Peter Burley

TAKE IT EASY!

XXL

FX

© 1998 Ravensburger Spieleverlag

Pour 1 à 8 joueurs, de 10 à 99 ans
Au départ, rien de plus facile : les plans de jeu sont vides et les petites cartes hexagonales trouvent une place n'importe où. Par la suite, il devient de plus en plus difficile de composer des lignes de même couleur d'un bout à l'autre du plan de jeu. Et naturellement, vers la fin, les cartes tirées ne sont pas toujours celles qu'on attendait ! Dès que tous les plans de jeu sont complets, on fait les comptes. Plus une ligne de même couleur est longue, plus elle rapporte de points ... mais il suffit d'un seul hexagone d'une autre couleur pour tout annuler.
Le but est d'obtenir un maximum de points en 4 manches.

Contenu

8 plans de jeu
8 sets de 27 cartes hexagonales
1 bloc

Préparatifs du jeu

Avant de jouer pour la première fois, détacher soigneusement les cartes de leur support.

Chaque joueur reçoit :
– 1 plan de jeu
– 27 cartes d'une couleur
– 1 page de bloc

Un joueur est désigné comme premier meneur. Il pose toutes ses cartes, face cachée, à côté de son plan de jeu, puis les mélange.

Les autres joueurs posent leurs cartes, face visible, à côté de leur plan de jeu. Nous vous conseillons de les classer en trois piles, par exemple selon les chiffres 2, 6 et 7.

Déroulement du jeu

Le meneur retourne une première carte au hasard et l'annonce aux autres joueurs en lisant les chiffres inscrits de gauche à droite, par exemple 2-9-4 et la pose sur une case libre de son plan de jeu.

Les autres joueurs cherchent dans leurs piles, la carte qui correspond à celle annoncée et la posent sur une case libre de leur plan de jeu.

Dès que chacun a déposé la carte, le meneur tire une autre carte et l'annonce aux autres joueurs qui doivent la retrouver dans leurs piles et la poser ... et ainsi de suite.

Les règles à respecter pour poser les cartes

- Poser les cartes de manière à pouvoir lire les chiffres horizontalement sur son plan de jeu.

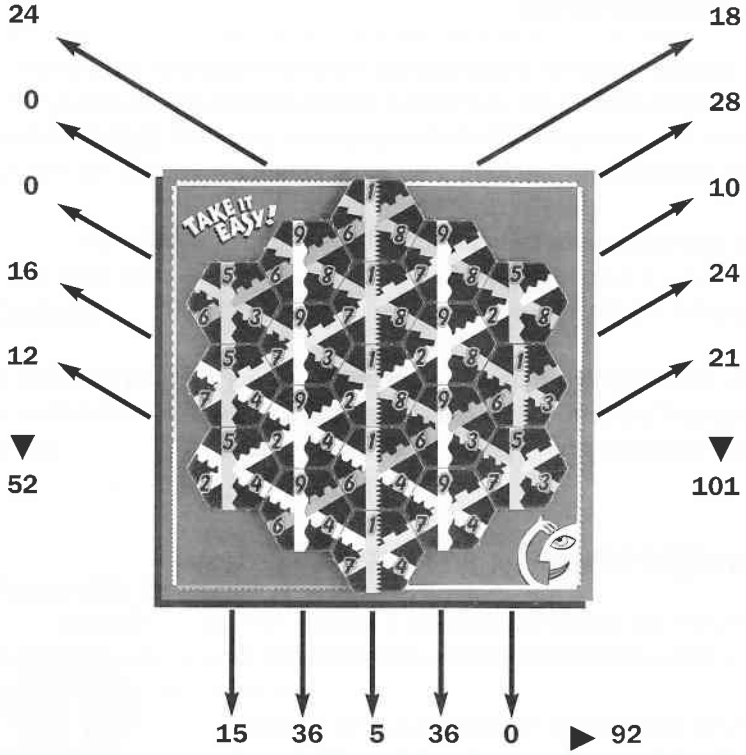
Correct

Incorrect

- Une carte posée ne peut plus être déplacée dès lors qu'une nouvelle carte a été tirée.
- S'inspirer de ce que fait son voisin ne sert à rien ! Il ne connaît pas non plus quelles seront les prochaines cartes tirées.
- Chaque carte ne trouvera pas forcément sa position idéale, surtout vers la fin de la manche ! Comme chaque carte doit obligatoirement être posée, à chacun de trouver la place la moins gênante et surtout celle qui lui évitera de perdre le moins de points.

Décompte des points

Après 19 cartes tirées, le plan de jeu de chaque joueur doit être totalement complété. C'est le moment de compter les points de cette manche.



Total : 52 + 92 + 101 = 245

Les 3 directions possibles sont :

– les lignes diagonales de gauche en bas vers droite en haut
– les lignes verticales
– les lignes diagonales de droite en bas vers gauche en haut

Seules les lignes dont la couleur est ininterrompue seront prises en compte. La ligne doit être de même couleur d'un bout à l'autre du plan de jeu. Une seule carte de couleur différente au milieu d'une ligne et tous les points de celle-ci seront annulés.

Le nombre de cartes multiplié par le chiffre de la ligne donnera le total de la ligne. Par exemple, une ligne ininterrompue de 4 cartes avec le chiffre 7 fera un total de 28 points, 3 cartes avec le chiffre 5 fera un total de 15 points ...

Pour contrôle, après que chaque joueur ait vérifié ses points, il contrôle ceux de son voisin de gauche.

Chaque joueur note ses points sur sa feuille.

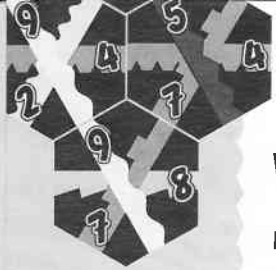
Nouvelle manche, nouvelle chance

Un autre joueur prend la place de meneur qui retourne et mélange l'ensemble de ses cartes. Les autres joueurs débarrassent leur plan de jeu et classent à nouveau leurs cartes. Le meneur annonce une première carte, et ainsi de suite ...

Les 3ème et 4ème manches se déroulent exactement de la même manière.

Fin du jeu

Le gagnant est celui qui, après 4 manches, a totalisé le plus de points.



Variantes

Pour compliquer le jeu, on peut décider de poser les cartes les unes à côté des autres. Seule la première carte sera posée sur une case de son choix, tandis que les autres devront obligatoirement être contiguës.

Une variante plus simple, peut être que le meneur annonce deux cartes en même temps, et que chaque joueur les place où il le souhaite sur son plan de jeu. La dernière carte sera bien entendu présentée seule.

Pour jouer seul

Take it easy en solitaire est également très intéressant, car il permet, partie après partie, de battre son propre score.

A ceux qui souhaitent atteindre, ou tenter, le score maximum d'une manche – 307 points – il faut savoir qu'il existe 16 possibilités différentes.