plus faible.
- ✖ Au cours d'un lancer, un joueur peut remplir intégralement plusieurs colonnes. Il annonce alors toutes les colonnes et encercle les points correspondants.
- ✖ Si plusieurs joueurs arrivent en même temps à remplir en premier complètement la même colonne au cours du même lancer, ils encerclent tous le nombre de points de la ligne du haut.
- ✖ Quand ils complètent une colonne, les joueurs devraient toujours vérifier s'ils ont déjà encadré des cœurs et inscrire le bonus cœur correspondant au moment où la colonne est complétée dans la case cœur sous la colonne. Tous les joueurs reçoivent le bonus cœur, qu'ils complètent la colonne en premier ou ultérieurement.

BONUS DE LIGNE

Chaque fois qu'un joueur a pu cocher toutes les cases d'une ligne (attention : pas une colonne !) de sa feuille, il l'annonce. Il annonce la ligne concernée à voix haute et encercle les points. S'il est le **premier** à compléter une ligne, il obtient immédiatement le bonus indiqué à côté de cette ligne. Tous les autres joueurs barrent ce bonus sur leur feuille et ne peuvent plus le recevoir. Si au cours de la partie un autre joueur complète la même ligne, il encercle seulement les points, le bonus n'est plus attribué. Chaque ligne complétée rapporte 5 points à la fin de la partie.

Les bonus de ligne sont :

BOMBE : le joueur fait immédiatement exploser une bombe selon les règles décrites ci-dessus.

DÉ SPÉCIAL : le joueur encercle immédiatement un dé spécial dans sa rangée de dés.

CŒUR : le joueur encercle immédiatement le cœur suivant dans sa colonne de cœurs.



Important :

- ✖ Si deux ou plusieurs joueurs complètent une ligne en même temps, les deux encaissent le bonus de ligne.
- ✖ Si un joueur complète en même temps une ou plusieurs lignes et une ou plusieurs colonnes (par exemple en faisant exploser une bombe), il encaisse d'abord le bonus de ligne, puis il encercle les points des lignes et des colonnes complétées.

Quand chaque joueur qui le voulait a choisi une combinaison de dés ou le dé spécial, coché ses cases le cas échéant et annoncé les colonnes et les lignes pleines, le joueur actif donne les **dés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre** pour qu'il puisse les lancer tous les 7 à son tour...

POINTS BONUS

Si un joueur arrive en premier à cocher **toutes les cases d'une couleur**, il en fait part à ses adversaires et encercle les 5 points dans la couleur correspondante. Tous les autres joueurs barrent les 5 points et ne peuvent plus obtenir qu'un bonus de 3 points pour cette même couleur. Mais tous les joueurs peuvent encaisser ces 3 points de bonus.

Même règle pour les points de bonus : si plusieurs joueurs décrochent le bonus de couleur pour la première fois au cours du même lancer, ils marquent chacun les 5 points.



ÉTOILES : toute **étoile non cochée** fait **perdre 2 points** aux joueurs concernés à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève immédiatement après le lancer au cours duquel (au moins) un joueur arrive à encercler son deuxième bonus de couleur (la valeur ne jouant ici aucun rôle). S'il s'agit du joueur actif, les autres joueurs peuvent bien entendu, comme c'était déjà le cas, choisir une combinaison à partir des dés restants et en noter le résultat, ou utiliser le dé spécial. Les points de chaque joueur sont ensuite calculés.

BONUS	=	←
A-0	+	←
♥	+	←
! (+1)	+	←
🎲 (+2)	+	←
★ (-2)	-	←
TOTAL	=	←

La somme des points de bonus pour les cases de couleur est inscrite ici.

La somme des points des colonnes et des lignes est inscrite ici.

La somme des points cœur est inscrite ici.

Chaque point d'exclamation non utilisé rapporte 1 point au joueur.

Chaque dé spécial encirclé et non utilisé rapporte 2 points au joueur.

Chaque étoile non cochée sur sa propre feuille fait perdre 2 points à ce joueur.

Celui qui a obtenu le plus grand nombre de points gagne. À égalité, c'est le joueur disposant du plus grand nombre de points d'exclamation non utilisés qui remporte la partie. Et maintenant il ne reste plus qu'à dire « ENCORE ».



JEU EN SOLITAIRE

Si vous n'avez pas d'adversaire sous la main, on peut aussi très bien jouer à « ENCORE ET ENCORE ! » tout seul. Dans la version en solitaire, il s'agit de comptabiliser le plus grand nombre de points.

Les règles du jeu restent en majeure partie inchangées. Mais le joueur ne doit alors utiliser **que 2 dés de couleur et 2 dés chiffrés**, ainsi que le dé spécial.

Après chaque lancer, il doit inscrire une barre oblique dans l'une des cases avec des lettres du haut. 2 barres obliques sont inscrites en tout pour chaque case avec des lettres. Une barre oblique vers la droite \ et une barre oblique vers la gauche /.

La partie s'achève par le décompte des points après 30 lancers, lorsque toutes les cases avec des lettres comportent 2 barres ou que le joueur a complété 2 couleurs. On compte alors les points. Si le joueur a complété 2 couleurs sans avoir utilisé les 30 lancers, il obtient 2 points de bonus pour chaque lancer non utilisé. Le tableau ci-contre aide le joueur à évaluer ses performances à « ENCORE ET ENCORE ! ».

POINTS LEVEL

> 90	★★★★ Il existe donc encore des super-héros.
85 – 90	★★★★☆ On t'appelle « le chanceux » ou « the brain » ?
79 – 84	★★★★☆ Tu pourrais devenir un joueur pro d'« ENCORE ET ENCORE » !
74 – 78	★★★☆☆ Formidable ! Quel résultat magnifique !
70 – 73	★★★☆☆ Espérons que tu as réussi sans tricher !
66 – 69	★★★☆☆ Parfait ! Tu t'en es bien tiré.
60 – 65	★★☆☆☆ Ce n'est sans doute pas ta première fois...
50 – 59	★☆☆☆☆ Bon, mais ce pourrait être encore mieux.
40 – 49	★☆☆☆☆ Ça vient petit à petit.
30 – 39	★☆☆☆☆ Pas trop mal.
20 – 29	★☆☆☆☆ Il te manque encore un peu d'exercice.
10 – 19	☆☆☆☆☆ L'important est de participer.
< 10	↗ Ça frôle le refus de travail.

Auteurs de jeu : Inka & Markus Brand
Illustration : Leon Schiffer
Edition : Thorsten Gimmler
Traduction : Birgit Irgang
Réalisation : Matthias Karl

Sous réserve de modifications

L'auteurs et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu ainsi que les lecteurs des règles du jeu.

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

