

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

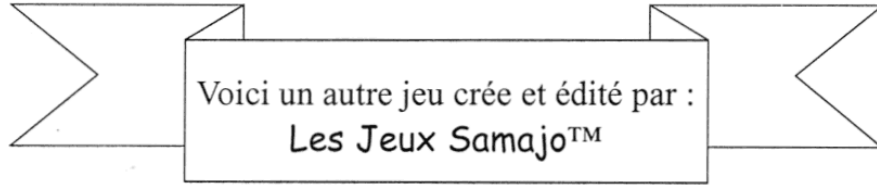
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



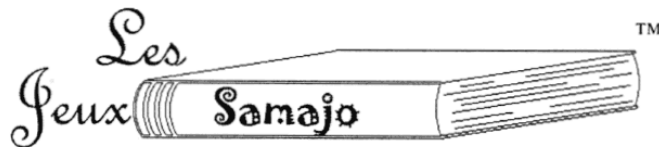
RÈGLES DU JEU DADO GOLF™



DADO™

Si vous aimez les jeux de dés
DADO™ est un jeu de stratégie et
de hasard qui saura Vous combler.
Ces 10 dés à 10 faces permettent
de composer un grand nombre de
combinaisons et assurent des
heures de plaisir à toute la famille.
Deux joueurs et plus, à partir de 10 ans.

Les Jeux Samajo™
(Serge Ayotte et Manon Pilon)
Courriel : Samajo123@hotmail.com
www.lesjeuxsamajo.net
Imprimé et fabriqué au Québec



DEUX JOUEURS ET PLUS
CONTENU DU JEU : 14 DÉES À 12 FACES, UNE TABLETTE DE POINTAGE,
UNE POCLETTE ET LES RÈGLES DU JEU.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur doit prendre une feuille de pointage pour inscrire ses propres points et ainsi voir l'évolution de sa partie. Vous devez remplir les cases les unes à la suite des autres, en commençant par celle de 3 triples dans la section **PAR 3**. Après l'avoir réussie, vous pouvez passer à la case suivante, qui est 5 paires, toujours dans la section **PAR 3**, et ainsi de suite tout en descendant.

Explication des *PAR* :

Sur la feuille de pointage, vous avez 3 sections **PAR 3**, **PAR 4**, **PAR 5**.

Les *PAR* vous indique le nombre de fois que vous pouvez lancer les dés pour remplir votre case. EXEMPLE 1: Vous commencez dans la section **PAR 3**, à la case « 3 triples ». Vous pouvez lancer les dés jusqu' à trois fois pour essayer d'obtenir ce résultat. Si vous ne réussissez pas en 3 lancers, vous devez inscrire un X dans une des 3 petites cases situées dans le carré de pointage, et votre tour est terminé. C'est maintenant le tour du joueur suivant. À votre prochain tour, vous devez encore essayer de remplir la case « 3 triples », tant qu'il reste des petites cases. Lorsque vos 3 petites cases sont remplies, vous disposez d'une autre chance pour réussir cette case, mais c'est la dernière.

Comment marquer vos points?

Supposons que vous avez tenté 3 fois de remplir la cases « 3 triples », mais sans succès. À votre prochain tour, vous essayez pour la dernière fois et, que vous réussissiez ou pas, vous devez, au troisième essai, inscrire le nombre de lancers de dés.

Comment compter vos lancers?

Vous multipliez vos trois X par 3 car vous êtes dans la section **PAR 3**, plus votre dernier tour qui est de 3 votre total est 12. Vous inscrivez donc 12 points dans votre case pour les « 3 triples ». Vous pouvez ensuite passer à l'autre case : qui est (5 paires) et ainsi de suite.

À NOTER QUE LE GAGNANT EST CELUI QUI A LE POINTAGE
LE PLUS BAS.

3 TRIPLES	12	X
		X
		X

PAR 3 :

Vous pouvez lancer les dés jusqu'à 3 fois. Chaque X des petites cases a une valeur de 3 points.

PAR 4 :

Vous pouvez lancer les dés jusqu'à 4 fois. Chaque X des petites cases a une valeur de 4 points.

PAR 5 :

Vous pouvez lancer les dés jusqu'à 5 fois. Chaque X des petites cases a une valeur de 5 points.

RÈGLES DU JEU DADO GOLF™

EXEMPLE 2 : Vous êtes dans la Section **PAR 5**, à la case « 10 pareils ». Au premier essai, vous n'avez pas réussi en 5 lancers de dés. À votre deuxième essai, vous avez réussi en deux lancers de dés. Vous inscrivez donc 7 car vous avez un **X** dans la section **PAR 5**, qui vaut 5 points, et vous avez lancé les dés deux fois au deuxième essai.

10 Pareils	7	X

EXPLICATION DES SECTIONS

PREMIÈRE SECTION PAR 3

Trois triples : trois fois trois nombres identiques.

Cinq paires : cinq fois deux nombres identiques.

Trois triples et une paires : trois fois trois nombres identiques et une fois deux nombres identiques.

Six paires : six fois deux nombres identiques.

Trois séries de trois : trois fois trois nombres qui se suivent.

Deux séries de cinq : deux fois cinq nombres qui se suivent.

DEUXIÈME SECTION : PAR 4

Quatre triples : quatre fois trois nombres identiques et une fois deux nombres identiques.

Trois quadruples : trois fois quatre nombres identiques.

Trois séries de quatre : trois fois quatre nombres qui se suivent.

Deux série de six : deux fois six nombres identiques.

Deux triples et une série de six : deux fois trois nombres identiques et six nombres qui se suivent.

Six pareils et une série de six : une fois six nombres identiques et six nombres qui se suivent.

TROISIÈME SECTION PAR 5

Deux séries paires : deux fois une série de nombres pairs (2,4,6,8,10,12).

Deux séries impaires : deux fois une série de nombres impairs (1,3,5,7,9,11).

Deux fois six pareils : deux fois six nombres identiques.

Série de onze : onze nombres qui se suivent.

Série de douze : douze nombres qui se suivent.

Dix pareils : Dix nombres identiques.

RÈGLES DU JEU DADO GOLF™

DADO : Vous pouvez relancer neuf fois les dés indésirables au cours d'une partie, mais seulement si à votre tour, vous avez lancé votre **MAXIMUM** de fois du **PAR** où vous êtes rendu, que ce soit la première, la deuxième ou la troisième fois que vous essayez de remplir cette case. Mais pas la quatrième fois, sinon vous perdriez votre **DADO** car vous avez donc le pointage **MAXIMUM** possible pour cette case.

N'oubliez pas qu'à chaque fois que vous utilisez un **DADO**, vous devez inscrire un X dans une des 9 petites cases Dado. Et le lancer supplémentaire ne compte pas lorsque vous additionnez votre total de lancers.

EXEMPLE :

Vous êtes à la section **PAR 4**, à la case « 3 séries de 4 ». Vos dés sont (1,2,3,4, 7,8,9,10, 8,9,10, et 12,12,12); vous êtes à votre premier tour et vous avez lancé 4 fois vos dés. Il vous manque seulement un 7 ou 11. Vous décidez alors d'utiliser un Dado pour pouvoir relancer vos trois dés. Vous obtenez 7,2,3 et vous avez donc le 7 que vous désiriez. Vous ne comptez pas le coup de dés **DADO**. Vous avez réussi au premier tour d'essai, donc au lieu d'inscrire un X dans vos petites cases, vous inscrivez un 4.

Total **PAR 3** : Inscrive le total de toute la section de **PAR 3**

Total **PAR 4** : Inscrive le total de toute la section de **PAR 4**

Total **PAR 5** : Inscrive le total de toute la section de **PAR 5**

À noter que, dans le cas où un joueur prendrait un peu d'avance sur les autres joueurs, vous avez deux options : soit vous le laissez faire et les joueurs jouent quelques tours pour le rejoindre (à l'instar d'une vrai partie de Golf), soit vous continuez à jouer chacun à votre tour puisque ce n'est pas le joueur qui termine le premier qui gagne, mais bien celui qui a le pointage le plus bas. Il se peut que, dans les dernières sections, il y ait un revirement. La partie n'est pas encore gagnée.

Le gagnant est celui qui obtient le moins de points.

Dado Golf™ est un jeu créé et édité par Les Jeux Samajo™

(Serge Ayotte et Manon Pilon)

Courriel : samajo123@hotmail.com

www.lesjeux_samajo.net

Imprimé et fabriqué au Québec

CRÉÉ EN 1996 RÉVISÉ EN 2009 © 2009 LES JEUX SAMAJO™