

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





8+



1-6



20 min

MATÉRIEL DU JEU

- ✖ 3 dés de couleur
- ✖ 3 dés chiffrés
- ✖ 1 bloc
- ✖ 6 crayons

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

PRINCIPE DU JEU

« **ENCORE!** » consiste à cocher des cases sur sa propre feuille de jeu, de manière à remplir le plus rapidement possible le plus grand nombre de colonnes 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, plus vos possibilités de choix augmentent. Un bonus vous est assuré si, en plus des points obtenus pour des colonnes 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** une partie !

PRÉPARATIFS

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

LA FEUILLE DE JEU

Désignation de chacune des colonnes A-O

Colonne de départ H

Bonus de couleur possible

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Cases avec une étoile (points en moins si elles ne sont pas cochées)								☆				☆			
Points attribués au premier joueur ayant coché la colonne complète	☆						☆								
Points attribués à tous les autres joueurs ayant coché la colonne complète															
	5	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	5
	3	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3
	? / ✖ = ! ! ! ! ! ! !														

BONUS =

A-O +

! (+1) +

☆ (-2) -

TOTAL =

Affichage des jokers restants

Aide au calcul des points à la fin du jeu

Schmidt Spiele GmbH, www.schmidtspiele.de



DÉROULEMENT DU JEU

Désigner le joueur devant commencer. Ce dernier devient le joueur actif et lance **une seule fois** les 6 dés. Parmi les dés lancés, le **joueur actif** choisit **une combinaison d'un dé de couleur et d'un dé chiffré qu'il met de côté**. Il coche ensuite les cases correspondantes sur sa feuille. Parmi les 4 dés restants, **tous les autres** joueurs choisissent **une combinaison (un dé de couleur et un dé chiffré)** et cochent eux-aussi des cases sur leurs feuilles. Plusieurs joueurs ont le droit d'utiliser la même combinaison de dé de couleur et de dé chiffré (parmi les 4 dés restants).



IMPORTANT ! Pendant 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** et de cocher les cases correspondantes sur sa feuille. Plusieurs joueurs ont le droit d'utiliser la même combinaison.

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 6 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 4 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'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**).



EXAMPLE :

Inka lance les dés :      . Elle opte pour  . Ensuite, elle coche ces 5 cases jaunes (A). Ceci est correct, puisque la première case se trouve dans la colonne de départ H 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 2 autres alternatives possibles, à savoir de cocher soit les deux cases en orange (B), soit 2 cases du bloc bleu de 4 (C). Cocher 4 cases bleues 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.

BONUS

	A-O	!	★
5	+	(+1)	(-2)
3	+	(+1)	(-2)

TOTAL =

5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5

3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

? / * = ! ! ! ! ! ! ! !

Schmidt's Spiele GmbH, www.schmidtspiele.de

Au cours d'un lancer ultérieur (à partir du 4^{ème} lancer) et en tant que joueuse active, Inka aurait choisi les deux dés   et les aurait retirés du lancer. Ses adversaires n'auraient eu alors que le choix parmi les 4 dés     restants.

✳ **REMARQUE :** au cours des lancers suivants, un joueur voulant cocher les 2 cases bleues restantes du bloc de 4 bleues, 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 couleur différentes.

Voici quelques exemples de cases cochées **correctement** placées ou **non** :



CORRECT :

les 4 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 5 croix ne se trouvent pas toutes les unes à côté des autres.



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.



JOKER

Le sur le dé chiffré et la sur le dé de couleur sont des jokers. Si un joueur opte en faveur de la , 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 champs de 6.



IMPORTANT : pour chacun des jokers, 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.

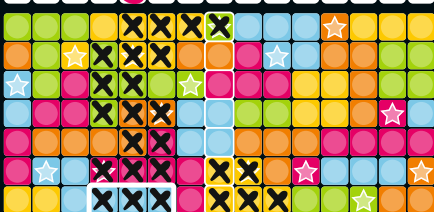
Un joueur a la possibilité de prendre 2 jokers (point d'interrogation et croix noire) au cours d'un lancer. Il faut cependant rayer pour cela 2 points d'exclamation.



ÉVALUATION DES COLONNES

Chaque fois qu'un joueur arrive à remplir une colonne complète de croix, il remporte le nombre de points indiqués en-dessous de cette colonne. **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. Tous les joueurs arrivant après à remplir cette même colonne, ne peuvent encaisser que le nombre de points indiqués 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 en deuxième, troisième, etc. position n'ont pas besoin d'en faire part à voix haute.

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

2 / X = ! ! ! ! ! ! ! ! ! !

5 3
5 3
5 3
5 3

BONUS =

A - 0 +

! (+1) +

★ (-2) -

TOTAL =

EXEMPLE :

Après plusieurs lancers, Inka a enfin réussi à cocher les 3 cases bleues et complète ainsi une colonne. À voix haute, elle dit aux autres joueurs : « Colonne E pleine. » et elle encercle les 2 points. Les autres joueurs barrent le 2 et ne peuvent plus obtenir qu'un seul point après avoir rempli la colonne E.



IMPORTANT :

- ✖ On ne barre toujours que la valeur indiquée dans la ligne du haut en bas de la 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 indique 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 d'en haut.

Quand chaque joueur qui le voulait a choisi une combinaison de dés, coché ses cases le cas échéant et annoncé des colonnes 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 6 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. 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 au cours du même lancer, ils marquent chacun les 5 points.

EXEMPLE :

BONUS = 8	



ÉTOILES

Toute **étoile non cochée** fait perdre **2 points** aux joueurs concernés, à la fin de la partie.

FIN DU JEU

Le jeu s'achève immédiatement après le lancer au cours duquel (au moins) un joueur arrive à encircler 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 choisir une combinaison à partir des 4 dés restants et en noter le résultat. Après quoi les points de chacun des joueurs sont calculés.

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

A-0 + La somme des points en-dessous des colonnes est inscrite ici.

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

(-2) - Chaque étoile non cochée sur sa propre feuille fait perdre 2 points à ce joueur !

.....

TOTAL = Gagne celui ayant obtenu le plus grand nombre de points. 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

Même en étant seul, il est possible de jouer à « **ENCORE !** ». Dans la version en solitaire, il s'agit de comptabiliser le plus de points possibles.

Les règles du jeu restent en majeure partie inchangées. Le joueur ne doit alors utiliser que **2 dés de couleur et 2 dés chiffrés**.

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

EXEMPLE :



Cases de lettres
après 11 lancers.

Le jeu s'achève par le décompte des points après 30 lancers, lorsque toutes les cases de lettres comportent chacune 2 barres. Le tableau ci-contre aide le joueur à évaluer ses performances à « **ENCORE !** », à l'issue d'une partie.

POINTS	LEVEL
> 40	★★★★ Il existe encore des super-héros !
37-40	★★★★☆ On t'appelle « le chanceux » ou « the brain » ?
33-36	★★★★☆ Tu pourrais devenir un joueur pro d'« ENCORE ! »
29-32	★★★★☆ Formidable ! Quel résultat magnifique !
25-28	★★★★☆ Espérons que tu as réussi sans tricher !
21-24	★★★★☆ Parfait ! Tu t'en es bien tiré.
17-20	★★★☆☆ Ce n'est sans doute pas ta première fois...
13-16	★★★☆☆ Bon, mais ce pourrait être encore mieux.
9-12	★★★☆☆ Ça vient petit à petit.
5-8	★★☆☆☆ Pas trop mal.
1-4	★★☆☆☆ Il te manque encore un peu d'exercice.
0	☆☆☆☆ L'important est de participer.
< 0	⚡ Ça frôle le refus de travail.

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



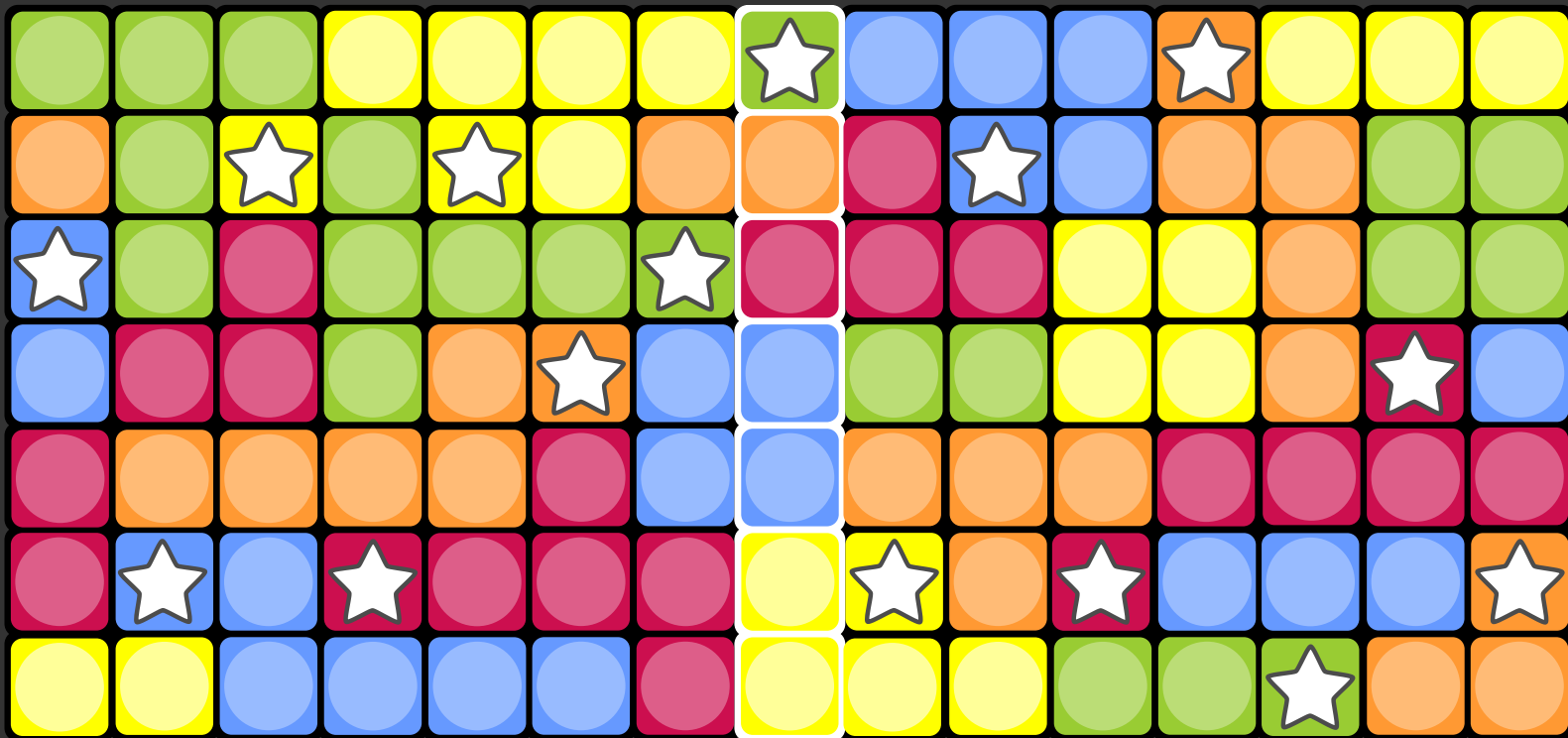
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21,
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

sous réserve de modifications



01

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

5 3
5 3
5 3
5 3

BONUS

=

A-O

+

! (+1)

+

★ (-2)

-

TOTAL

=

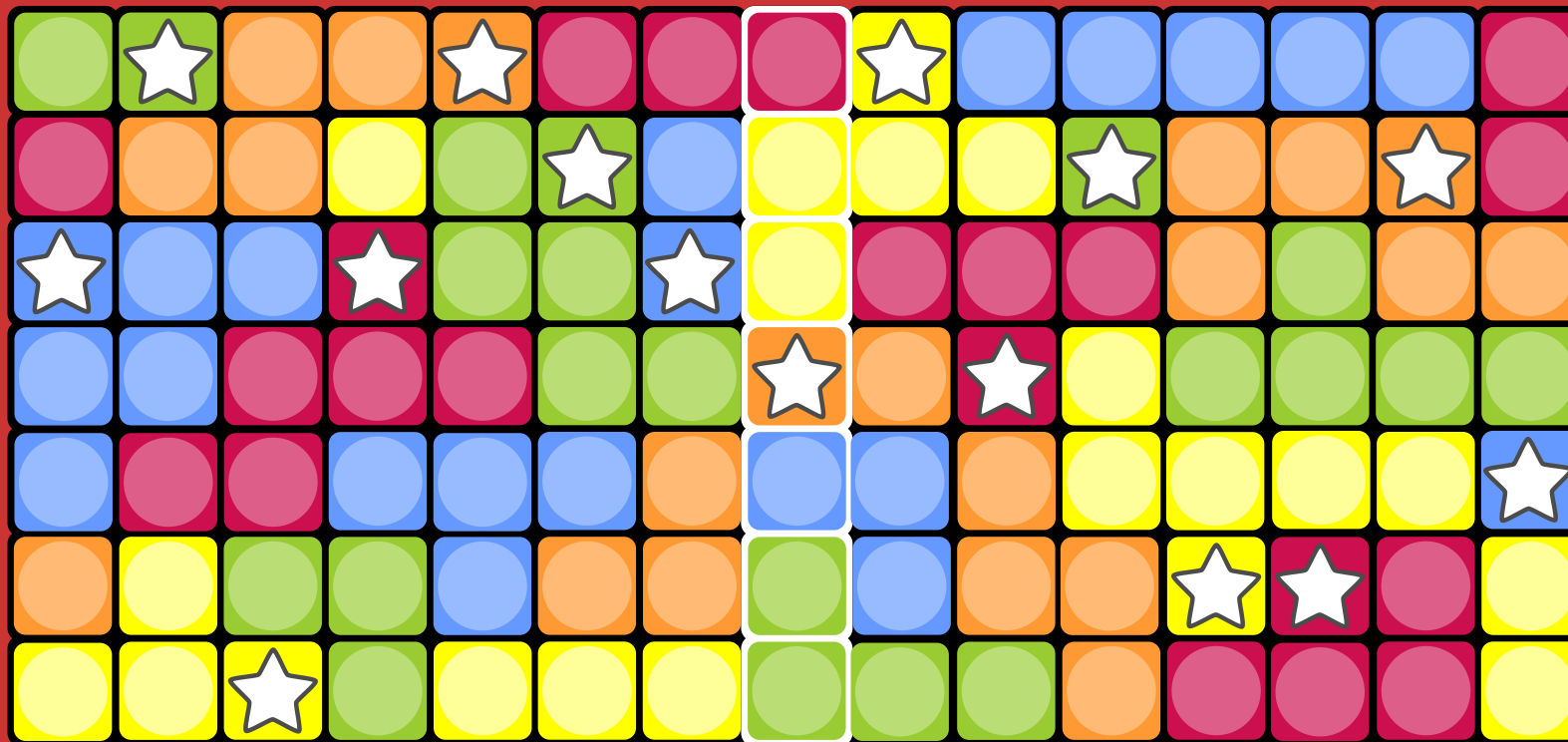
? / × = ! ! ! ! ! ! ! !

ENCORE!



02

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

? / × = ! ! ! ! ! ! ! !

5 3
5 3
5 3
5 3

BONUS

=

A-O

+

! (+1)

+

★ (-2)

-

TOTAL

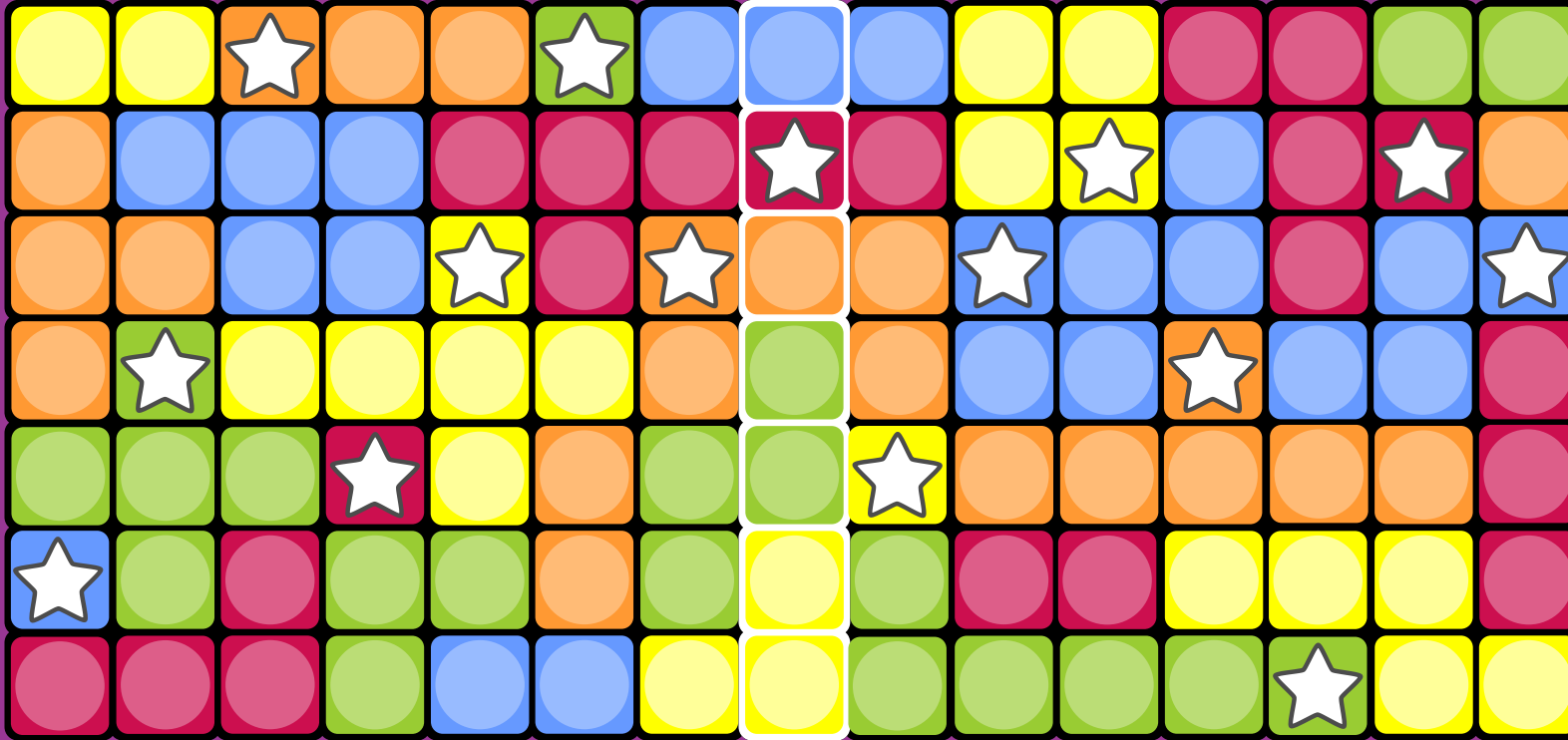
=

ENCORE!



03

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

? / × = ! ! ! ! ! ! ! !

5 3
5 3
5 3
5 3

BONUS

=

A-O

+

! (+1)

+

★ (-2)

-

TOTAL

=

ENCORE!



04

A B C D E F G H I J K L M N O

			★											★
	★				★					★		★		
							★		★					
											★			
		★					★							
★				★				★						

5	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	5
3	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3

? / × = ! ! ! ! ! ! ! !

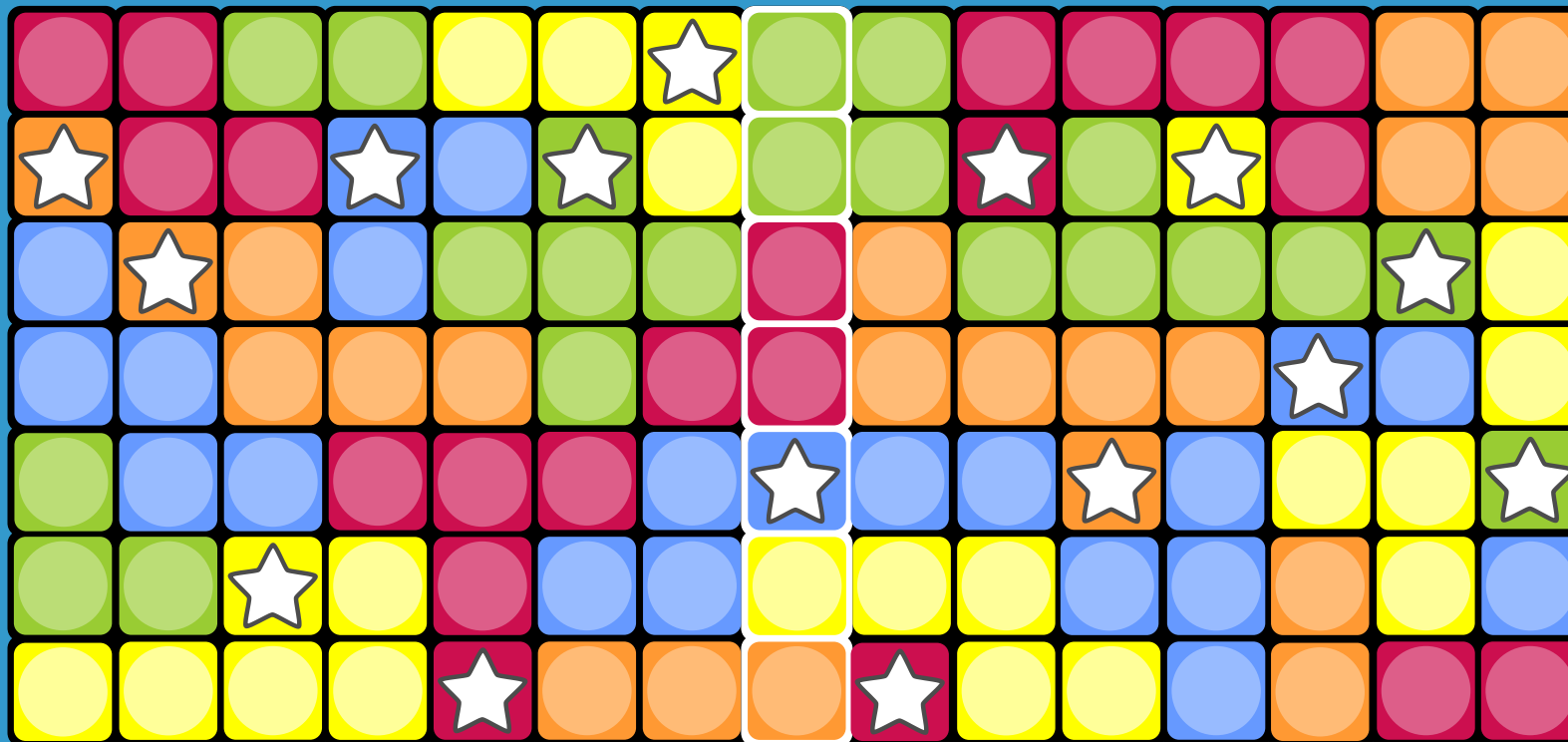
5	3
5	3
5	3
5	3
BONUS =	
A-O	+
! (+1)	+
★ (-2)	-

.....

TOTAL =

05

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

? / × = ! ! ! ! ! ! ! !

5 3
5 3
5 3
5 3

BONUS

=

A-O

+

! (+1)

+

★ (-2)

-

TOTAL

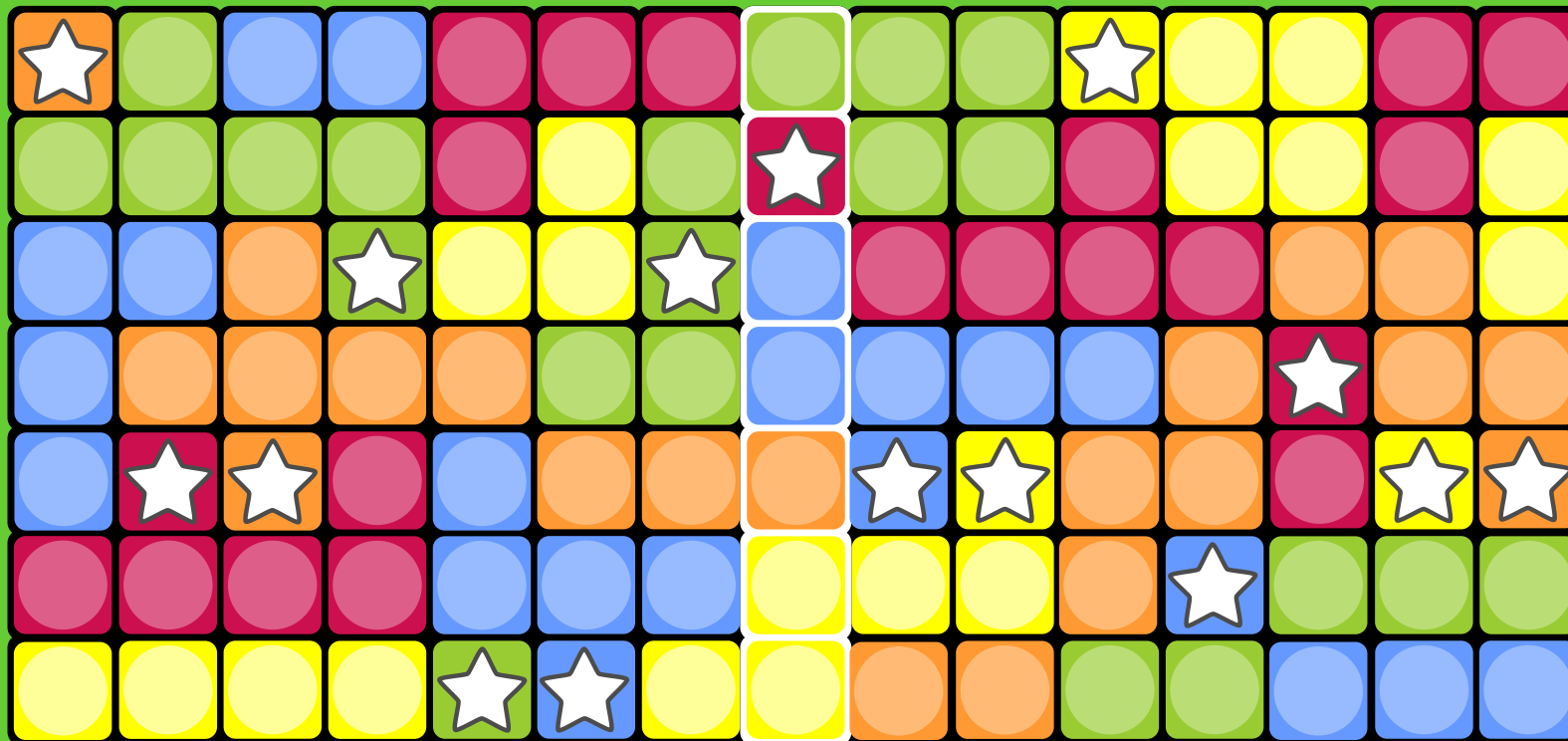
=

ENCORE!



06

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

? / × = ! ! ! ! ! ! ! !

5 3
5 3
5 3
5 3

BONUS

=

A-O

+

! (+1)

+

★ (-2)

-

.....

TOTAL

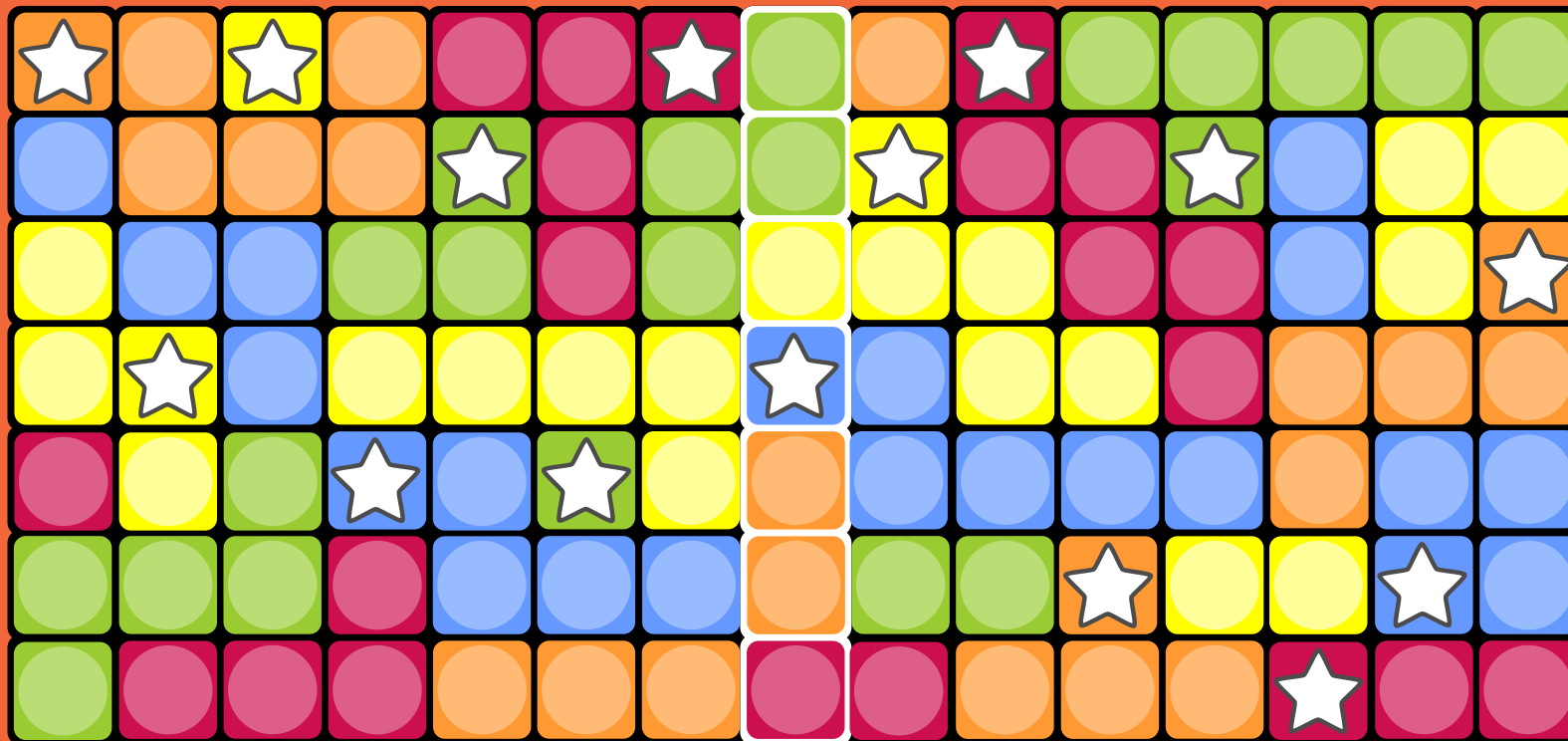
=

ENCORE!



07

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

? / × = ! ! ! ! ! ! ! !

5 3
5 3
5 3
5 3

BONUS

=

A-O

+

! (+1)

+

★ (-2)

-

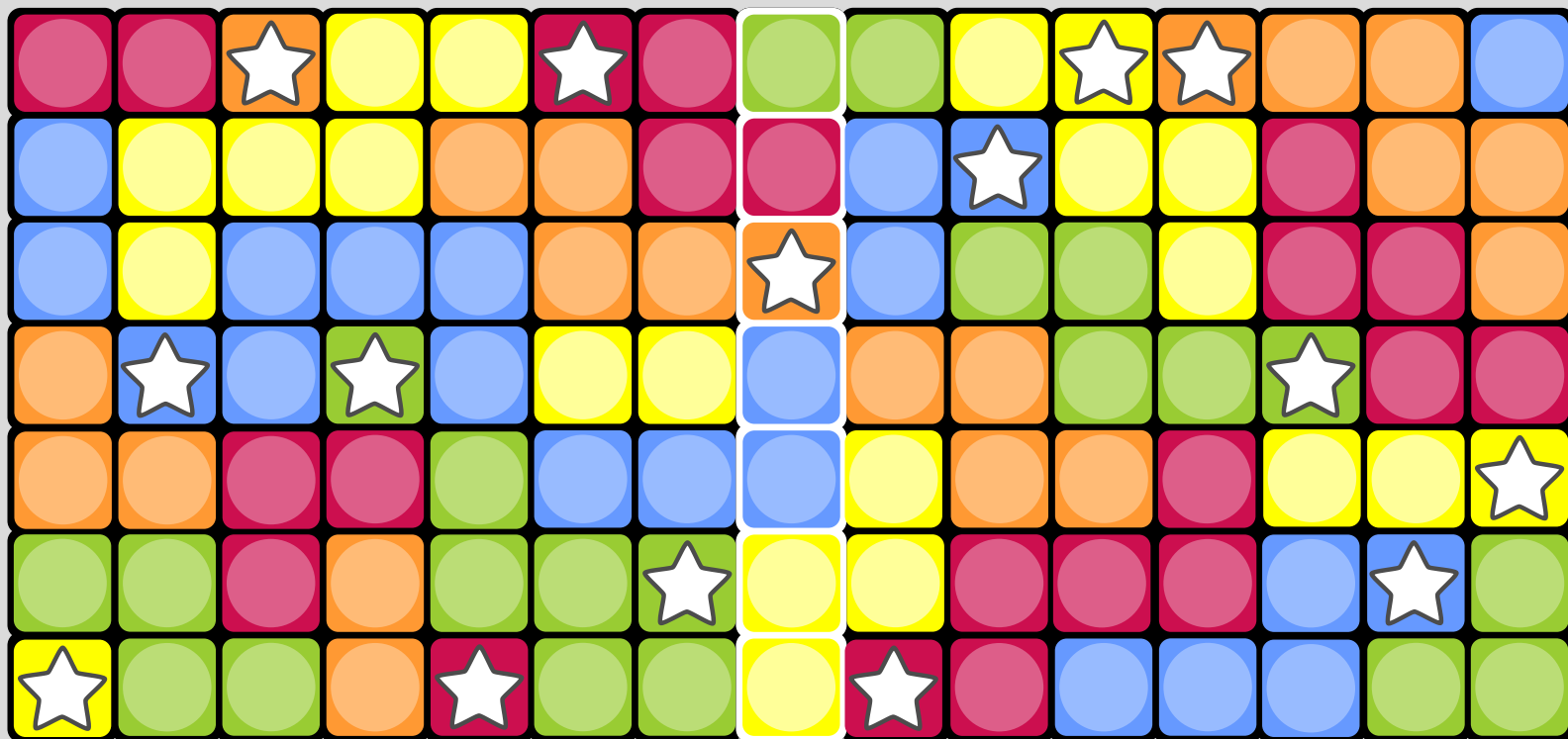
TOTAL

=

ENCORE!



A B C D E F G **H** I J K L M N O



5	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	5
3	2	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	3

? / × = ! ! ! ! ! ! ! !

ENCORE!



5	3
5	3
5	3
5	3
5	3
5	3

BONUS

A-O

! (+1)

TOTAL =