

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



Règle du jeu

Nombre de joueurs : 2

But du jeu : marquer plus de points que son adversaire.

Matériel : 1 piste de dé 29 x 33 cm
3 dés et un MasterDé® rouge
3 dés et un MasterDé® bleu
1 plateau de jeu 30 x 42 cm
2 pions de jeu, 1 rouge, 1 bleu
22 jetons de couleur : 10 verts, 6 rouges, 2 jaunes, 2 bleus et 2 noirs
1 sac tissu - 1 règle du jeu

Valeur des jetons :

- : 1 point
- : 5 points
- : 10 points
- : 20 points
- : 50 points

Préparation de la partie :

Chaque joueur prend 4 dés de la même couleur et choisit le côté de la piste sur laquelle il lancera ses dés. Les 2 joueurs décident du niveau de jeu de la partie :

- **Flash** : 10 duels pour faire le meilleur score.
- **Expert** : arriver le premier à marquer 100 points pile avec autant de duels que nécessaire.

Voir plus loin dans : 2 niveaux de jeu « Flash » et « Expert ».

Un duel comprend 3 lancers de dés.
Les points sont comptés à la fin de chaque duel.

La partie peut commencer

1^{er} lancer

Les joueurs lancent en même temps leurs 4 dés.

- Un dé rouge identique à un dé bleu et les deux sont sortis du jeu pour le reste du duel. Cette règle **ne s'applique pas aux MasterDés®**.
- Puis, si **toutes les faces d'une même couleur sont identiques, le MasterDé® de cette couleur est sorti** jusqu'à la fin du duel.

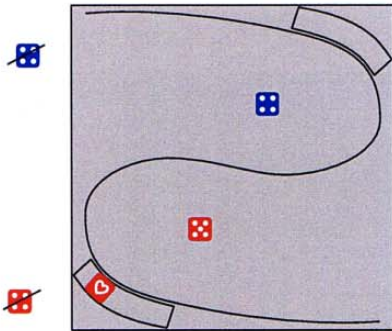
2^e lancer

Le joueur qui a fait le meilleur score lors du 1^{er} lancer peut choisir de relancer en premier ou en second.

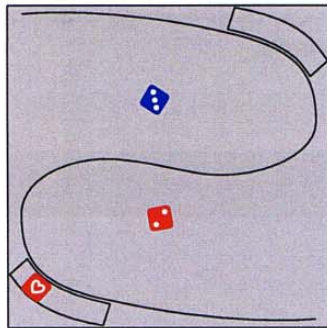
Chacun relance les dés de son choix ; le MasterDé® peut être relancé uniquement s'il est sur une face sans images.

Si aucun des joueurs ne souhaite relancer, on compte les points.

Sinon, même principe que lors du 1^{er} lancer. Elimination éventuelle des dés identiques de chaque camp ou du MasterDé® lorsque toutes les faces de sa couleur sont les mêmes.



Les deux dés 4 rouge et bleu sont sortis du jeu pour le reste du duel.
Le joueur rouge décide de relancer.



3^e lancer :
Le joueur rouge relance et fait un « 2 ».
Le joueur bleu a aussi choisi de relancer et sort un « 3 ».

On compte les points

Le joueur rouge a 2 points. Il lui reste le MasterDé® avec la face « ♥ ».
Il donne donc ses points à son adversaire.

Le joueur bleu marque 5 points : ses 3 points et les 2 points de son adversaire.

3^e lancer

Le joueur qui a fait le meilleur score lors du 2^e lancer peut relancer en premier ou en second. **Puis les mêmes règles s'appliquent.** A la fin on compte les points.

- Seul le meilleur score est enregistré sauf si l'adversaire a au moins une face 1. Les 2 joueurs enregistrent alors leurs points.
- De même en cas d'égalité chaque joueur marque ses points.
- S'il reste un MasterDé® parmi les dés d'un joueur on en tient compte de la façon suivante :

♥ **Face cœur** : le joueur **donne ses points à son adversaire.**

2 **Face 2** : le score du joueur est **doublé** Ex. : 2 + 2 + 3 = 10.

↺ **Face Replay** : le joueur peut effectuer un **lancer de dés supplémentaire.** Les points du duel seront alors comptés après ce dernier lancer.

🏠 **Face Out** : le joueur **ne joue pas le prochain duel.**

□ **Face vierge** : rien ne se passe.

Les duels suivants se jouent de la même façon.

2 niveaux de jeu : Flash et Expert

Une partie de MasterDés® peut se jouer de 2 façons.

Flash

- La partie se joue en **10 duels.**
- Le **vainqueur** est celui qui a le **plus de points** après 10 duels.
- En cas d'égalité on joue un duel supplémentaire.
- Les points sont marqués en utilisant les jetons.
- Lorsqu'un joueur offre ses points à son adversaire, il les prend parmi les jetons qu'il a déjà gagnés.

Expert

- La partie se joue sur le plateau de jeu en **autant de duels que nécessaire.**
- Le vainqueur est celui qui, le premier, marque 100 points pile.

Si les 100 points sont dépassés, les points au delà sont déduits de 100.

Exemple : le joueur a 95 points. Il marque 8 points. Son total est alors de 103 points. Comme il dépasse de 3 points les 100 points, son score est de 97 (100-3).

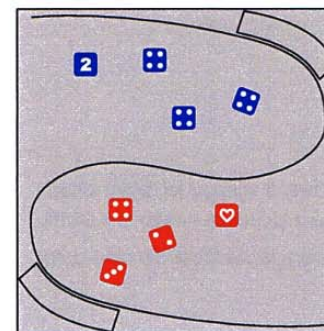
- Chaque joueur marque ses points en faisant avancer le pion de sa couleur sur le plateau.
 - Lorsqu'un joueur offre ses points à son adversaire, il recule son pion d'autant de cases. Son adversaire, lui, avance du même nombre de cases.
 - Le parcours comporte 2 zones « Malus » et 2 zones « Cagnotte ».
- Lorsque les derniers points marqués par un joueur placent son score dans une des zones « Malus » il ne les marque pas. Ils sont placés dans la cagnotte.

Exemple : un joueur a un score de 15 points. Il marque 8 points supplémentaires soit 23 points au total. Il tombe alors dans une zone « Malus ». Il ne marque pas ces 8 points qui sont placés dans la cagnotte.

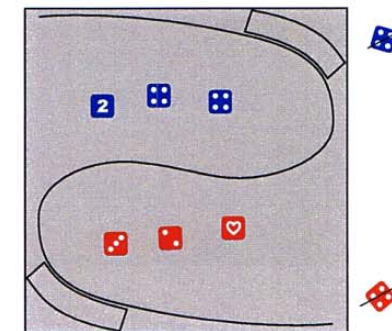
Le joueur qui, le premier, tombe dans une zone cagnotte marque les points qui y sont placés. Avant de commencer une partie Expert un jeton de 5 points est placé dans la cagnotte.

Exemple d'un duel

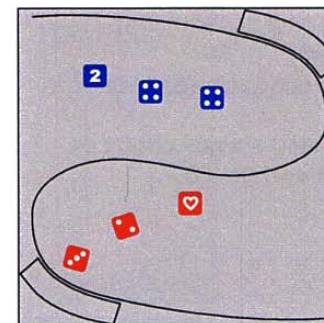
1^{er} lancer :



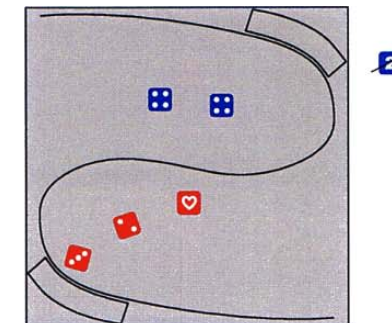
Les joueurs lancent en même temps leurs 4 dés.



• Les deux 4 rouge et bleu sont sortis.



Le MasterDé® face 2 bleu est sorti.



2^e lancer :

Le joueur bleu n'a pas souhaité relancer. Le joueur rouge a relancé ses 2 dés. Il a placé son MasterDé® à l'écart pour qu'il ne gêne pas son lancer.

