

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com

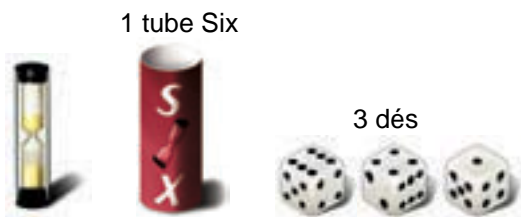


SIX

de Matthias Prinz

Joueurs : 2 - 5
 A partir de 8 ans
 Durée : environs 6 minutes

Contenu



1 sablier
 (durée env. 2 minutes)



5 x 18 cartes Valeur
 (dans les couleurs bleue, jaune, vert, lilas et orange)

Les cartes Valeur se composent de :

La somme des dés (pour protéger la carte)

Les points de victoire à la fin du jeu (si la carte a été protégée)



Idée et but du jeu

Les joueurs ont 3 manches de 2 minutes pour s'assurer un maximum de cartes Valeur. Le sablier est retourné et caché sous le tube Six - à partir de maintenant le temps s'écoule !

Aussitôt un joueur effectue successivement un lancé avec 3, 2, et 1 dé et donne ensuite les dés au joueur suivant. Après chaque lancé, les joueurs contrôlent si la somme des dés correspond à une carte Valeur visible devant eux. Si c'est le cas pour un joueur, ce dernier protège sa carte Valeur.

Seule difficulté : le joueur qui effectue le lancé ne peut pas protéger de cartes, même si il en a une qui correspond devant lui. C'est la raison pour laquelle il faut au plus vite se débarrasser des dés!

Mais attention: lors de la transmission des dés le prochain joueur peut vérifier si le temps est écoulé. Immédiatement, le sablier est dévoilé et comme pénalité on doit rendre une carte.

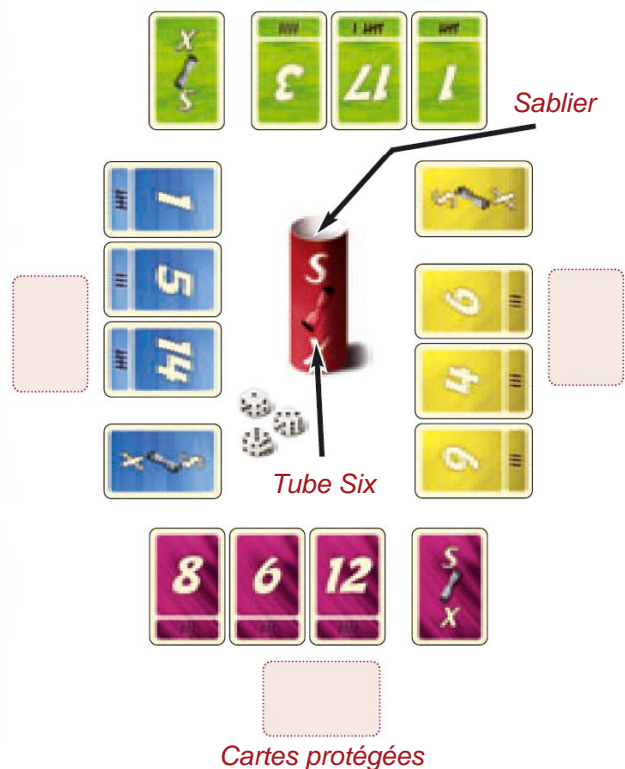
Le joueur qui, après 3 manches (plus ou moins 6 minutes), a le plus grand nombre de traits sur ses cartes Valeur protégées est vainqueur.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit un set de cartes Valeur (avec les nombres 1-18) dans une couleur. Ces cartes sont mélangées et constituent une pioche personnelle devant eux.

Ensuite, chaque joueur révèle les 3 premières cartes de sa pioche et les dépose en ligne devant lui à côté de sa pioche.

Présentation du jeu pour 4 joueurs



Le joueur le plus pressé prend les 3 dés et commence le jeu.

Déroulement du jeu

Six se joue en 3 manches, d'environ 2 minutes chacune (ce qui correspond à un sablier). Le premier joueur d'une manche retourne le sablier (complètement écoulé) et place par dessus le tube Six. Ensuite, il lance les 3 dés. Ce joueur est appelé le joueur actif.

Le lancé de dés

Après le lancé de dés, le joueur actif calcule la somme de **tous les dés** qu'il a lancé, et l'annonce à voix haute.



Exemple : Le lancé de dés de Mona est un 1, un 5 et un 3. Elle dit : "9"

Chaque joueur (à l'exception du joueur actif) qui a une carte Valeur **visible devant lui** de cette somme, protège cette carte et la place face cachée devant lui. Une **pile de cartes protégées** est ainsi formée. Ces cartes contiennent des points pour la fin du jeu.

Attention: la carte protégée n'est pas remplacée depuis la pioche personnelle!

Exemple: Mona obtient un "9" avec les dés et Tina a un "9" visible devant elle. Immédiatement Tina prend cette carte et la dépose face cachée devant elle.

Dès que le joueur actif a effectué son lancé, deux situations se présentent :

La somme correspond à l'une de ses cartes Valeur :

Dans ce cas, le joueur lance à **nouveau les 3 dés**. Le nombre de dés lancés précédemment n'a pas d'importance. Sa propre carte ne peut pas être protégée.

La somme ne correspond pas à l'une de ses cartes Valeur :

Dans ce cas, il lance une nouvelle fois les dés mais avec **un dé de moins** qu'auparavant. Si précédemment, il a lancé 3 dés, maintenant il en lance 2, ...

Il a lancé un dé et ce nombre ne correspond pas à l'une de ses cartes Valeur, **son tour s'arrête**. Il dit tout haut "**Changement!**" et donne les 3 dés au joueur suivant.

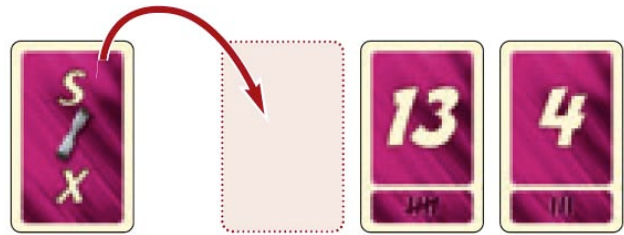


Exemple: Tina a devant elle un 5, un 8, et un 14 et doit lancer les dés. Elle obtient un 6, un 4 et un 2 et dit à voix haute "12". Ensuite, elle lance 2 dés et obtient un total de "8". Parce qu'elle a un "8" devant elle, elle doit à nouveau lancer les 3 dés. Finalement, elle obtient un "11", puis avec 2 dés un "3" et avec 1 dé un "2". Ainsi son tour se termine, elle crie "Changement!" et passe les dés au suivant.

Le Changement

L'annonce "Changement!" s'applique à tous les joueurs - **à l'exception du joueur qui reçoit les dés** - et veut que chacun place la carte supérieure de sa pioche personnelle sur l'un de ses 3 emplacements.

Si 3 cartes sont face visible, **dans ce cas** le joueur doit recouvrir avec une carte une carte face visible. Les cartes recouvertes reviennent dans la partie seulement si la carte précédente a été protégée.



Exemple: Après que Tina ait dit "Changement!", Mona dépose une carte face visible de sa pioche personnelle dans sa ligne sur l'emplacement vide.

Le joueur, qui a reçu les dés est le **nouveau joueur actif** et doit **immédiatement** choisir entre deux possibilités :

Soit lancer **les dés**, soit ôter le **tube Six**.

Lancer les dés

Si le joueur actif hésite trop, il prend les 3 dés et les lance. Le tour se déroule comme décrit précédemment et prend fin au cri de "Changement!".

Ôter le tube-six

Si le joueur actif pense que le sablier est à présent écoulé, il soulève le tube Six directement après avoir reçu les dés, et tous les joueurs examinent le sablier. (Une hésitation oblige le joueur à lancer les dés). Avec cette action le joueur actif espère que le temps (environ 2 minutes) est écoulé. Deux cas sont possibles :

Il a raison - le sablier s'est écoulé :

Le joueur qui a lancé en dernier les dés doit remettre face cachée sous sa pioche personnelle la dernière de ses cartes protégées.



Il a tort - le sablier ne s'est pas écoulé :

Le joueur qui a révélé le sablier doit remettre face cachée sous sa pioche personnelle la dernière de ses cartes protégées.



S'il ne possède pas de carte, il ne peut pas en rendre.

Enlever le tube Six signifie la fin d'une manche. On laisse le sablier s'écouler complètement si nécessaire. Le joueur qui a du rendre une carte reçoit les dés et est le premier joueur de la prochaine manche.

Fin du jeu

Le jeu se termine après 3 manches. Chaque joueur compte les traits sur ses cartes Valeur protégées. Le joueur avec le plus grand nombre de traits est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Règle avancée

Pour avoir plus d'interaction entre les joueurs, nous vous recommandons la règle supplémentaire suivante :

Si le joueur actif obtient un double avec 2 ou 3 dés (2- ou 3- fois la même valeur), son tour se termine et on effectue un changement de direction.

Le joueur annonce la somme des dés, ensuite "Double!", puis "Changement!" et donne les dés directement au joueur qui les lui a donné précédemment. Maintenant, la manche se déroule dans la sens opposé.

Important: Même si la somme des dés correspond à une valeur qu'il a devant lui, le tour du joueur actif prend fin!

Traduction française : <http://www.LudiGaume.net>



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMVIII