

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

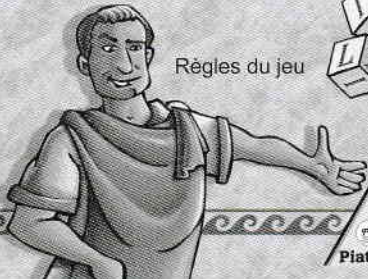


F

NIEK NEUWAHL

LUDIX

Règles du jeu



LUDIX

Un jeu de dés avec des chiffres romains
pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Par Niek Neuwahl,
en collaboration avec le Musée Suisse
du Jeu à La Tour-de-Peilz.

Piatnik No. 633898
© 2014 Piatnik, Wien

Traduction: Elodie Clivaz

Matériel:

4 dés spéciaux avec les faces L-X-X-V-I-I

Règles du jeu

Il vous faut également un stylo et du papier.

But du jeu :

Être le premier à atteindre 300 points.

Déroulement du jeu:

- ③ Celui qui dit le plus vite « Alea jacta est » a le privilège de commencer.
- ③ Chaque joueur, à son tour, lance les quatre dés en même temps. Ensuite, il rassemble les quatre dés afin de former un nombre romain existant. Le nombre romain correspond au nombre de points obtenus.
- ③ A ce stade du jeu, le joueur a deux options:
 1. Il peut s'arrêter, noter le score obtenu et passer les dés au joueur à sa gauche.

2. Il peut également choisir de tirer une nouvelle fois les dés. Dans ce cas, il lance les quatre dés, forme un nombre romain existant et additionne le nombre de points au résultat déjà obtenu lors du premier lancer. Le joueur peut encore décider s'il veut s'arrêter ou continuer.

Il peut lancer les dés et tenter d'améliorer son score aussi longtemps qu'il obtient un nombre romain existant. Mais attention: s'il obtient une combinaison de chiffres ne formant aucun nombre romain existant (la probabilité est de 1:4), il perd alors tous les points obtenus durant ce tour. C'est alors au tour du prochain joueur de lancer les dés.

Les 14 combinaisons suivantes remportent le plus de points:

VIII = 8

XIII = 13

XVII = 17

XXII = 22

XXVI = 26

XXXI = 31

XXXV = 35



LIII = 53

LVII = 57

LXII = 62


LXVI = 66

LXXI = 71

LXXV = 75

LXXX = 80

Certains coups mentionnés ici permettent de former d'autres chiffres valables. Cependant, ceux-ci remporteraient moins de points: par ex. XXIX = 29, mais XXXI = 31 serait mieux.

 Les 21 cas de figure suivants sont en revanche incorrects : IIII (correct: IV), VIIII (correct: XII), VVII (correct: XVI), VVVV (correct: XX), XVII (correct: XXI), XVVV (correct: XXV), XXVV (correct: XXX), XXXX (correct: XL), LVVI (correct: LXI), LVVV (correct: LXV), LXVV (correct: LXX), LIII (correct: CII), LLVI (correct: CVI), LLVV (correct: CX), LLXI (correct: CXI), LLXV (correct: CXV), LLXX (correct: CXX), LLLI (correct: CLI), LLLV (correct: CLV), LLLX (correct: CLX), LLLL (correct: CC).

Exemple:

C'est au tour de Julie de jouer. Elle obtient I-I-X-X. Elle peut donc former le nombre XXII (= 22 points). Le nombre de points effectué ne lui semblant pas assez élevé, elle décide de lancer une nouvelle fois les dés et obtient L-V-X-I. Cela forme le nombre LXVI = 66 (la combinaison XLIV est également possible, cependant elle ne vaut que 44 points). Au total, Julie aura obtenu 88 points. Elle décide alors de s'arrêter là et inscrit 88 points sur son bloc-notes. Marc joue après Julie et obtient I-X-V-I. Il peut donc former le nombre XVII = 17 points. Il joue à nouveau et obtient par malchance LVVI. Il n'existe aucun nombre

romain où apparaît à deux reprises le chiffre V. Pour ce tour, il obtient donc 0 point. Marc passe alors les dés à Luc pour jouer.

Fin du jeu:

Le jeu se termine quand un des joueurs a atteint 300 points ou plus. L'ensemble des joueurs doit terminer le tour. Le joueur qui a obtenu le plus haut score a gagné.

