

# REINER KNIZIA TOPAS

**Joueurs:** 1 – 4 personnes **Âge:** à partir de 8 ans **Durée:** ± 15 minutes

## Matériel



Bloc de 36 cartes Pierres Précieuses avec quatre types de pierres précieuses



Bloc de scores

## Idée du jeu

Chaque joueur essaye de former des rangées de pierres précieuses avec ses cartes. Chaque rangée dans laquelle il y a jusqu'à sept pierres précieuses identiques est évaluée. Plus il y a de pierres précieuses identiques dans une rangée, plus elle rapporte de points au joueur qui peut les noter sur la feuille de scores. Topas se termine après sept manches. Celui qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

## Mise en place

Les cartes sont mélangées et forment une pioche face cachée au centre de la table. Chacun à leur tour et dans le sens horaire, les joueurs tirent une carte jusqu'à avoir trois cartes en main. Les cartes de leur main doivent rester cachées de leurs adversaires. La première carte de la pioche est révélée et placée au centre de la table. C'est la première carte de la zone de jeu à laquelle des cartes seront ajoutées pendant la partie. Il faut laisser un espace important entre la première carte et la pioche.

Un joueur commence puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire. On reporte le noms des joueurs sur la feuille de scores dans le même ordre.

**Mise en place de départ pour une partie à quatre joueurs**



## Déroulement du jeu

A son tour, le joueur pose, face visible, une carte de sa main adjacente à une carte de la surface de jeu, la carte est évaluée et il tire une nouvelle carte de la pioche qui prend en main. Si en fin de partie la pioche est vide, on ne tire plus de carte.

### Poser et évaluer une carte

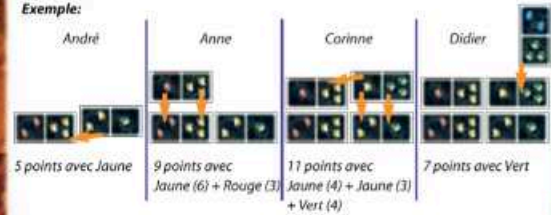
Chaque carte doit être placée de manière à ce qu'au moins une partie avec les pierres précieuses soit adjacente à une carte déjà posée. Les couleurs de pierre précieuse adjacentes ne jouent aucun rôle lors du placement.



Les couleurs des pierres précieuses adjacentes jouent un rôle lors de l'évaluation. Chaque carte qui vient d'être posée peut déclencher jusqu'à quatre évaluations. Les rangées verticales et horizontales qui passent par les deux moitiés de la carte qui vient d'être posée sont évaluées.

Une rangée est évaluée, s'il y a au moins deux pierres précieuses de la même couleur dans la rangée. Dans ce cas, le nombre de points de la rangée est la somme de toutes les pierres précieuses contiguës de couleurs identiques.

### Exemple:

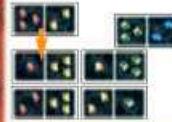


Après avoir posé une carte, le joueur reçoit la somme des points de toutes les rangées évaluées que l'on inscrit dans la case gauche de la feuille de scores en dessous de son nom. Dans la case de droite, on inscrit la somme de toutes les évaluations du joueur, si bien que le classement actuel est connu de tous les joueurs. Un joueur est choisi pour noter les points sur la feuille de scores.

TOPAS			
André	Anne	Corinne	Didier
Points Joueur	Points Joueur	Points Joueur	Points Joueur
5	9	11	7
14	20	23	18

**Exemple:** Sur la feuille de scores, après la deuxième manche, André totalise 14 points, Anne 20 points, Corinne 23 points et Didier a 18 points.

**Attention:** On évalue seulement des rangées valant jusqu'à sept points. On ne peut pas former de rangées avec plus de sept pierres précieuses de même couleur.



**Exemple:** La carte avec les pierres précieuses rouges et jaunes ne peut pas être placée ainsi car la rangée jaune comprendrait huit pierres précieuses. De même que la rangée avec les pierres précieuses rouges ne peut pas être évaluée.

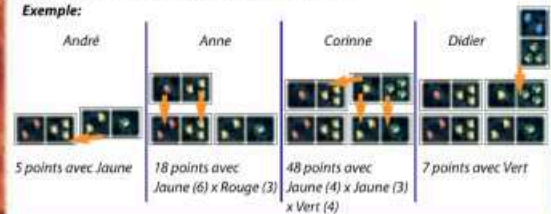
## Fin du jeu

La partie se termine après la septième manche. Chaque joueur a joué sept cartes. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points.

## Variante Expert

Lors de l'évaluation de plusieurs rangées, les rangées évaluées ne sont plus additionnées mais aux contraires multipliées entre elles.

### Exemple:



## Le jeu solitaire

Le joueur mélange les cartes et les dépose face cachée devant lui, c'est la pioche. Ensuite, il tire la première carte de la pioche et la pose face visible sur la table comme première carte.

Ensuite, le joueur tire, l'une après l'autre, une carte de la pioche. Chaque carte est posée comme dans un jeu solitaire, évaluée et les points sont notés sur la feuille de scores. Après avoir joué sept cartes (il y a maintenant huit cartes dans la surface de jeu) la première colonne de la feuille de scores est remplie et le premier résultat est obtenu.

Ensuite, le joueur remet les huit cartes de la surface de jeu dans la boîte et commence une nouvelle surface de jeu, dans laquelle il pose à nouveau face visible la première carte de la pioche. Après sept autres cartes, la colonne est de nouveau remplie et un nouveau résultat est obtenu. A nouveau les huit cartes de la surface de jeu sont remises dans la boîte.

Le joueur procède ainsi jusqu'à avoir rempli quatre colonnes de la feuille de scores. Les quatre dernières cartes de la pioche sont inutilisées.

Le plus bas résultat des quatre colonnes est le score du joueur. Plus le score est élevé, mieux c'est : 40 points c'est bon, 50 points c'est fantastique.



Traduction française : LudGaming - <http://www.ludgaming.net>

Distribution France / Belgique : Gigamic - [www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIX

