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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Un passionnant ieu de dés de Stefan Risthaus pour 2 à 4 ioueurs à partir de 8 ans.

Matériel

- 1 plateau de ieu
- 4 dés
- 24 pions (6 par couleur)
- 57 jetons (12 x 5, 11 x 6, 10 x 7, 9 x 8, 8 x 9 et 7 x 10)
- 4 tuiles bonus (15, 12, 9 et 6 points)

But du jeu

Il s'agit de choisir les bonnes combinaisons de dés afin d'obtenir le plus de points possible. Pour cela, vous devez placer vos pions sur les cases «X». Mais soyez vigilants, car vos pions peuvent rapidement être remplacés par ceux des autres.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu et empilez les jetons sur le plateau, sur les cases rondes de la couleur correspondante. Pour une partie à 2 ou 3 ioueurs, retirez du jeu un jeton de chaque couleur. Empilez les tuiles bonus à côté du plateau de jeu. Posez d'abord le 6, puis le 9, ensuite le 12, et enfin le 15 au-dessus. Chaque joueur reçoit tous les pions d'une couleur, qu'il pose devant lui.



Déroulement de la partie

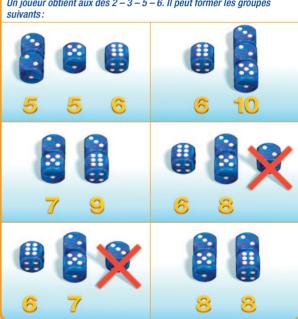
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus ieune commence et lance tous les dés. Il répartit ensuite les quatre dés en autant de groupes qu'il le souhaite, en essayant d'obtenir des sommes de points comprises entre 5 et 10. Puis il place ou déplace ses pions sur les rangées correspondantes du plateau de jeu, en fonction des sommes obtenues

Pour la répartition des dés en groupes, les règles suivantes s'appliquent:

- Chaque groupe peut comporter autant de dés que le joueur le souhaite (de 1 à 4)
- Chaque dè ne peut appartenir qu'à un seul groupe.
- Tous les points d'un dé comptent.
- On peut laisser des dés de côté.

Exemple:

Un joueur obtient aux dés 2-3-5-6. Il peut former les groupes



Pour chaque groupe ainsi constitué (somme de points obtenus aux dés), le joueur avance le pion de sa couleur d'une case en direction de la case «X» dans la rangée correspondante. S'il ne possède pas encore de pion dans cette rangée, il pose un pion sur la première case de la rangée. Il est possible de constituer plusieurs groupes de la même somme et d'avancer par conséquent plusieurs fois dans la même rangée durant son tour (voir l'exemple).



Il ne peut y avoir qu'un seul pion par joueur dans chaque rangée. Des pions de plusieurs couleurs peuvent se trouver sur la même case. Mais il ne peut y avoir qu'un seul pion sur la case «X» d'une rangée!

Quand un joueur atteint la case «X» d'une rangée, il reçoit aussitôt un jeton de la pile correspondante. Le jeton est placé face visible devant le joueur, qui classe ses jetons en fonction de leur valeur.

Si un joueur atteint une case «X» sur laquelle se trouve déjà un pion d'un autre joueur, il prend la place de ce dernier, qui est rendu à son propriétaire. Le joueur qui vient d'atteindre la case reçoit également un jeton dans ce cas.

Remarque: Un pion rendu à son propriétaire peut ensuite être replacé sur la première case d'une rangée, selon les règles normales.



Avec ses groupes 5-5-5-5, le joueur jaune peut avancer un nouveau pion jusqu'à la case «X» de la rangée 5 et prendre un jeton.

Le pion rouge qui se trouvait sur cette case «X» est restitué au joueur rouge.

Si un joueur possède déjà un pion sur la case «X» de la rangée correspondant à un groupe qu'il vient de former, il reçoit pour ce groupe un nouveau jeton de cette rangée. Il est possible que ceci se produise durant le tour au cours duquel le joueur a atteint cette case «X»!



Le joueur rouge répartit les dés en trois groupes : 5 – 5 – 6. Comme il possède déjà un pion sur la case «X» de la rangée 6, il peut prendre un jeton 6. Dans la rangée 5, le joueur rouge avance son pion d'une case, en raison de son premier groupe de 5 points. Il prend la place du pion vert et reçoit un jeton 5. Pour son second 5, le joueur rouge reçoit un nouveau jeton 5, car son pion se trouve déjà sur la case «X».

Lorsque les jetons d'une rangée sont épuisés, il n'est plus possible d'avancer des pions (et de gagner des points) dans cette rangée. S'il y a encore des pions dans cette rangée, ceux-ci sont enlevés et éliminés du jeu.

COMBINAISON LUCKY-LOSER

Si 2, 3 ou 4 dés tombent sur un «1», le joueur peut tourner tous ces dés sauf un sur la face de son choix et placer ensuite ses pions sur le plateau comme après un lancer de dés normal.





Un joueur obtient aux dés trois 1 et un 5. Le joueur transforme un 1 en 5 et un autre 1 en 6. Il répartit ensuite ses dés en deux groupes : 7 et 10 points.

TUILES BONUS

Dès qu'un joueur a obtenu une série complète de **six jetons diffé- rents**, il peut prendre la première tuile bonus de la pile. Pour une
meilleure vue d'ensemble, il est conseillé au joueur d'empiler ses six
jetons différents sur la tuile bonus. Il est possible que ce joueur prenne
par la suite d'autres tuiles bonus, s'il rassemble une deuxième ou une
troisième série complète de jetons.

Fin de la partie

Lorsque 3 piles de jetons sont épuisées **ou** que toutes les tuiles bonus ont été prises par les joueurs, la partie s'arrête à la fin du tour correspondant. Le joueur actif finit de jouer et on termine le tour, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois.

Le joueur qui a le plus de points, c'est-à-dire dont la somme des chiffres inscrits sur ses jetons et sur ses tuiles bonus est la plus élevée, est le gagnant.