

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





DICE



RUN



Pag. 2 - Rules



Pag. 9 - Regolamento



Pag. 16 - Règlement



Pag. 23 - Spielregeln

DICE RUN

GENTLEMEN, START YOUR DICE!

Pour 3 à 6 joueurs

OBJECTIF

Gagner le plus de points de victoire à l'issue d'une course en quatre étapes. Pour marquer des points de victoire lors d'une étape, vous devez compter, dans le groupe de tête, le plus possible de dés correspondant à votre objectif secret.

CONTENU

- 30 dés de 5 couleurs différentes
- 110 cartes (30 «objectif secret», 4 «étape», 76 «déplacement»)
- Un livret de règles

LES CARTES

Cartes d'objectif secret



Ces 30 cartes, toutes différentes, présentent sur une face un dé d'une des cinq couleurs disponibles, avec une des six valeurs. Le dos de ces cartes sert également à tenir la marque.

Cartes d'étape



Ces 4 cartes représentent, sur leur face, un trophée avec une valeur (3, 4, 5 et 6). Le dos est très semblable à celui des cartes de déplacement; il s'en distingue cependant par un petit drapeau à damier.

Cartes de déplacement

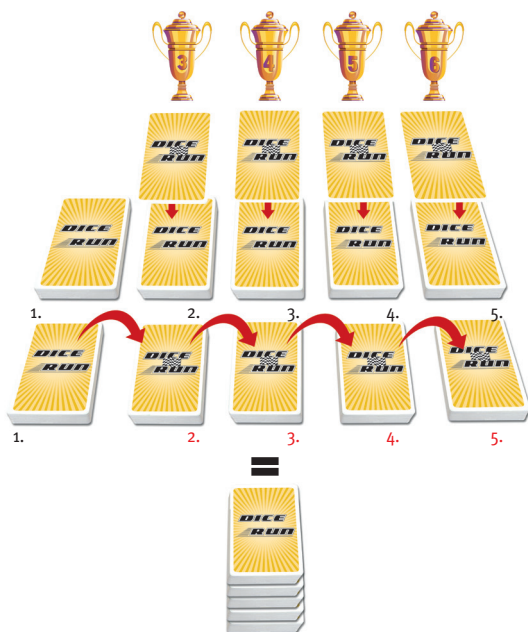
Les 76 cartes de déplacement sont de neuf types différents, qui sont décrits plus loin dans les règles.

PRÉPARATION

- Lancez tous les dés et regroupez-les d'un côté de la table.

- Mélangez les 30 cartes d'objectif secret et distribuez-en 4 à chaque joueur, face cachée. Les cartes non distribuées sont mises de côté, face cachée. Au cours de la partie, ces cartes serviront à marquer les points de victoire gagnés par les joueurs.

- Mélangez les 76 cartes de déplacement, puis distribuez-en 3 à chaque joueur, face cachée. Avec les cartes non distribuées, formez 5 paquets, face cachée, de tailles semblables mais pas égales. Posez la carte d'étape à 3 points de victoire sur le deuxième paquet, celle à 4 points de victoire sur le troisième paquet, celle à 5 points de victoire sur le quatrième paquet et enfin celle à 6 points de victoire sur le cinquième paquet, comme indiqué sur l'illustration. Prenez maintenant le premier paquet et placez-le au-dessus du deuxième. Placez ensuite ce paquet nouvellement formé au-dessus du troisième et ainsi de suite pour avoir finalement un seul paquet de cartes contenant les quatre étapes, qui deviendra la pioche.



- Afin de déterminer le premier joueur, chacun prend deux dés du groupe et les lance avant de les remettre dans le groupe. Le joueur qui obtient le plus grand total devient premier joueur.

En cas d'égalité, relancez les dés.

- Le jeu se déroulera dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU

Quand la partie commence, il n'y a qu'un seul groupe de dés, appelé groupe de départ (voir exemple *Gentlemen, start your dice!* à la page 30). Au fil du temps, plusieurs groupes se détacheront à l'avant de ce Groupe de départ.

Le groupe le plus en avant sera appelé groupe de tête.

Les dés représentent un groupe de coureurs, chacun identifié par une couleur et une valeur. Alors que le nombre de dés d'une couleur est toujours le même (6), la répartition des valeurs est déterminée au hasard au début de la partie. Les valeurs peuvent varier au cours de la partie.

Dans la plupart des cas, jouer une carte aura comme conséquence le déplacement de certains dés. Le plus souvent, les dés avancent, mais il y a des exceptions. Les déplacements commencent toujours par les dés du groupe de tête puis ils continuent, de groupe en groupe, jusqu'au plus éloigné de la tête de course. Si un ou plusieurs dés avancent d'un groupe, ils rejoignent le groupe précédent. Si un ou plusieurs dés quittent le groupe de tête, ils constituent un nouveau groupe de tête.

Il n'y a aucune distance significative entre les groupes. Si un groupe se retrouve vidé de tous ses coureurs, il disparaît simplement : le groupe qui le précédait et celui qui le suivait se retrouvent dorénavant consécutifs.

Le jeu se déroule en 4 étapes. Une étape est finie quand une carte étape apparaît au-dessus de la pioche de cartes de déplacement.

À la fin de chaque étape, des joueurs sont récompensés par des points de victoire. À la fin de la partie, le joueur qui totalise le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

À son tour de jeu, un joueur doit:

1. Jouer une carte de déplacement de sa main (ou exceptionnellement une carte d'objectif).
2. Effectuer une action (déterminée par la carte jouée).
3. Piocher une nouvelle carte de déplacement (sauf s'il a joué une carte d'objectif secret, exception décrite plus loin)

Quelques exemples d'actions (voir pages 30 et 31).

N° 1 : le joueur a posé une carte « Avancez tous les dés bleus ». Tous les dés bleus avancent, formant un nouveau groupe de tête qui mène maintenant la course.

Durant toute la partie, il y a toujours un groupe de tête, suivi d'un nombre variable d'autres groupes.

N° 2 : le joueur pose une carte « Avancez tous les dés 6 ». Les déplacements se règlent toujours en commençant par le groupe de tête. Le joueur avance donc le seul dé 6 du groupe de tête qui forme un nouveau groupe de tête à lui seul, puis il avance tous les dés 6 du second groupe (qui est maintenant le troisième). La course est maintenant menée par un groupe de tête formé d'un seul dé 6 bleu, suivi de deux autres groupes.

N° 3 : le joueur suivant pose à son tour une autre carte « Avancez tous les dés 6 ». Le dé 6 bleu en tête ne bouge pas, puisqu'il est seul dans son groupe de tête. Tous les dés 6 du deuxième groupe le rejoignent.

N° 4 : comme il a été dit, il n'y a aucune distance significative entre les groupes. Tout groupe vidé provoque donc le recollement du groupe suivant au reste de la course. Cet exemple clarifie la règle. Le joueur actif joue une carte « Avancez tous les dés 6 » (quel manque d'imagination !). Il n'y a aucun dé 6 dans le groupe de tête, mais le deuxième groupe est composé uniquement de dés 6. Ils avancent donc tous et rejoignent le groupe de tête. Ainsi, le groupe qu'ils ont quitté disparaît, et tous les dés 6 appartenant à ce qui était le troisième groupe avancent et rejoignent eux aussi le groupe de tête. Enfin, et pour finir le déplacement, le seul dé 6 du dernier groupe avance maintenant pour rejoindre le deuxième groupe.

LES CARTES DE DÉPLACEMENT

Il existe 9 types de cartes de déplacement différents. Chacun permet au joueur d'effectuer une action particulière.



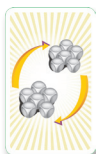
Couleur : Avancez tous les dés de la couleur désignée.



Valeur : Avancez tous les dés de la valeur désignée.



Joker : Choisissez une couleur ou une valeur puis avancez tous les dés de la couleur ou de la valeur choisie.



Échange : Échangez la position de deux groupes qui se suivent. L'échange ne peut pas porter sur le groupe de tête.



Sprint : Choisissez trois dés du groupe de tête. Ils font une échappée et créent un nouveau groupe de tête. Il n'est pas possible de déplacer moins de trois dés, le groupe de tête doit donc initialement être formé d'au moins 4 dés.



Remontée : Tous les dés du groupe de queue font une remontée fulgurante, se plaçant en deuxième position dans la course. Placez tous les dés du groupe de queue entre le groupe de tête et le deuxième groupe (qui devient donc le troisième groupe).



Volte-face : Choisissez un groupe et une valeur. Retournez tous les dés de cette valeur et de ce groupe sur leur face opposée (par exemple, les 6 deviennent des 1). N'oubliez pas : les faces opposées totalisent toujours 7, vous pouvez donc choisir ce qui vous sera le plus favorable !



Écart : Placez cette carte entre deux groupes de dés. Elle y restera, formant un groupe virtuel, jusqu'à ce que des dés y avancent lors d'un déplacement. Elle sera alors retirée. L'effet recherché est d'accroître la distance entre deux groupes.



Accident : Choisissez un dé du groupe de tête et reculez-le jusqu'au dernier groupe.

ACTIONS SPÉCIALES

Jouer une carte d'objectif secret

À son tour, un joueur peut jouer une de ses cartes d'objectif secret au lieu d'une de ses cartes de déplacement. Jouer une carte d'objectif secret permet d'avancer tous les dés correspondant à la valeur et à la couleur indiquées sur la carte. Jouer une carte d'objectif secret équivaut à jouer deux cartes de déplacement à la suite. Le joueur exécute les déplacements dans l'ordre désiré (d'abord la couleur puis la valeur ou vice-versa). Il place ensuite la carte jouée devant lui, face visible et termine son tour sans piocher de nouvelle carte (le nombre maximum de cartes de déplacement en main est toujours 3). La carte révèle, pour ce joueur et pour l'étape en cours, son objectif qui n'est donc plus secret. Au cours d'une étape, un joueur ne peut jouer et révéler qu'une seule carte d'objectif secret.

Relancer

À son tour, un joueur peut choisir de relancer tous les dés d'un groupe, à l'exception du groupe de tête. Pour réaliser cette action spéciale, le joueur commence par poser une de ses cartes de déplacement face cachée devant lui, puis il choisit un groupe de dés et les relance tous avant de les remettre à leur place dans la course. Enfin, le joueur pioche une nouvelle carte de déplacement.

La carte placée face cachée devant lui indique qu'il a été le dernier joueur à choisir cette action spéciale. Il ne peut pas choisir à nouveau cette action spéciale tant qu'un autre joueur ne l'a pas effectuée après lui. Quand un joueur choisit cette action spéciale, la carte qui était posée devant le dernier joueur à l'avoir effectuée est défaussée (ce qui l'autorise à utiliser à nouveau cette action spéciale) tandis que le joueur qui vient d'agir laisse la carte face cachée devant lui.

FIN D'UNE ÉTAPE

Une étape est terminée quand la carte d'étape est révélée au-dessus de la pioche de cartes de déplacement. Cette carte d'étape est placée de côté et les joueurs comparent leurs objectifs pour déterminer les

vainqueurs d'étape et leur attribuer les points de victoire. Ensuite, la course continue.

MARQUE

À la fin de chaque étape, tous les joueurs choisissent une de leurs cartes d'objectif secret. Toutes les cartes sont révélées simultanément. Les joueurs qui avaient joué et révélé une carte d'objectif secret pendant cette étape ne peuvent pas la changer. Pour déterminer qui a gagné l'étape, les joueurs comptent 1 point pour chaque dé dans le groupe de tête avec la même couleur que leur carte d'objectif, et 1 point pour chaque dé dans le groupe de tête avec la même valeur que leur carte d'objectif. Un dé qui serait à la fois de même couleur et de même valeur rapporte 1 point de bonus (donc 3 points au total : 1 pour la couleur, 1 pour la valeur et 1 de bonus).

Le joueur totalisant le plus de points gagne la carte d'étape et marque autant de points que le nombre indiqué sur cette carte : 3 à la fin de la première étape, 4 à la fin de la deuxième, etc. Le deuxième joueur marque 2 points et le troisième 1 point, quelle que soit l'étape.

En cas d'égalité, les joueurs ex æquo sont départagés par leurs dés présents dans le deuxième groupe. Si l'égalité persiste, on regarde le troisième groupe, etc. jusqu'à ce que l'égalité soit départagée. Dans le cas, très rare, d'une égalité parfaite, c'est, parmi les ex æquo, le joueur qui a fait apparaître la carte d'étape, ou celui qui en est le plus proche dans le sens horaire, qui remporte la prime.

Pour conserver une trace des points de victoire gagnés, les joueurs peuvent se servir des cartes d'objectif secret inutilisées ou déjà décomptées, dont les dos sont tous marqués d'un « 1 ».

LA COURSE CONTINUE

Après avoir marqué les points, et s'il ne s'agit pas de la quatrième étape, le jeu se poursuit avec le joueur suivant, sans changer la position des groupes de dés. Après avoir marqué les points de victoire attribués pour la quatrième étape, la partie est terminée.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs additionnent les points de victoire gagnés lors des quatre étapes. Celui qui en possède le plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est, parmi les ex æquo, le joueur qui a gagné la plus forte carte d'étape qui emporte la victoire.

Gentlemen, start your dice!



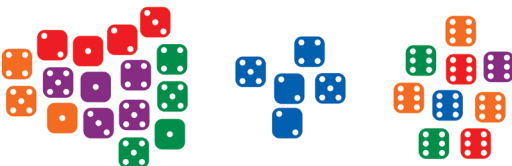
N°1



N°2



N°3





N°4



Credits

This is the very first game published by KaleidosGames and is dedicated to the memory of Riccardo Mazzoletti.

A game by Spartaco Albertarelli.
Art by Chiara Vercesi.

Special thanks to:

Donatella Nicolò for her endless support.

Robert Hyde and Mike Siggins for checking and editing the English rules.

Ulrich Schädler, director of the Swiss Museum of games (www.museedujeu.ch) for the translation in German.

François Haffner, for the translation in French.

Angelo Zucca for the suggestions given in the past for the first edition of the game.



KALEIDOSGAMES

"The Games in Mind"

Produced by

KaleidosPublishing s.r.l.

V.le Lunigiana 46,
20125, Milano (Italy)

© 2013 All rights reserved

www.kaleidosgames.com

www.facebook.com/KaleidosGames