

Επιζωδιακία

3 of a Kind

« EpiZodiak (3 of a kind) » est un jeu conçu pour 3 joueurs.

Les règles données ici correspondent à l'adaptation du jeu pour le site BGA (BoardGameArena).

Le jeu propose un mode visuel alternatif à fort contraste à l'attention notamment des mal-voyants.



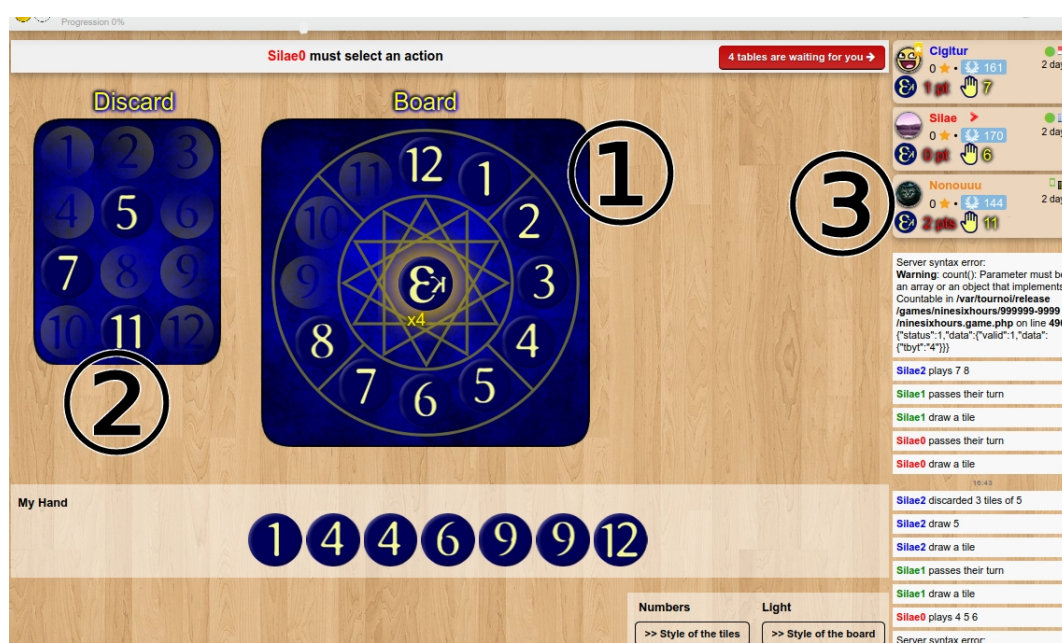
Le jeu est constitué de 48 tuiles, numérotées de 1 à 12, quatre de chaque.

L'utilisateur peut, au choix, utiliser un modèle où les tuiles représentent les douze signes du zodiaque (avec une numérotation en chiffres romains au dessus) ou un mode d'affichage simplifié avec les seuls chiffres arabes.

Le plateau comprends un cadran circulaire où les tuiles seront jouées aux emplacements prévus, reconnaissables également par les signes et/ou numéros. **(1)**

Chaque numéro ne pourra être présent qu'une fois sur le plateau (une tuile de chaque à la fois).

La deuxième partie du plateau située à gauche représente la défausse, où vont se placer les brelans de tuiles écartés lors de chaque manche de jeu. **(2)**



La liste des joueurs en haut à droite, habituelle à BGA indique : la quantité de tuiles présente dans la main de chacun des joueurs en chiffres jaunes, le décompte des points potentiels des manches en cours en rouge et le score total de chaque joueur (symbolisé par une étoile). **(3)**

L'ordre des joueur sera conservé pour toute la partie, selon leur position à la table (de haut en bas de la liste indiquée par le site).

Les éléments visuels montrant les possibilités de jeu offertes pour chaque coup ne seront visibles exclusivement que pour le joueur concerné, pas pour les autres joueurs, ni pour les spectateurs.

Déroulement et règles du jeu :

Les 48 tuiles sont mélangées et sont réparties aléatoirement entre les 3 joueurs : 12 tuiles chacun, les 12 tuiles restantes constituant la pioche commune.

Le joueur qui sera le premier à jouer est tiré au sort automatiquement.

La première tuile de la pioche est retournée et placée sur le plateau à l'emplacement prévu.

1) Possibilités offertes aux joueurs quand il y a une pioche :

1.1) Poser une tuile ou une série de tuiles :

- Le joueur peut poser une tuile sur un des emplacements libre dans la continuité de la tuile de départ, d'un côté comme de l'autre, mais d'un seul côté.
- Le joueur a aussi la possibilité, de poser d'un même coup, plusieurs tuiles consécutives en suite continue, mais toujours d'un seul côté.
- Ainsi de suite les autres joueurs joueront dans la continuité des tuiles déjà posées, d'un côté ou de l'autre, selon le sens de rotation qu'ils veulent pour chaque nouveau coup.

NB : le cadran est circulaire, il est donc possible de jouer une suite passant de 12 à 1 (ou de 1 à 12 selon le sens de rotation dans lequel le joueur est en train de réaliser son coup).



Dans la main du joueur, les tuiles inutilisables sont grisées, celles jouables sont nettes et décalées vers le bas. Elles seront distinguées en vert (pour le sens antihoraire) et en orange (sens horaire) s'il y a possibilité de jouer.

Le joueur clique sur la première qu'il souhaitera poser.

Alors si une autre tuile lui faisant suite est également disponible dans la main, celle ci reprendra également sa couleur normale, et si le joueur souhaite la jouer également il doit cliquer dessus pour la sélectionner.

Tant des tuiles seront disponibles à la suite, le jeu proposera la possibilité de sélectionner une tuile (y compris d'un brellan).

Une fois que le joueur a fini sa sélection, il clique sur le plateau sur la dernière tuile de la sélection qui clignote.

Pour annuler la sélection de la dernière tuile sélectionnée d'une suite, il faut cliquer dessus, pour tout annuler il faut cliquer sur la première tuile de la série : l'annulation n'est possible qu'avant d'avoir cliqué sur le plateau pour poser.

1.2) Ecarter un brelan :

- Avec cette option le joueur possédant un ou plusieurs brelan peut écarter le brelan de son choix (un seul à la fois) cela équivaut à un coup joué, ainsi il passe son tour.
- Les brelans écartés sont symbolisés par une tuile reportée et visible dans la défausse pour tous les joueurs. Un joueur réalisant un écart voit son potentiel de point en fin de manche augmenter d'un (le décompte des points potentiels de chacun des joueur est visible pour tous, il est actualisé automatiquement à chaque écart de brelan dans le cadre prévu).

La tuile restante d'une valeur ayant eu son brellan écartée est ici appelée une *tuile unique*.



Dans la main du joueur les tuiles présentes en bre-lan sont soulignées en rouge.

Un halo lumineux présentant le logo du jeu est également visible dans la défausse sur le ou les emplacement(s) dont le joueur dispose d'un brellan. En cliquant sur l'emplacement souhaité, les jetons iront automatiquement de la main du joueur vers la défausse. Le coup sera validé par le jeu (il ne peut pas être annulé).

1.3) Piocher une tuile :

- Le nombre de tuiles restantes dans la pioche est mentionné au centre du plateau où la pioche est représentée par un dos de jeton visible.
- Dans certains cas, le joueur a la possibilité de piocher une tuile, qui sera automatiquement ajoutée dans sa main.
- Si le joueur a pioché une tuile qu'il peut poser, il a le choix de la poser (et éventuellement continuer à la suite) ou de passer son tour et garder la tuile en main.
Si la tuile n'est pas jouable et qu'il n'a aucun coup à faire, le joueur concerné devra lui-même cliquer pour passer son tour.
- Si le joueur a pioché une tuile qui lui constitue un brelan en main, il a le choix de l'écarter immédiatement ou de le conserver et mettre fin à son tour (passer).

Quand son tour arrive, un joueur est dans l'obligation de jouer : s'il ne peut ni poser de jeton, ni écarter de brelan, il est tenu de piocher.

En revanche un joueur ayant une tuile jouable et/ou un brelan, peut tout de même, s'il le désire, piocher une tuile supplémentaire.



Pour symboliser la possibilité de piocher, un halo lumineux apparaît autour du dos de la tuile centrale (celui-ci représentant la pioche).

Pour piocher le joueur doit cliquer à cet emplacement, et la tuile viendra directement se placer dans sa main, dans l'ordre numérique des tuiles.

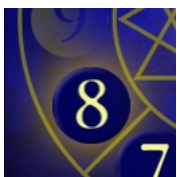


Le joueur ayant pioché et ayant le choix entre jouer et passer, aura un nouveau halo sur l'emplacement central du plateau où il devra cliquer pour passer son tour. (pour poser ou écarter, il le fera de la façon habituelle décrite précédemment)

NB : Le joueur qui pioche la dernière tuile et vide la pioche, est également libre de son choix, il n'est pas tenu de jouer une tuile unique, comme en cas de pioche vide (voir plus loin).

1.4) Ramasser une tuile :

- Un joueur peut ramasser exclusivement la dernière tuile posée à l'instant précédent par le joueur jouant immédiatement avant lui. Cette possibilité disparaît ensuite.
- Ramasser un jeton n'est pas considéré comme un coup. Il n'est pas non plus possible de ramasser un jeton et de le reposer, cela n'est pas considéré comme coup valable. Aussi le joueur ayant ramassé doit encore jouer : il peut au choix poser un autre jeton, de l'autre côté du cadran sur le premier emplacement disponible, ou bien écarter un brelan. Si le joueur n'a aucune de ses possibilités la possibilité de ramasser ne lui sera pas proposée.
- Il est impossible de ramasser une tuile unique (la possibilité de ramasser n'apparaîtra pas).



Un halo lumineux apparaît autour du jeton qui peut être ramassé.

Le joueur s'il souhaite ramasser la tuile concernée, doit alors cliquer dessus sur le plateau, et la tuile viendra directement se placer dans sa main.



Si le joueur dispose déjà de deux jetons de même valeur dans sa main, ceux-ci seront marqués en rouge pour le lui signaler

2) Possibilités offertes aux joueurs quand il n'y a plus de pioche :

Les possibilités de *Poser*, d'*Écarter* et de *Ramasser* des tuiles sont toujours présentes, selon les mêmes conditions, et fonctionnent de façon similaire.

Mais certaines règles spécifiques apparaissent alors :

Un joueur possédant une tuile unique en position d'être posée est tenu de jouer.

S'il possède un brelan, il peut choisir de l'écarter, cela est considéré comme un coup valable, aussi le tour passe au joueur suivant. (Il est cependant impossible d'écarter un brelan si la tuile unique jouable est la dernière tuile remplissant le cadran au complet.)

Le joueur peut aussi préférer poser une ou plusieurs autres tuiles jouables.

S'il est amené à jouer sa tuile unique, le joueur peut poser une ou plusieurs autres tuiles à sa suite, selon les règles habituelles indiquées précédemment.

2.1) Passer

A la place de *Piocher* le joueur a la possibilité de *Passer*, pour directement passer son tour, sans se défaire de tuile (c'est un coup valable).



Pour indiquer la possibilité de passer, un halo lumineux indiquant « PASS » apparaît à l'emplacement central du plateau.

Pour passer le joueur doit cliquer à cet emplacement, et le tour de jeu viendra automatiquement au joueur suivant.

2.2) Contester

Quand deux joueurs ont consécutivement passé leur tour sans jouer (piocher est considéré comme coup joué) si le troisième n'a aucune des tuiles immédiatement jouables d'un côté ou de l'autre du cadran, il aura une possibilité supplémentaire que nous appelons *Contester*.

Si le joueur a un brelan, une paire ou une tuile (même unique) jouable immédiatement de l'autre côté du cadran, la possibilité apparaît tout de même. Si le joueur n'a aucune des tuiles jouables des deux côtés du cadran, il ne pourra contester qu'une seule valeur, de son choix.

Quand un joueur conteste, les quatre tuiles de la valeur considérée seront automatiquement retirées des mains des autres joueurs. Trois de ces tuiles seront alors écartées en défausse, un point potentiel est ainsi crédité au joueur qui a contesté.

(La non-comptabilisation du point est proposée en option pour le mode "*manche unique*").

La quatrième tuile, devenue tuile unique, arrive dans la main du joueur qui a contesté, celui-ci doit alors jouer (selon les règles habituelles : en posant la tuile unique et éventuellement plus, ou en posant une tuile de l'autre côté, ou en écartant un brelan).

S'il ne manquait qu'une tuile pour compléter le cadran, la tuile réclamée devenue unique est immédiatement et automatiquement posée.

NB : Il n'est pas possible de contester si cela amène à vider la main d'un adversaire.



Une lumière clignotante marquée du nombre concerné apparaît sur le cadran du plateau à l'emplacement dont la valeur peut être contestée.

Si le joueur a le choix entre deux valeurs à contester, les deux clignoteront.

Le joueur s'il souhaite ramasser la tuile, doit cliquer dessus (sur celle de son choix s'il y en a plusieurs), et les tuiles seront directement retirées des mains des joueurs adversaires : trois iront se placer dans la défausse à l'emplacement prévu et la quatrième arrivera dans la main du joueur qui a contesté.

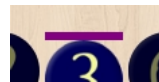
2.3) Situation spécifique de pose forcée :

Si personne n'a la possibilité de contester, il est impossible que les joueurs passent leur tour plus de trois fois consécutives. Ainsi, quand le tour revient au premier joueur ayant passé, celui-ci sera forcé de poser une tuile non unique de sa main (ou une suite s'il le souhaite).

Au cas où il n'a ni possibilité de jouer ou de contester, ce sera le joueur suivant qui sera forcé.



Quand un joueur a passé, cela est indiqué au niveau de la liste des joueurs.



Une tuile dont la pose est forcée est marquée d'un trait violet.

3) Mouvements automatiques & calculs des points

- **Cadran rempli**

Quand un joueur pose la dernière tuile remplissant le cadran, les douze tuiles du cadran sont mélangées (avec la pioche restante s'il y en a une) : de cette nouvelle pioche le premier jeton est posée sur le plateau, comme en début de jeu.

C'est le joueur situé immédiatement après celui qui a rempli le cadran qui sera le premier à jouer.

- **Main vidée (fin d'une manche)**

Le premier joueur ayant réussi à vider sa main marque autant de point qu'il a réalisé d'écart de brelan. Une nouvelle manche est lancée selon les mêmes conditions que la première, mais le joueur qui sera le premier à jouer est le joueur situé immédiatement après celui qui a vidé sa main.

- **Score atteint (fin du jeu)**

Si en marquant ses points à la fin d'une manche, un joueur atteint ou dépasse le score convenu en début de partie, la partie s'arrête, il est déclaré vainqueur.

Sur BGA les joueurs suivants sont classés et départagés pour leur classement ELO en fonction des points qu'ils ont pu marquer à des manches de jeu si cela a été le cas.

- **Décompte des points spécifique pour l'option « manche unique »**

Avec l'option *manche unique*, chaque joueur marque le nombre de point équivalent au nombre de brelan qu'il a écarté au cours du jeu (en comptabilisant ou non celui de *contestation*, selon l'option qui a été choisie au début du jeu par la personne ayant ouvert la table).

Le joueur ayant vidé sa main se voit attribué un bonus de 3 points supplémentaires.

Le classement final est fait en fonction des points de chaque joueur.

Il se peut que le joueur qui a vidé sa main ne soit pas le vainqueur, si un autre joueur a marqué plus de points malgré le bonus attribué pour avoir vidé sa main.

En cas d'égalité, un éventuel départage est fait en faveur de celui qui a vidé sa main.

