

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

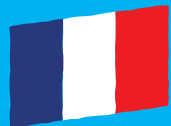
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DICE TRIP



FRANCE

Règles du jeu - Game rules



Hartmut Kommerell



Vanessa Larson



8-99



1-4



30'

HELVETIQ

FR *Dice Trip est un **ROLL AND WRITE** (lance et écris) qui vous fera voyager. Lancez les dés, choisissez les bonnes combinaisons pour remplir votre carte et soyez plus malin que vos adversaires. Le vainqueur sera celui qui a le plus de points à la fin du jeu.*

MATÉRIEL

50 cartes

4 crayons

4 dés colorés



MISE EN PLACE

Prenez un crayon et une carte devant vous.
Inscrivez votre nom en haut à gauche de la carte.

COMMENT JOUER

Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés. Chaque joueur combine les chiffres des dés pour obtenir 2 nombres à 2 chiffres (par exemple, 1 et 4 font 14 ou 41).



Chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois, et tous les dés doivent être utilisés. Chaque joueur écrit ensuite ces 2 nombres dans 2 villes vides sur sa carte. Les combinaisons utilisées ne sont pas forcément les mêmes pour chaque joueur.

Les conditions suivantes doivent être respectées :

- Un nombre (de 11 à 66) ne peut être écrit qu'une seule fois.
- Vous devez écrire 2 nombres à chaque tour. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas écrire un nombre, vous devez rayer une ville de la carte. Les villes rayées ne seront plus accessibles pour toute la durée du jeu.



Lorsque chaque joueur a écrit ses 2 nombres, le joueur suivant lance les dés pour un nouveau tour de jeu.

Lors du dernier tour de jeu, il ne restera qu'une seule ville vide. Chaque joueur pourra choisir les 2 chiffres qu'il souhaite combiner parmi les 4 dés lancés.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête après 13 tours : la carte est remplie.
Chaque joueur compte ses points, celui qui a le score le plus élevé gagne la partie.

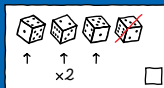
POUVOIRS SPÉCIAUX

Vous avez 2 pouvoirs spéciaux, qui ne peuvent être utilisés qu'une fois chacun par partie. Une fois le pouvoir utilisé, notez-le sur votre grille des scores en cochant la case correspondante.



Relancez les dés : lorsque c'est à votre tour de lancer les dés, vous pouvez choisir de relancer entre 1 et 4 dés.

Attention : vous devez déclarer et effectuer cette action immédiatement après le premier lancer, sans attendre. Tous les joueurs sont concernés par ce nouveau lancer et doivent utiliser les nouveaux chiffres.



Utilisez un chiffre deux fois : si vous le souhaitez, vous pouvez laisser de côté l'un des dés et en utiliser un autre deux fois.

Attention : le chiffre que vous choisissez d'utiliser doit apparaître dans les 2 combinaisons. Vous ne pouvez pas l'utiliser pour créer un nombre à 2 chiffres identiques et ainsi créer une ville bonus. Ce pouvoir peut être utilisé n'importe quand durant le jeu et ne concerne que vous (les autres joueurs utilisent les 4 dés). Vous devez cependant signaler aux autres joueurs lorsque vous l'utilisez.

GRILLE DES SCORES

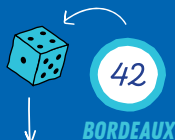
Il y a plusieurs façons de gagner ou de perdre des points.

VILLES BONUS // +1 point par ville

Une ville peut devenir une ville bonus si :

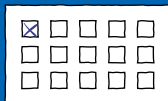
22

- Vous combinez deux chiffres identiques pour créer un nombre (11, 22, 33, 44, 55, 66).



- Vous écrivez un nombre dans une ville colorée en utilisant le dé de la même couleur pour former votre combinaison.

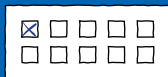
BORDEAUX



Si une ville devient une ville bonus, notez-le immédiatement sur votre grille des scores. Attention, une ville bonus rapporte 1 point maximum : si vous utilisez le bon dé et notez un nombre aux deux chiffres identiques, vous ne gagnez qu'un bonus, pas deux.

VILLES RAYÉES // -1 point par ville

Une ville est rayée par le joueur lorsqu'il ne peut pas ou ne veut pas écrire une combinaison sur sa carte. Chaque ville rayée vaut -1 point à la fin de la partie.

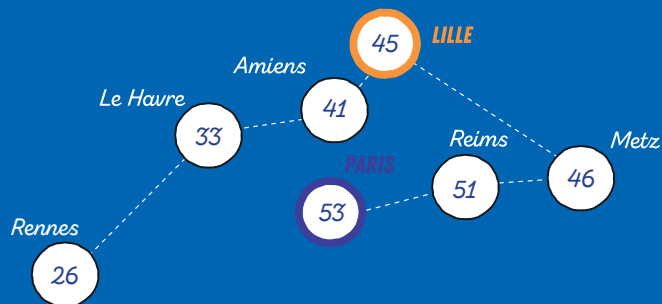


Lorsque vous rayez une ville, notez-le immédiatement sur votre grille des scores.

LA PLUS LONGUE ROUTE // +1 point par ville sur votre route

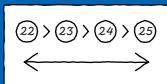


À la fin du jeu, chaque joueur établit sa plus longue route. Une route est une succession de villes reliées directement les unes aux autres, avec des nombres dans l'ordre croissant et sans ville rayée.



Le nombre de points que vous gagnez correspond au nombre de villes qui forment votre plus longue route. Les villes doivent être reliées directement. Une ville rayée ne peut pas faire partie de votre plus longue route.

VILLES CONSÉCUTIVES



À la fin du jeu, vous gagnez des points lorsque vous avez une série d'au moins 4 villes consécutives sur votre carte. Des villes sont consécutives si elles sont reliées et se suivent directement dans l'ordre croissant. Plus votre série est longue, plus vous gagnez de points.

La série ne fait pas forcément partie de votre plus longue route.

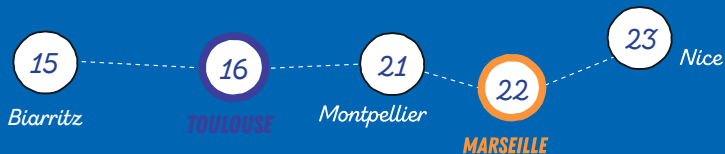
4 villes consécutives = 2 points

5 = 3 points

6 = 4 points

7-9 = 6 points

10 + = 9 points



Attention : 16 et 21 sont considérés comme des nombres consécutifs. Pour connaître les nombres consécutifs, référez-vous à la barre de suivi sous votre carte.

15 16 21 22 23

ZONES



À la fin du jeu, vous gagnez des points en fonction du nombre de zones sans ville rayée.



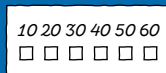
1 zone sans ville rayée = 4 points

2 zones = 7 points

3 zones = 9 points

UN NOMBRE DE CHAQUE DIZAINE

Ceci est une variante pour les joueurs avertis. Nous vous conseillons de faire quelques parties pour vous familiariser avec les mécaniques du jeu avant d'ajouter cette variante.



Au cours du jeu, vous gagnez des points lorsque vous avez écrit au moins une combinaison de chaque dizaine sur votre carte. Notez au fur et à mesure les dizaines dont vous avez écrit un nombre en cochant les cases correspondantes.

Lorsque vous avez écrit au moins une combinaison pour chaque dizaine sur votre carte, comptez le nombre de villes colorées encore vides : c'est le nombre de points que vous gagnez. Notez-le immédiatement sur votre grille des scores.

EXEMPLE

5 villes colorées ont été remplies avec le dé de la couleur correspondante, et il y a 5 villes avec deux chiffres identiques.

Une seule ville a été rayée.

La plus longue route contient 14 villes (voir les flèches).

La plus longue série est la suivante : 11 à 26.

2 zones sans ville rayée : NE, SE.

La partie a été jouée sans la variante.

○	☒	☒	☒	☒	☒	x1pt
○	☒	☒	☒	☒	☒	10...
⊗	☒	☒	☒	☒	☒	x-1pt
⊗	☒	☒	☒	☒	☒	1...
----->						14
<-----						14
②	>	②	>	②	>	②
②	<	②	<	②	<	②
4	2 pts					
5	3 pts					
6	4 pts					
7-9	6 pts					
10+	9 pts					9
0	NE	SE				
1	4 pts					
2	7 pts					7
3	9 pts					
10 20 30 40 50 60					
= 39						

Zoé Name

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 31 32 33 34 35 36
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 61 62 63 64 65 66

	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	$\times 1pt$
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	$\times -1pt$
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

--	-------

4	2 pts	
5	3 pts	
6	4 pts	
7-9	6 pts	
10+	9 pts

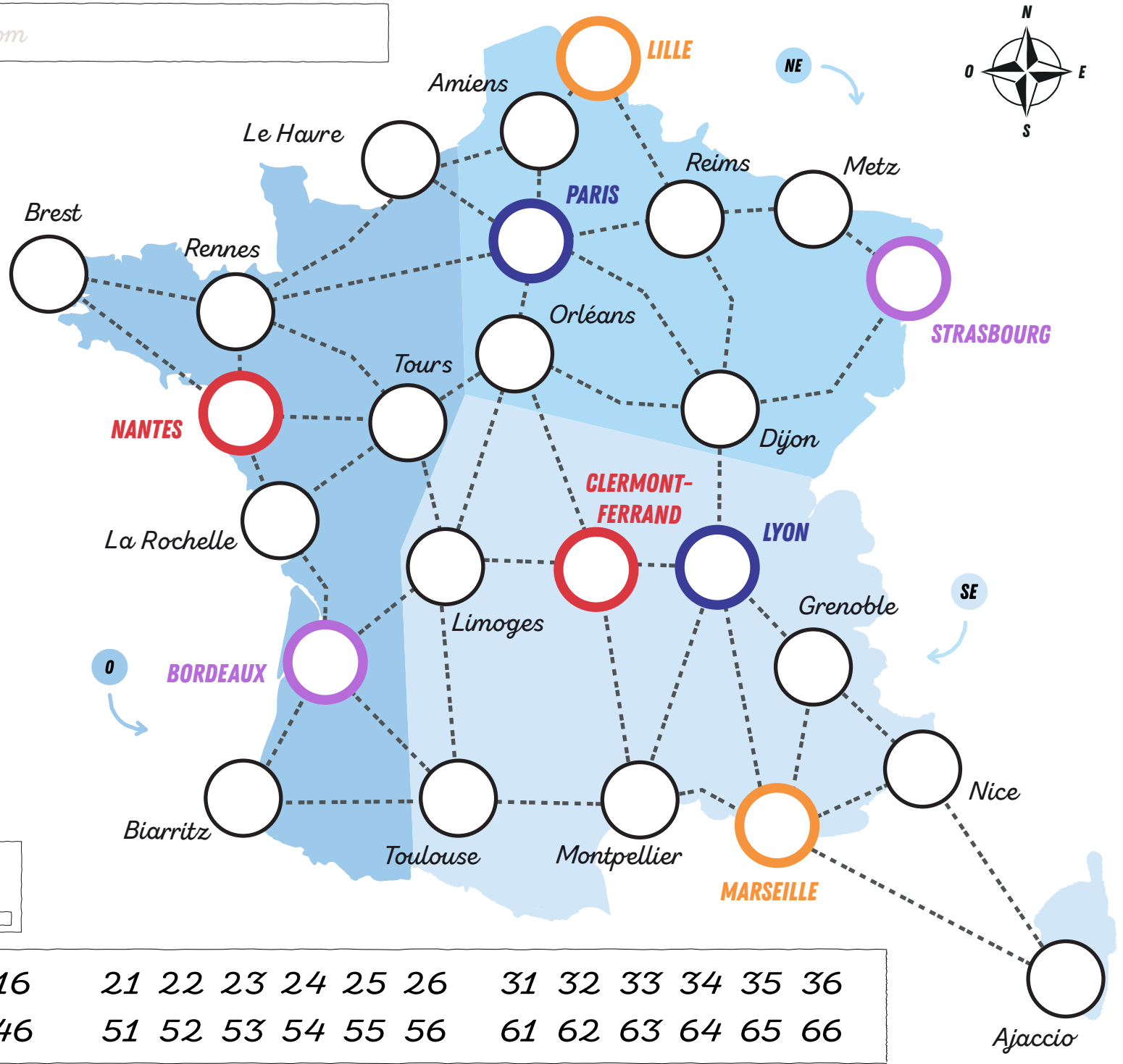
1	4 pts		
2	7 pts		
3	9 pts	

10 20 30 40 50 60
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

=
---	-------

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
$\times 2$	<input type="checkbox"/>

Nom



11	12	13	14	15	16	21	22	23	24	25	26	31	32	33	34	35	36
41	42	43	44	45	46	51	52	53	54	55	56	61	62	63	64	65	66

DICE TRIP SUD BOURGOGNE

	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	x 1pt
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	x -1pt
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	
	4	2 pts
	5	3 pts
	6	4 pts
	7-9	6 pts
	10+	9 pts
	
	2	4 pts
	3	7 pts
	4	9 pts
	
	10 20 30 40 50 60	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	=
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
	x 2	<input type="checkbox"/>

Nom _____



11	12	13
14	15	16
21	22	23
24	25	26
31	32	33
34	35	36
41	42	43
44	45	46
51	52	53
54	55	56
61	62	63
64	65	66

