

THE BOARDGAMEGEEK GAME

Introduction

Dans le jeu de BoardGameGeek (TBGGG), chaque joueur joue deux rôles. Premièrement il joue le rôle d'un éditeur de jeux de plateau fournissant les magasins de Boardway. Deuxièmement, chaque joueur utilise ses trois geeks ou connaisseurs (dés) afin d'obtenir des jeux pour la collection de son groupe.

Les règles sont présentées afin que vous puissiez commencer à jouer rapidement. Lisez simplement les règles qui ne sont pas dans des boîtes bleues. Le texte

dans ces boîtes couvre les situations spéciales, les exemples, les règles additionnelles de 'geek', la tactique et les ouvrages généraux sur le sujet.

Le jeu de base peut être joué par quatre à six joueurs. TBGGG peut également être joué par trois joueurs. Toutes les règles sont les mêmes dans une partie à trois joueurs, sauf que le décompte est différent. Voir page 5.

Composants

1 plateau de jeu représentant les six magasins de jeux de Boardway.

Piste des points d'or des geeks (GG).

Placez les tuiles de magasin de charité ici (en-dehors du plateau).

Etagère inférieure. Neuf fenêtres dans chaque magasin pour montrer les jeux à vendre
Etagère supérieure.



Prix de ventes des jeux dans cette rangée.

Secteurs éclairés où les geeks arrivent.

Placez les tuiles défaussées ici (en-dehors du plateau).

Les numéros sur les jeux vendus par ce magasin.

Numéro du magasin.

120 tuiles - Chaque tuile montre un jeu à vendre ou est blanche. Il y a 3 tuiles pour chaque numéro 1, 2, 3, 4, 5 et 6, plus deux tuiles blanches (pour indiquer quand un éditeur 'est temporairement en rupture de stock) dans chacune des six couleurs des joueurs.



Le recto montre le jeu de société (ou blanc) et le verso montre le logo de l'éditeur.

1 tuile d'Ernie et un pied - le **marqueur de premier joueur**.



18 geeks - représentés par 3 dés en bois dans chacune des six couleurs des joueurs.



6 marqueurs de score en bois - pour enregistrer les GG du joueur.



6 écrans - représentant les entrepôts des éditeurs.



1 ensemble de règles. 6 sachets en plastique - pour conserver chacun des ensembles de tuiles, dés et marqueurs de score.

Préparation de la partie

Choisissez un premier joueur. Chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé choisit le premier joueur. Les joueurs à égalité pour le nombre le plus élevé relancent les dés.

Ou utilisez la méthode **Geekey** (en anglais seulement). Voir page 16 (non traduite).

Chaque joueur prend les 3 **dés**, l'**écran** et les 20 **tuiles** dans la couleur qu'il a choisie.

Chaque joueur mélange ses 20 tuiles face cachée et les place en une pile devant son écran.

Il est recommandé que pendant la partie les dés soient également conservés devant les écrans des joueurs pour ménager de la place pour les tuiles derrière l'écran.

Placez les **marqueurs de score** du premier joueur et des deux joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre sur la case 10 de la piste des points GG, un cadeau de 10 GG pour célébrer le dixième anniversaire de BoardGameGeek. Chaque autre joueur reçoit un GG supplémentaire et place son marqueur de score sur la case 11 de la piste des points GG.

But du jeu

Premièrement, dans son rôle d'éditeur de jeux de plateau, chaque joueur fournira ses jeux aux six magasins de jeu pendant six manches et recevra des GG pour les jeux qu'il a vendus.

Deuxièmement, en utilisant ses trois geeks (dés), chaque joueur essaye d'accumuler les jeux dont ils ont besoin pour la collection de son groupe. Des GG sont attribués à la fin de la partie en fonction des jeux qu'il a collectés et s'ils forment des ensembles de jeux que son groupe de joueurs désire.

Le joueur avec le plus de GG à la fin de la partie est le gagnant.

Déroulement de la partie

Le jeu se compose de six manches. Chacune comprend les six phases suivantes :

1. Les jeux arrivent à l'entrepôt.
2. Fournissez des jeux aux magasins.
3. Les geeks arrivent aux magasins.
4. Décidez du nouveau premier joueur.
5. Les geeks choisissent des jeux.
6. Recevez des GG pour des jeux vendus.

1. Les jeux arrivent à l'entrepôt

Dans la manche un chaque joueur prend 8 tuiles de sa pile et les place face visible derrière son écran.

Dans les manches deux à cinq, chaque joueur prend 3 nouvelles tuiles de sa pile et les place face visible derrière son écran.

Dans la manche six, aucun joueur ne prend de nouvelle tuile.



Manche 1



Manche 2 à 5

0

Manche 6

2. Fournissez des jeux aux magasins

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut placer une tuile de son entrepôt sur une des cases de fenêtre éclairées dans un des magasins ou passer.



Les tuiles sont placées face cachée. Ce processus continue jusqu'à ce que chaque joueur ait passé. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus fournir de jeux aux magasins pendant cette manche.

Il est suggéré que quand un joueur a passé il empile ses trois dés devant son écran pour construire une petite tour afin d'indiquer qu'il a fini la livraison pour cette manche.



Un joueur peut choisir de ne placer aucune tuile pendant une manche.

Un joueur ne peut pas conserver plus de douze de ses propres tuiles dans son entrepôt à la fin d'une manche.

Pour s'assurer que chaque magasin prospère, chaque magasin ne vend qu'une gamme limitée des jeux de chaque éditeur. Ainsi...



Afin d'être vendus dans un magasin, les jeux fournis doivent être dans la marge de ce magasin. La gamme des jeux vendus pour chaque magasin est indiquée sur le drapeau à l'extérieur du magasin. Un magasin vend des jeux avec le même numéro que le magasin, le même numéro moins un (sauf le magasin un) et le même numéro plus un (sauf le magasin six). Par exemple, le magasin quatre vendra seulement des jeux numérotés 3, 4 ou 5.

Les tuiles blanches peuvent être placées dans n'importe quel magasin. (Les tuiles placées avec un numéro incorrect et les tuiles blanches sont enlevées pendant la phase 5.)

Le prix d'un jeu est indiqué par le signe dans la fenêtre correspondante de la porte du magasin.



Un jeu placé dans une case de la rangée inférieure d'une fenêtre de magasin se vendra pour un prix plus élevé et demeurera en vente pour une plus longue période. Un jeu placé sur l'étagère supérieure peut être acquis pendant la phase 5 parce que le vendeur obtiendra moins de GG ou parce que ce sera la seule occasion pour qu'un autre joueur obtienne cette copie du jeu (dont il peut avoir besoin pour achever un groupe de ce numéro de tuile).

Notez que si un joueur place uniformément des tuiles dans les magasins le plus fortement numérotés qui vendent ce type de jeu, il sera plus facile aux autres joueurs de prévoir où obtenir les jeux de ce joueur.

Notez également que chaque joueur n'a que trois geeks qui peuvent acheter. Si les joueurs placent plus de jeux au total dans une manche qu'il n'y a de geeks, alors quelques jeux ne seront pas vendus dans cette manche.

Comme les joueurs ne reçoivent aucun nouveau jeu des entrepôts dans la manche six, ils souhaiteront probablement conserver quelques tuiles à la fin de la manche cinq à placer dans la manche six. Un joueur doit placer toutes ses tuiles restantes dans la manche six.

3. Les geeks arrivent aux magasins

Chaque joueur lance ses trois dés. Après, placez les dés dans les secteurs éclairés sous les fenêtres du magasin portant le numéro correspondant.



Publicité et promotion

Chaque joueur peut maintenant essayer de déplacer ses propres geeks vers d'autres magasins par la publicité et les promotions.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, chaque joueur peut :

1. Annoncer - Relancez un ou plusieurs de ses propres dés au coût d'un GG. Placez les dés relancés dans les magasins avec les numéros correspondants. Reculez d'une case le marqueur de score sur la piste des points.
2. Promouvoir – Déplacez un dé vers un magasin adjacent au coût d'un GG. (Il est suggéré de laisser le dé avec son résultat original face visible). Adjacent signifie orthogonalement ou diagonalement, par exemple un dé peut être déplacé du magasin un aux magasins deux, trois ou quatre. Un dé dans le magasin quatre peut se déplacer vers n'importe quel autre magasin. Reculez d'une case le marqueur de score sur la piste des points.
3. Passer – sans aucun coût.

Les marqueurs de score des joueurs peuvent aller en-dessous de zéro (mais c'est peu profitable de le faire).

Ce processus continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé en succession, c'est-à-dire qu'un joueur peut passer puis plus tard choisir d'annoncer ou de promouvoir en réponse à des actions des autres joueurs.

4. Décidez du nouveau premier joueur

Le joueur qui a placé ses dés dans les magasins avec les numéros le moins élevés devient le nouveau premier joueur et prend le marqueur de premier joueur.



Exemple : Les dés rouges sont dans les magasins 1, 2 et 5, jaune dans 1, 3 et 4 et bleu dans 2, 2 et 3. Comparez d'abord les dés dans le magasin un. Rouge et jaune ont tous les deux un dé dans le magasin un. S'il y a une égalité, comparez alors les dés des joueurs concernés dans le magasin de numéro le moins élevé suivant. Rouge a un dé dans le magasin deux, jaune n'en a aucun. Par conséquent rouge devient le nouveau premier joueur.

Si les trois dés d'au moins deux joueurs sont dans les mêmes magasins, le joueur parmi ceux concernés le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre du premier joueur actuel devient le nouveau premier joueur.

5. Les geeks choisissent des jeux

Retournez chaque tuile face visible.

Retirez chaque **tuile blanche** de la partie. Elle est placée face visible dans le secteur de défausse des tuiles à côté du plateau.



Si une tuile a été placée dans un magasin qui n'est pas dans la gamme de prix de ce magasin (dans la plupart des parties ceci ne se produira pas), elle est alors retirée et placée dans le magasin de charité du côté opposé du plateau au secteur de défausse des tuiles. Un jeu n'est pas dans la gamme de prix d'un magasin si le numéro sur la tuile ne correspond pas au numéro des jeux vendus dans ce magasin. Par exemple, si une tuile de numéro 6 était placée dans le magasin numéro deux, qui ne vend que des jeux numéro 1, 2 et 3, elle serait placée dans le magasin de charité.

Notez que le magasin de charité pénalise les joueurs, les dissuadant de placer délibérément des jeux dans les mauvais magasins et donc d'empêcher d'autres joueurs d'acheter un jeu qui ils souhaitent obtenir.

Puis, en commençant par le premier joueur, chaque joueur peut placer un de ses dés sur une tuile du même magasin numéroté ou passer.



Le choix d'acquérir une tuile est facultatif. Il n'est pas obligatoire d'assigner un dé à une tuile à chaque fois qu'il y a une tuile disponible. En ne choisissant pas de jeu, l'éditeur ne gagnera aucun revenu. Cependant cela peut rendre facile aux autres joueurs d'achever un ensemble de tuiles.

Notez qu'il est plus risqué d'essayer de rassembler des tuiles portant un numéro peu élevé car elles valent moins si un ensemble de ce numéro de tuile n'est pas achevé. Toutefois il est possible que peu de vos adversaires essaient de rassembler les numéros peu élevés pour cette raison, vous facilitant la tâche de les acquérir. Un joueur choisissant les tuiles bassement numérotées devient plus facilement premier joueur, augmentant de ce fait son choix de tuiles.

Dans le cas peu commun où un joueur a placé une tuile dans un magasin qui n'était pas dans la gamme de prix de ce magasin, cette tuile est maintenant dans le magasin de charité sur le côté du plateau. Au lieu de placer un dé sur un jeu dans le même magasin numéroté, un joueur peut dans ces circonstances choisir de placer un de ses dés sur une tuile qui est dans le magasin de charité.

Les dés peuvent être assignés dans n'importe quel ordre. Il est probable que dans quelques manches il y ait plus de dés que de jeux dans un ou plusieurs magasins (particulièrement après que les tuiles blanches ont été retirées), dans ce cas tous les dés ne pourront pas être assignés. Le processus continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient assigné tous les dés qu'ils souhaitent assigner ou qu'ils aient passé.

Un seul dé peut être assigné à une tuile.

6. Recevez des GG pour des jeux vendus

Premièrement, enlevez tous les dés et tuiles où les dés ont été placés sur des tuiles appartenant au même joueur. Placez les tuiles face visible dans le secteur de défausse des tuiles. Rendez les dés à leurs propriétaires. (Ces jeux ont été enlevés des magasins par leur éditeur et ne produisent aucun revenu pour eux.)

Le premier joueur est le scoreur pour cette manche.

Le premier joueur calcule d'abord son propre revenu. En référence aux prix indiqués sur les fenêtres des portes des

magasins, le premier joueur calcule combien il reçoit pour tous ses jeux qu'il a vendus dans cette manche. Il avance alors son marqueur de score sur la piste des points GG de cette valeur.

Le premier joueur calcule alors les points pour chacun des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.



Il est recommandé que tous les joueurs soient attentifs pendant le décompte car il est facile pour le premier joueur de faire une erreur !

Les joueurs n'obtiennent aucun revenu pour un jeu est vendu au magasin de charité.

Quand le décompte est terminé, chaque joueur enlève ses propres dés et les tuiles que ses dés de geek ont achetées. Les tuiles sont placées derrière l'écran du joueur et les dés devant l'écran.

Chaque dé de geek qui n'a pas rien acheté est simplement rendu à son propriétaire.

Notez qu'à tout moment chaque joueur aura probablement derrière son écran une combinaison de tuiles de son propre éditeur (celles qu'il n'a pas encore livrées aux magasins) et d'autres éditeurs (celles qu'il a acquises).

Ensuite, déplacez chaque tuile invendue dans les magasins d'une rangée vers le haut. Si une tuile de la rangée supérieure d'un magasin est invendue, elle est retirée de la partie et placée face visible dans le secteur de défausse des tuiles.



Si une tuile du magasin de charité est invendue, elle est également retirée de la partie et placée face visible dans le secteur de défausse des tuiles.

Fin de la partie

La partie se termine après la phase six de la manche six.

Décompte - 4 à 6 joueurs

Chaque joueur a déjà scoré des GG pour les jeux qu'il a vendus pendant la partie. À la fin de la partie il gagne des GG additionnels (qui représentent maintenant le 'bonheur' qu'il a procuré) pour les jeux qu'il a acquis.

Conservez les tuiles derrière votre écran jusqu'à ce que le numéro sur la tuile soit appelé. (C'est plus amusant comme ça.) Les tuiles sont scorées dans l'ordre numérique.

Choisissez un scoreur. Premièrement chaque joueur calcule ses points pour les tuiles numéro un. Il met les tuiles numéro un qu'il a acquises devant son écran et annonce ses points au scoreur. Celui-ci doit enregistrer tous les points sur la piste des points.

Les points sont scorés comme suit :

- Chaque tuile dans un ensemble (une tuile de même numéro dans chacune des couleurs des adversaires) vaut 6 GG.
- Chaque autre tuile (à l'exclusion des tuiles en double des mêmes numéro et couleur qu'une autre tuile) vaut autant de GG que le numéro sur la tuile.
- Aucun point n'est accordé pour les tuiles en double (c'est-à-dire mêmes couleur et numéro).

Exemple de décompte dans une partie à quatre joueurs.



Une fois que les points des tuiles numéro un ont été ajoutés à la piste des points, répétez ce processus pour les tuiles numéro deux, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été scorées.

Si les points d'un joueur dépassent 100, continuez à enregistrer à partir de la case 0/100.

Le joueur avec le plus de points est le gagnant.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, le joueur avec le plus de tuiles numéro un (en ignorant les tuiles en double) est le gagnant. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de tuiles numéro deux, etc. Dans le cas peu probable où plusieurs joueurs à égalité auraient des tuiles identiques, la partie se terminerait en match nul.

Décompte - 3 joueurs

TBGGG peut également être joué à trois joueurs. Toutes les règles sont les mêmes que dans une partie à 4-6 joueurs sauf le nombre de GG qui est attribué à la fin de la partie pour les jeux que les joueurs ont acquis.

Les tuiles sont scorées une couleur à la fois dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par la couleur du premier joueur. Comme dans une partie à 4-6 joueurs, conservez les tuiles derrière votre écran pendant le décompte jusqu'à ce que cette couleur de tuile soit scorée.

Les points sont scorés comme suit :

- Chaque tuile dans un ensemble numéroté (1 à 6) de la même couleur vaut 6 GG. (Un ensemble complet de tuiles 1, 2, 3, 4, 5 et 6 d'une couleur vaut donc 36 GG.)
- Chaque autre tuile (y compris les tuiles en double des mêmes nombre et couleur) vaut autant de GG que le numéro sur la tuile.



Un joueur ne score pour aucune de ses propres tuiles qu'il a achetées et il doit déjà les avoir défaussées pendant la phase 6.

