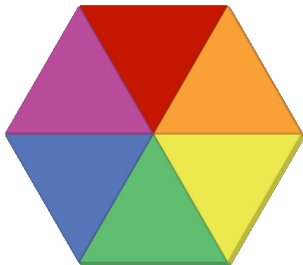




VIZIA
Rules of Play



Un jeu de Pierre Bourque
Illustrations & design de Alex Weldon
Publié par MJ Games

©2011 MJ Games, tous droits réservés

<http://www.mjgames.ca>

Pour 2 à 4 joueurs

Âges: 7 à adulte

Durée d'une partie: 30–40 minutes

Vizia

Un jeu exquis de perception et de stratégie.

Introduction

Des explorateurs découvrirent au 16ème siècle une petite chaîne d'îles au large des côtes sud-américaines. Ces îles étaient habitées par d'anciennes tribus pour lesquelles les couleurs avaient d'importantes significations religieuses. Les œuvres retrouvées par les explorateurs étaient essentiellement des tuiles aux couleurs vives accompagnées de textes. Ces textes indiquaient comment les prêtres assemblaient les tuiles afin de former des roues dont les dessins inspiraient les visions artistiques et augmentaient les pouvoirs psychiques.

Retournant en Europe avec leurs trouvailles, ces explorateurs formèrent une société secrète afin de recréer ces rituels et de découvrir le pouvoir de ces tuiles. Au fil des années, leurs expériences ont évolué pour finalement aboutir à un jeu appelé Vizia. De nos jours, peu de gens croient que les tuiles recèlent des pouvoirs magiques. Toutefois, Vizia est un jeu qui peut toujours vous rendre beaucoup plus observateur!

Contenu

- ▶ 72 tuiles triangulaires de six couleurs (12 de chaque)
- ▶ 48 jetons en 4 couleurs (12 de chaque)
- ▶ Les règles du jeu

Aire du jeu



★ : Roues complétées



Tuiles personnelles

Tuiles communes



Pioche



Objectif

A tour de rôle, les joueurs placent une ou plusieurs tuiles triangulaires en respectant les règles de placement des couleurs. Former des «roues» complètes (hexagones de 6 tuiles) rapporte des points. Certains types de roues rapportent des points supplémentaires (roues bicolores ou prismes).

La partie se termine lorsque la dernière tuile a été placée. Le joueur ayant le plus de points gagne.

Mise en place

Mélangez les tuiles colorées face cachée et distribuez deux tuiles à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder leurs tuiles qui sont conservées face cachée devant eux. Ces tuiles sont les tuiles personnelles. Laissez les autres tuiles face cachée (vous pouvez les grouper en piles si vous préférez). Elles constituent la pioche.

Tournez quatre tuiles de la pioche face colorée visible et placez-les près de l'aire de jeu. Ces quatre tuiles sont les tuiles communes.

Chaque joueur prend douze jetons d'une couleur. Décidez au hasard qui commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire.

Déroulement de la partie

Au début de son tour, un joueur a toujours de zéro à deux tuiles personnelles disponibles plus les quatre tuiles communes qu'il peut utiliser (excepté vers la fin de la partie où il peut y avoir moins de quatre tuiles communes). Les joueurs doivent jouer au moins une tuile par tour, mais peuvent en jouer plus parmi celles disponibles.

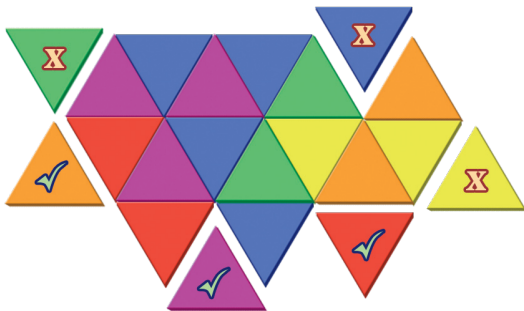
La première tuile est placée face visible par le premier joueur. Elle peut être de n'importe quelle couleur. Toutes les tuiles suivantes sont placées faces visibles et collées à au moins une tuile déjà posée.

Important: Les tuiles ne peuvent toucher que des tuiles dont les couleurs sont adjacentes à la leur sur le prisme. Le prisme est montré ci-dessous ainsi que sur la couverture de ce livret. Il est recommandé de laisser ce livret sur la table pendant la partie afin que les joueurs puissent se référer au prisme en cas de doute.



A propos du prisme : Le prisme est basé sur la théorie des couleurs en art, particulièrement en peinture. Dans sa forme la plus simple, utilisée dans Vizia, il consiste en trois couleurs primaires — rouge, jaune et bleu — et les trois couleurs secondaires — orange, vert et mauve.

Ainsi, une tuile jaune peut toucher seulement une tuile verte et une tuile orange, alors qu'une tuile mauve peut toucher seulement une tuile rouge et une tuile bleue. Voici quelques exemples de placements autorisés (✓) et interdits (X).



Note : Dans le cas assez rare où un joueur ne peut pas jouer, il doit montrer ses tuiles personnelles afin de prouver qu'il ne peut pas jouer et doit alors passer son tour. Dans ce cas, les tuiles communes sont retournées à la pioche et quatre nouvelles tuiles communes sont placées face visible pour le joueur suivant.

La fin du tour d'un joueur se passe comme suit: Lorsqu'il ne peut plus ou ne veut plus placer des tuiles, il peut alors prendre des tuiles communes pour réapprovisionner sa réserve de tuiles personnelles, jusqu'à un maximum de deux. Ainsi, si un joueur a encore une tuile personnelle à la fin de son tour, il ne peut prendre qu'une seule tuile commune. Les tuiles communes sont ensuite réapprovisionnées. De nouvelles tuiles sont prises dans la pioche de façon à ce qu'il y ait à nouveau quatre tuiles communes face visible disponibles pour le joueur suivant.

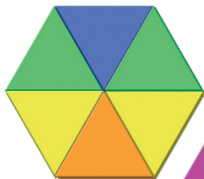
Il n'est pas obligatoire pour un joueur de réapprovisionner sa réserve de tuiles personnelles à la fin de son tour. S'il a utilisé toutes les tuiles communes ou s'il ne veut pas de la ou des couleurs disponibles, il peut terminer son tour avec moins de deux tuiles personnelles et pourra se réapprovisionner lors d'un tour suivant.

Former des roues

Un hexagone complet, formé de six tuiles, est appelé une *roue*. Dès qu'un joueur forme une roue, il place un de ses jetons au centre de façon à s'approprier les points de cette roue à la fin de la partie.

Le nombre de points de chaque roue dépend des couleurs qui la forment :

- ▶ Une roue formée de deux couleurs alternées est appelée une *roue bicolore* et vaut deux points.
- ▶ Une roue formée avec les six couleurs est appelée un *prisme* et vaut trois points.
- ▶ Toutes les autres roues sont appelées *roues simples* et valent chacune un point.



**Simple:
1 pt.**



Bicolore: 2 pts.



**Prisme:
3 pts.**

Fin de la partie

Lorsque la pioche est épuisée, la partie continue jusqu'à ce que toutes les tuiles soient placées. Les tuiles communes ne sont simplement pas remplacées. Le joueur ayant le plus de points à la fin gagne la partie. En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés par le nombre de roues. C'est le joueur ayant formé le plus de roues qui gagne.

La partie se termine prématurément si un joueur a placé ses 12 jetons. Ce joueur n'est pas nécessairement le gagnant (le gagnant est celui qui a le plus de points).

Règles avancées

Une fois familiarisés avec les règles de base, les joueurs peuvent ajouter une ou plusieurs règles avancées. Ces règles augmentent le niveau stratégique du jeu tout en réduisant la part de chance.

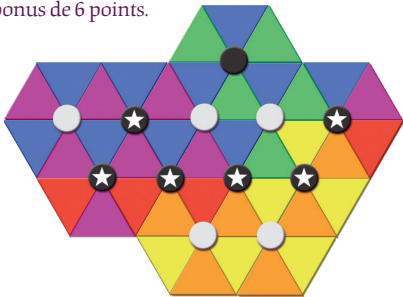
Toutes les règles suivantes sont indépendantes. Les joueurs peuvent ajouter n'importe laquelle, soit seule, soit combinée avec les autres. Ils peuvent même ajouter les cinq règles pour jouer au niveau tactique le plus élevé.

Trois tuiles communes

Au lieu d'utiliser quatre tuiles communes, jouez avec seulement trois. Cette règle améliore les tactiques défensives et réduit les chances de tirages injustement trop chanceux.

Bonus de groupes

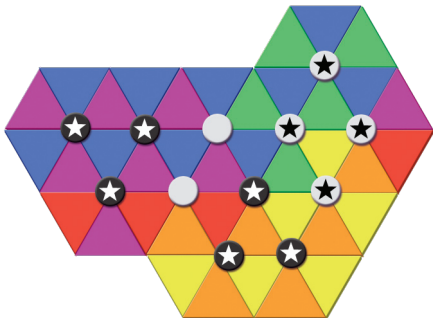
A la fin de la partie, déterminez, pour chaque joueur, le plus grand groupe de jetons connectés. En plus des points réguliers, chaque joueur reçoit un bonus égal à la taille de son groupe le plus grand. Par exemple, si le plus grand groupe d'un joueur est de six jetons connectés, comme le groupe noir dans le diagramme, ce joueur reçoit un bonus de 6 points.



Bonus des triangles

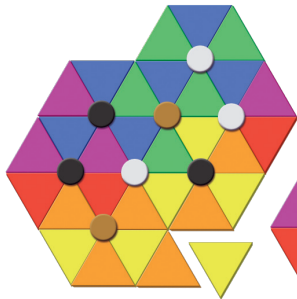
A la fin de chaque partie, les joueurs reçoivent 2 points bonis pour chaque triangle formé par leurs jetons, ceci en plus des points réguliers bien sûr.

Dans l'exemple suivant, les deux joueurs reçoivent chacun 4 points bonis. Noir a formé deux triangles séparés et Blanc a formé deux triangles collés (un losange).



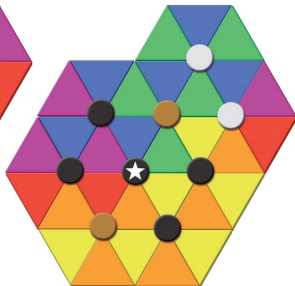
Capture

Un jeton isolé — n'ayant aucun jeton adjacent de la même couleur — est vulnérable et peut être capturé. S'il est complètement entouré par des jetons adverses, il est enlevé du jeu (et retourné à son propriétaire), et le joueur ayant placé le dernier jeton pour l'entourer le remplace par un de ses jetons.



Avant la capture

Après la capture



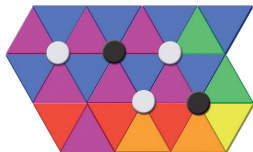
Achat

Lorsqu'une tuile est connectée à seulement une autre tuile, elle peut être « achetée » et déplacée à un autre endroit (suivant les règles normales de placement) pendant le tour d'un joueur. Pour bénéficier de ce privilège, le joueur doit enlever un de ses jetons déjà placé sur une roue. Cette roue « libérée » reste vide et n'apporte plus de point à aucun des joueurs.

Dans l'exemple suivant, Noir abandonne sa roue simple (et perd donc un point) afin de faire un achat qui lui permet de former un prisme (qui lui rapporte 3 points). Il fait donc un gain net de deux points.



Avant l'achat



Après l'achat

Note : Si la règle de capture (page 12) est utilisée, une roue vide isolée peut être capturée de la même façon, même par le joueur qui l'a formée. Il est donc possible d'enlever son jeton d'une roue pour faire un achat et le récupérer dans le même tour.

Jeu en équipes

Vizia peut être également joué en deux équipes de deux joueurs. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent être assis côte à côte. A la fin de la partie, les points sont comptés comme si les joueurs étaient tous indépendants. Les points des joueurs d'une même équipe sont ensuite additionnés pour déterminer l'équipe gagnante.

Astuces

- ▶ Il vaut généralement mieux éviter de placer plus de tuiles que nécessaire. A moins de former une roue complète, plus vous placez des tuiles, plus vous créez des possibilités pour vos adversaires.
- ▶ Les possibilités de former des roues complètes sont plus faciles à percevoir si vous regardez les tuiles déjà placées plutôt que les tuiles à placer. Ainsi, s'il y a une roue à moitié formée par trois tuiles rouge, orange et jaune, vous pouvez vérifier si vous disposez du vert, du bleu et du mauve pour la compléter.
- ▶ Si possible, lorsque vous réapprovisionnez vos tuiles personnelles, choisissez deux couleurs adjacentes. Ceci augmentera la probabilité d'avoir un bon placement.

- ▶ Rappelez-vous des couleurs des tuiles personnelles de vos adversaires, surtout celui de gauche. Ceci vous permettra de jouer plus défensivement en leur enlevant des possibilités de former des roues complètes.
- ▶ Lorsqu'on joue en utilisant la règle du Bonus de Groupe ou du Bonus des Triangles (pages 10–11), un placement empêchant un adversaire de marquer beaucoup de points peut être bien meilleur qu'un placement qui vous donne moins de points.
- ▶ Rappelez-vous que prendre des tuiles communes pour remplacer des tuiles personnelles implique que plus de nouvelles tuiles communes seront disponibles pour le joueur suivant. Si les tuiles communes couramment disponibles ne sont pas très utiles, il vaut mieux parfois ne pas les prendre et jouer un tour avec moins de tuiles personnelles plutôt que prendre une tuile peu utile et risquer d'en donner une très bonne à votre adversaire.