

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



DAS SPIEL

L'introduction de Reinhold Wittig est restée la même, depuis 1979 :

“On me demande souvent comment on invente un jeu. Ma réponse tient en quelques mots, qui font découvrir des jeux et deviner quelques uns de tous ceux qui restent à inventer:

Jouez !

Créez vos propres règles pour cette pyramide de dés. Jouez avec les couleurs, jouez avec la chance, jouez avec les nombres - jouez pour le plaisir.



Il en a résulté une impressionnante collection de jeux. Nous en avons choisi six, les meilleurs selon nous, dont voici les règles. Lorsque vous aussi aurez imaginé votre jeu pour la pyramide dés, envoyez-nous les règles. Les meilleurs jeux seront présentés et publiés sur notre site web www.abacusspiele.de, afin que tous les joueurs en profitent.

Matériel

1 livret de règles
1 base de pyramide

55 dés rouges
55 dés jaunes

55 dés gris perle
1 dé turquoise

Pour bien comprendre ces règles

Ce livret contient les règles de six jeux différents. La plupart d'entre eux sont relativement brefs, et il est donc possible de les enchaîner en une sorte de grand jeu. Ainsi, par exemple, on peut commencer par bâtir la pyramide en jouant à “Abquetschen”, puis la défaire en jouant à “Raffzahn”. “Bunte Kuh” permet ensuite de la reconstruire, puis “Cui Bono?” de la défaire encore. “Eintrichern” fait de la pyramide un jeu de mémoire, tandis que “Würfelmarsch” est un jeu de stratégie pure conçu spécialement pour cette nouvelle édition.

Chaque règle débute par quelques informations générales, comme le genre et la difficulté du jeu, sa durée habituelle, le nombre de joueurs et le matériel nécessaire.

La plupart des jeux ayant pour effet de bâtir ou de défaire la pyramide, cela est indiqué par ces deux symboles :



Quelques termes génériques, fréquemment employés dans ces règles, sont définis ci-dessous. Ils figurent toujours dans les règles en MAJUSCULES

BASE

Les éléments de la base sont: CASES, BORDS, POINTES, et CREUX.

CASES DE COINS

Les cases de coins sont les CASES DE BORD qui se trouvent sur deux bords de la pyramide.

CASES DE BORD

Toutes les cases qui se trouvent sur les bords de la pyramide.

CASE

Une case est un emplacement dans lequel un dé peut être placé de telle manière qu'il soit stable et ne risque pas de changer de position. Trois dés placés côte à côte créent un creux qui délimite une case. Il y a 45 cases sur la base.



CÔTÉ

Trois côtés qui se rejoignent forment un CREUX ou une POINTE.



CREUX

Trois dés placés autour d'un creux, et dont les côtés se touchent, forment une case.

POINTE

La pointe est l'inverse du creux. Bien qu'une pointe soit également créée par trois dés qui se touchent par les côtés, on ne peut y placer un dé sans qu'il ne tombe.



BORDS ET ARÊTES

On parle des bords de la BASE, et des côtés des dés.

DÉ LIBRE

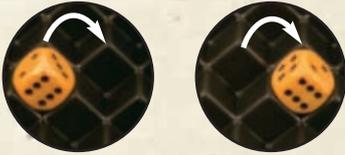
Un dé est libre lorsqu'il peut être retiré de la pyramide sans déloger aucun autre dé. Dans une pyramide complète, seul le dé du sommet est libre.

NIVEAU

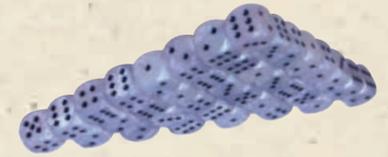
Un niveau est l'ensemble des dés de la pyramide se trouvant à la même hauteur. Plus on monte dans la pyramide, plus les niveaux rétrécissent. Le NIVEAU INFÉRIEUR peut avoir 45 dés, dans les CASES de la BASE.

PIVOTER

Un dé pivote sur une de ses ARÊTES. Il peut pivoter au dessus d'une ARÊTE de la BASE ou au dessus d'une ARÊTE d'un autre dé. Un dé qui pivote tourne de 90° et les valeurs des faces visibles changent.



Exemple: ce dé montre les valeurs 3 à droite, 2 à gauche et 6 devant. Il pivote vers la droite. Le 3 est alors caché, le 2 passe à droite et le 4 est désormais visible à gauche. Le 6 est toujours là, ayant seulement changé d'orientation.



PLAN

Un plan est un ensemble de dés qui forment une surface plane. Un plan est toujours parallèle à un côté de la pyramide, les côtés étant eux même des plans.

RANGÉE

Une rangée est une série de dés qui se touchent par des faces entières et sont parfaitement alignés.

RETOURNER

Retourner un DÉ LIBRE, c'est le prendre, le retourner dans l'orientation de son choix et le replacer dans la même CASE. Le dé se retrouve donc à la même place, mais les faces visibles ne sont plus les mêmes..

Abquetschen



10 +	30	2	8	0	3	55	55	55	1

But du jeu

Le vainqueur est le premier joueur à avoir placé tous ses dés dans la pyramide en construction.

Mise en place

- Placez la BASE au centre de la table.
- Chaque joueur prend les 55 dés d'une couleur et les place devant lui pour constituer sa réserve.
- Le dé turquoise est mis de côté.
- Les joueurs jettent le dé à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre eux obtienne un 4. Il est le premier joueur. Ce joueur commence la pyramide en plaçant quatre de ses dés à l'intérieur de la BASE. Il ne peut pas jouer de dé sur les CASES DE BORD.



Déroulement du jeu

Lorsque vient son tour, un joueur jette le dé turquoise.

Le résultat du dé turquoise est le nombre de ses dés qu'il va placer ce tour-ci pour contribuer à l'érection de la pyramide.

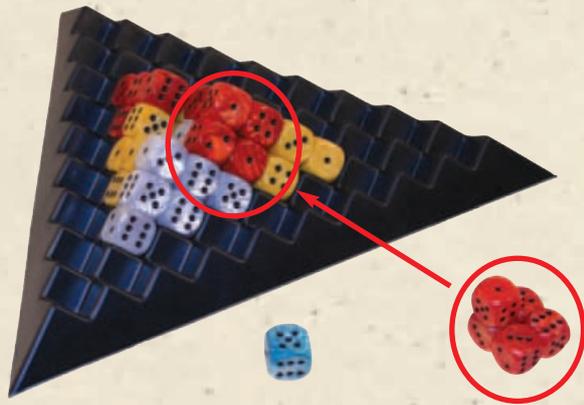
Les dés sont ajoutés à la pyramide en respectant les règles suivantes:

- Chaque dé placé doit toucher au moins un autre des dés nouvellement placés par une face entière.

Note: les dés placés par le joueur ce tour-ci doivent donc être connectés en se touchant par des faces entières. La pyramide en construction peut donc prendre des formes diverses sur la base. Peu à peu, cependant, elle devrait finir par ressembler à une pyramide.

Les valeurs sur les faces des dés n'ont aucune signification dans ce jeu.

- L'un au moins des dés nouvellement placés doit toucher par une face entière un dé du même joueur déjà placé lors d'un tour précédent.



3. Au début du jeu, cette règle connaît **deux exceptions**:

- À son premier tour de jeu, un joueur n'a bien sûr pas de dé déjà en place dans la pyramide. L'un de ses dés doit donc toucher par une face entière un dé adverse.
- Au premier tour, les joueurs doivent laisser visible au moins un des dés placés par le premier joueur.

Note: dans la suite du jeu, il se peut que plus aucun dé d'un joueur ne soit visible, et on peut donc jouer de manière à recouvrir le dernier dé d'un autre joueur.

Si un joueur ne peut pas placer autant de dés qu'indiqué par le dé turquoise, il doit passer son tour sans placer aucun dé, et c'est alors à son voisin de gauche de jouer.

Note: si le premier joueur doit commencer en plaçant quatre dés, c'est parce qu'il est impossible de placer au premier tour 1, 2 ou 3 dés qui soient connectés par leurs

faces. Avec 5 ou 6 dés, il en resterait de même toujours 1 ou 2 qui ne seraient pas connectés aux autres. De même, le second joueur ne peut placer des dés que s'il fait 3, 5 ou 6.

Dé de bonus

Un joueur qui, à son tour de jeu, place une rangée de 4 dés ou plus parfaitement alignés et se touchant par les faces peut placer des dés supplémentaires.

rangée de dés	Dés de bonus
4	1
5	2
6	3

Les dés de bonus sont placés en respectant les règles habituelles. Ils doivent se toucher par les faces, et l'un au moins d'entre eux doit toucher par une face un dé précédemment placé par le même joueur - mais pas nécessairement l'un des dés placés ce tour-ci.

Fin du jeu

La partie se termine immédiatement si, à son tour de jeu, un joueur n'a plus aucune place sur laquelle il puisse placer de dés, tous ses dés étant à l'intérieur de la pyramide.

Le vainqueur est le joueur auquel il reste le moins de dés dans sa réserve.

La partie se termine également si un joueur, en jetant le dé turquoise, obtient un résultat supérieur au nombre de dés qu'il lui reste.

Ce joueur est alors vainqueur, qu'il ait pu ou non placer les dés qu'il lui restait ce tour-ci, et ce même s'il reste moins de dés à un autre joueur.

Raffzahn par Uwe Beul

8 +	15	2	3	5	3	55	55	55	1

But du jeu

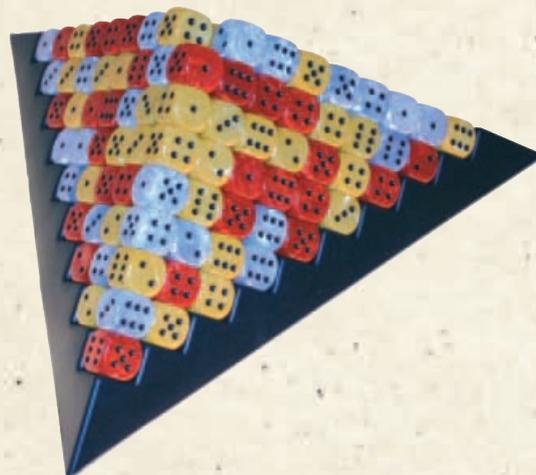
Tous les joueurs, simultanément, prennent des dés libres sur la pyramide. Le joueur qui a pris le plus de dés à la fin de la partie est vainqueur.

Mise en place

- Les joueurs bâtissent une pyramide avec tous les dés rouges, jaunes et gris perle. Les dés doivent être placés aléatoirement, sans prendre garde à leurs couleurs et valeurs. On retire ensuite le dé du sommet de la pyramide.

- Placez la pyramide au centre de la table, de manière à ce que chaque joueur soit face à l'un des BORDS de la base, et donc à l'une des faces de la pyramide. Chaque joueur ne doit voir les valeurs que des dés se trouvant sur sa face de la pyramide.

- Le premier joueur prend le dé turquoise et joue. Chacun joue ensuite à tour de rôle.



Déroulement du jeu

Lorsque vient son tour, un joueur jette le dé turquoise de telle manière que tous puissent en voir le résultat.

Dès que le dé s'est arrêté, tous les joueurs, en même temps, commencent à chercher des DÉS LIBRES dont la valeur est identique au résultat du dé turquoise.

Note: chaque joueur ne voit qu'une face de la pyramide, et donc qu'une face de chacun des dés, tandis que les autres joueurs en voient d'autres faces. Ainsi, par exemple, un joueur peut voir un 1 sur un dé, tandis que son voisin de gauche y verra un 3. Ainsi, deux joueurs ne peuvent jamais prendre le même dé.

Quand un joueur voit un DÉ LIBRE de la bonne valeur (face visible identique au résultat du dé turquoise), il peut le prendre de la pyramide et le placer devant lui, puis recommencer à chercher un autre dé.

Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule main pour prendre des dés de la pyramide. Les joueurs continuent ainsi à chercher et prendre des dés jusqu'à ce que le joueur dont c'est le tour dise "Stop!"

Stop!

Le joueur dont c'est le tour (celui qui a jeté le dé turquoise) peut dire "Stop!" à tout moment. Aucun joueur ne peut alors plus prendre de dés de la pyramide. Il passe alors le dé turquoise à son voisin de gauche, qui entame son tour en jetant le dé.

Si un joueur prend un dé de la pyramide après que l'on ait dit "Stop!", il doit remettre ce dé sur la pyramide, là où il l'avait pris, et donner un dé, parmi ceux qu'il avait déjà pris, à chacun des autres joueurs. S'il n'a pas assez de dés, il n'en donne pas.

Fin du jeu

La partie se termine lorsque, après que le joueur dont c'était le tour ait dit "Stop!", tous les dés restant de la pyramide reposent directement sur la BASE.

Le vainqueur est le joueur ayant le plus grand nombre de dés devant lui. En cas d'égalité, les ex-æquos se partagent la victoire.

Bunte Kuh by Erika Wittig

									
8 +	40	6	2	2	2 - 6	30	30	48	-

But du jeu

Tous les joueurs jouent simultanément, cherchant des CASES où placer leurs dés.

Le vainqueur est le premier joueur à avoir placé tous ses dés dans la pyramide..

Mise en place

- Placez la BASE au centre de la table et remplissez là de 45 dés gris perle, placés aléatoirement, sans se préoccuper des faces visibles.
- L'un des joueurs, qui sera le premier joueur, prend les trois dés gris restants.
- Les joueurs partagent les 60 dés restants entre eux, chacun en recevant le même nombre. La couleur des dés est sans importance. Chaque joueur place ses dés devant lui.

Déroulement du jeu

Lorsque vient son tour, un joueur jette les trois dés gris, de telle sorte que leur résultat soit visible de tous.

Chaque joueur, mentalement, fait la somme des valeurs des trois dés. Ensuite, simultanément, les joueurs cherchent une CASE formée par trois faces de dés ayant

la même valeur totale.

Dès qu'un joueur trouve une CASE satisfaisante, il dit "stop" et montre la case. Les autres joueurs cessent alors de chercher.

Si la somme des trois faces de dés constituant la CASE est effectivement la même que celle des valeurs des trois dés gris, alors le joueur qui a dit "stop!" peut placer

l'un de ses dés sur cette case, dans l'orientation de son choix.



Note: les joueurs créent ainsi de nouvelles CASES, plus hautes, dans lesquelles ils pourront par la suite placer leurs dés.

Si aucune CASE n'est constituée de faces ayant la bonne valeur totale, n'importe quel joueur peut annoncer "Non!". Ce joueur place alors l'un de ses dés, dans l'orientation de son choix, dans la case de son choix..

Si un joueur dit "Stop!" et montre une CASE dont les faces n'ont pas la bonne valeur totale, ou dit "Non!" alors qu'il y a une CASE dont les faces ont la bonne valeur totale, il ne place pas de dés et doit, en guise de pénalité, prendre un dé à chacun de ses adversaires.

Le joueur qui avait les dés gris les passe ensuite à son voisin de gauche, qui les jette pour le tour suivant.

Fin du jeu

Le jeu prend fin immédiatement lorsqu'un joueur place son dernier dé dans une CASE ou le donne à un autre joueur comme pénalité. Ce joueur est vainqueur. Une égalité est possible si deux joueurs donnent leur dernier dé comme pénalité à un autre joueur.

Cui bono? par Jens-Peter Steuck

									
8 +	15	5	5	0	2 - 6	55	55	55	-

But du jeu

Les joueurs doivent prendre des dés du NIVEAU le plus bas de la pyramide, et s'efforcer de les replacer dans des cases. Les dés qui ne peuvent pas être replacés dans des cases de la pyramide sont conservés par les joueurs, et font perdre des points. À la fin de la partie, le joueur perdant le moins de points est vainqueur.

Mise en place

Les joueurs bâtissent entièrement la pyramide avec les dés rouges, jaunes et gris. Les dés sont placés aléatoirement, sans tenir compte de leur couleur ou de leur valeur.

La pyramide est placée au centre de la table, entre les joueurs.

On désigne un premier joueur.

Déroulement du jeu

Lorsque vient son tour, un joueur doit prendre un dé de la pyramide. Il cherche ensuite un emplacement pour remettre ce dé dans la pyramide. S'il n'en trouve pas, il garde le dé comme pénalité, et le tour passe au joueur suivant.

Prendre un dé de la pyramide

À son tour, un joueur commence par prendre un dé de la pyramide.

Il doit prendre un dé qui:

- se trouve au NIVEAU le plus bas de la pyramide **et**
- a au moins deux faces visibles.

Note: au début de la partie, seuls les trois dés situés dans les CASES DE COIN ont deux faces visibles.

Lorsque le joueur prend un dé, les dés qui se trouvent au dessus peuvent glisser vers le bas, créant de nouvelles CASES.

Replacer le dé dans la pyramide

S'il trouve une CASE adéquate, le joueur peut alors replacer le dé qu'il vient de prendre dans la pyramide.

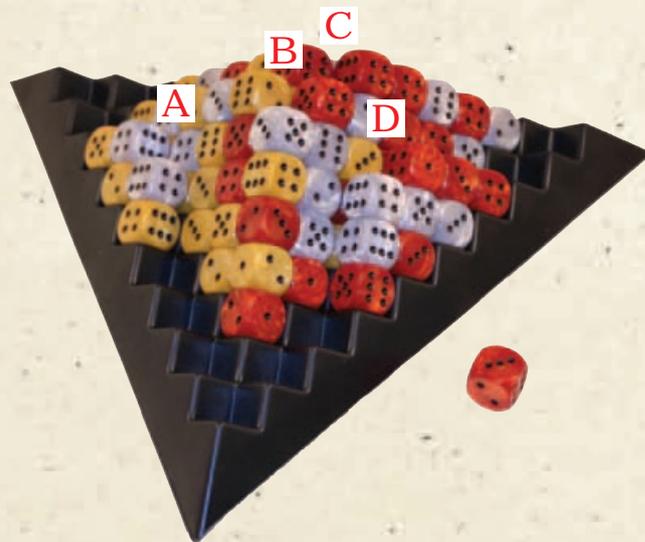
A. La CASE doit

– soit être constituée de trois faces de dés de trois couleurs différentes.

– soit être constituée de trois faces de même couleur, d'une couleur différente de celle du dé qui y est placé.

B. Note: Si le dé est placé en haut d'une rangée de dés, celle-ci ne doit pas être composée uniquement de dés de la même couleur.

On ne peut jamais replacer un dé sur une CASE libre de la base.



Le joueur peut placer le dé rouge dans la CASE A (case monocolore, et dé d'une autre couleur) ou dans la CASE B (case tricolore). Il ne peut pas le placer dans la CASE C, car le dé est de même couleur que la case, ni dans la CASE D, car le dé serait alors en haut d'une rangée de quatre dés, tous de couleur rouge.

Conserver le dé

Si le joueur ne parvient pas à trouver de place pour remettre le dé dans la pyramide, il doit le conserver..

Note: un joueur peut seulement replacer dans la pyramide le dé qu'il vient de prendre. Il ne peut en aucun cas y replacer un dé pris lors d'un tour précédent.

Fin du jeu

De 2 à 4 joueurs, la partie se termine lorsqu'un joueur doit conserver un dé et se retrouve avec 10 dés devant lui.

De 5 à 6 joueurs, la partie se termine lorsqu'un joueur doit conserver un dé et se retrouve avec 7 dés devant lui.

Les joueurs calculent alors leur score, en négatif:



moins 1 point



moins 2 points



moins 3 points

Le joueur ayant le score négatif le plus faible est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquo ayant conservé le moins de dés est vainqueur..

Note:

Les joueurs doivent toujours prendre un dé qu'ils peuvent remettre dans la pyramide. Néanmoins, on peut parfois choisir de ne pas replacer un dé, si cela peut contraindre le joueur suivant à prendre un dé de valeur supérieure sans pouvoir non plus le replacer.

Eintrichern

8 +	15	2	3	5	2 - 6	36	45	3	-

Principe du jeu

Les joueurs doivent mémoriser la valeur totale des dés visibles dans les CASES couvertes. Le joueur ayant la meilleure mémoire l'emportera.

Mise en place

- Placez la BASE au centre de la table. Remplissez le NIVEAU inférieur de 45 dés jaunes, sans regarder leurs valeurs.
- Remplissez de même le NIVEAU suivant avec les 36 dés rouges. Ces dés servent à couvrir les valeurs des dés jaunes du niveau inférieur, et les valeurs visibles sur les dés rouges n'ont aucune importance pour le jeu.
- Un premier joueur est désigné, qui prend les trois dés gris perle.

Déroulement du jeu

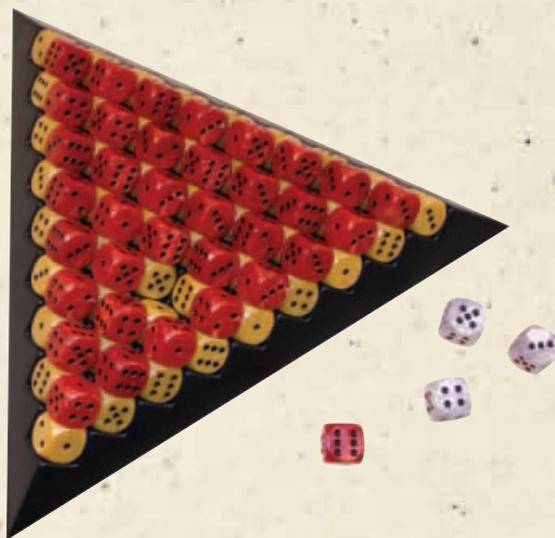
Le premier joueur jette les trois dés gris, de manière à ce que leur résultat soit visible de tous, et annonce la valeur totale des trois dés.

Il ôte ensuite un dé rouge de la pyramide, révélant une CASE faite de trois faces de dés jaunes.

Il fait la somme des valeurs des trois faces de dés jaunes ainsi révélés, et annonce le total afin que tous puissent le retenir.

Enfin, il compare la somme des trois dés jaunes avec celle des trois dés gris qu'il avait jetés :

- Si les sommes sont identiques, il conserve le dé rouge et le place devant lui. Il rejoue en lançant de nouveau les trois dés gris, et en prenant de nouveau un dé rouge de la pyramide



- Si les sommes sont différentes, il remplace le dé rouge dans la CASE où il l'avait pris, et le tour passe à son voisin de gauche.

Le joueur suivant a alors le choix. Il peut soit jeter de nouveau les trois dés gris, soit les laisser comme ils sont.

Dans les deux cas, il doit ensuite prendre un dé rouge de la pyramide, révélant une case faite de trois faces de dés jaunes. Il cherche bien sûr à révéler une CASE de trois dés dont la valeur totale est identique à celle des trois dés gris.

Note: les CASES dont le dé rouge a été conservé par un joueur ayant trouvé la bonne valeur ne sont plus en jeu.

Fin du jeu

De 2 à 4 joueurs, la partie se termine quand un joueur gagne son huitième dé rouge. Ce joueur est vainqueur!

De 5 à 8 joueurs, la partie se termine quand un joueur gagne son sixième dé rouge. Ce joueur est vainqueur!

Würfelmarsch

									
10 +	20	10	0	0	3	5	5	5	-

But du jeu

Dans ce jeu, les dés sont des pions qui se déplacent sur la BASE. Le vainqueur est le premier joueur à amener l'un de ses dés dans la CASE DE COIN à l'opposé de son côté de la pyramide.

Mise en place

- Placez la BASE au centre de la table, de manière à ce que chaque joueur soit face à l'un de ses côtés.
- Chaque joueur prend 5 dés d'une couleur et les place sur les cinq CASES DE BORD centrales de son côté de la pyramide. Il reste donc deux cases vides de chaque côté. Tous les dés sont placés avec le 3 face au joueur, le 2 face à son voisin de gauche et le 1 face à son voisin de droite.

Déroulement du jeu

À son tour, un joueur **doit** effectuer l'une des deux actions suivantes

- PIVOTER un dé **ou**
- RETOURNER un dé

Le tour passe ensuite à son voisin de gauche.

1. PIVOTER

Le joueur fait pivoter l'un de ses dés vers une CASE libre voisine. Le dé ne peut être pivoté que vers l'avant, dans la direction de la pointe de la pyramide, vers la gauche ou vers la droite. Un joueur ne peut jamais pivoter l'un de ses dés vers l'arrière, vers son côté de la pyramide.

Si, en PIVOTANT un dé, le joueur crée une CASE avec deux autres dés, un combat s'ensuit.

Combat

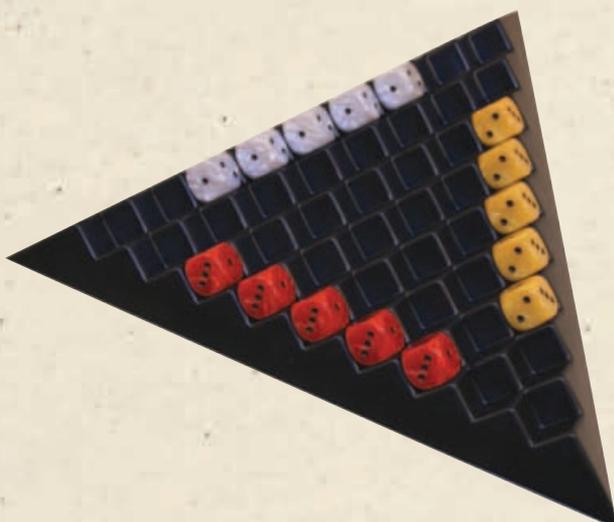
On compare les valeurs des trois faces des dés constituant la CASE.

Le dé ayant la valeur la plus élevée (le plus de points) est vainqueur contre tous les dés adverses de valeurs inférieures.

Le vainqueur prend les dés vaincus et les place devant lui.

Si les trois dés sont de même valeur, ou si deux sont de même valeur et le troisième plus faible, les trois dés sont retirés du jeu, et aucun joueur n'en remporte aucun.

Un joueur ne peut jamais combattre ses propres dés..



- On désigne un premier joueur.



Le joueur jaune pivote son dé vers l'avant et vers la droite. Dans la case de droite, son 6 est la valeur la plus élevée, et il prend donc le dé rouge de valeur 5. Le dé jaune de valeur 2, ainsi, pour l'instant, que son 6, restent en place.

Dans la case de gauche, jaune et rouge valent tous deux 5, qui est la plus forte valeur. En raison de cette égalité, les trois dés de la case sont retirés du jeu.

Note: *Seuls les dés qui constituent la case prennent part au combat. Les autres dés ne sont que des spectateurs.*

2. RETOURNER

Le joueur **TOURNE** l'un de ses dés, sans le déplacer, pour mettre visibles les faces de son choix.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs amène l'un de ses dés dans la **CASE DE COIN** de la pyramide, à l'opposé de sa rangée de départ. Ce joueur est vainqueur.

La partie se termine également s'il n'y a plus de dés en jeu sur la **BASE**.

Dans ce cas, chaque joueur compte le nombre de dés qu'il a capturés et en retire le nombre de ses dés qui ont été retirés du jeu. Le total peut être négatif.

Le joueur ayant le total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquo qui a joué en dernier est vainqueur.

Auteur: Reinhold Wittig
Illustration: Guido Hoffmann
Traduction: Bruno Faidutti

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags
GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany
www.abacusspiele.de
Distribution Austria: Piatnik,
Hüttelsdorfer Str. 229-231, A-1140 Wien
Distribution Switzerland: Carletto AG,
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil





« 55 » contient 55 dés pour toutes sortes d'usages. C'est une extension de **DAS SPIEL**, mais vous pouvez aussi imaginer de nouveaux jeux avec ces dés, ou les utiliser en remplacement des dés d'autres jeux que vous avez perdus ou que vous trouvez simplement moins jolis.

Mes dés, tes dés par Tom Lehmann

										
8 +	10	2	8	0	2	-	-	-	55	-

BUT DU JEU

Le vainqueur est le premier à avoir 28 dés.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend six dés et les range en ligne devant lui.
Ce sont ses dés d'action.
- Chaque joueur se voit assignés deux chiffres, le premier étant son chiffre principal, le second son chiffre annexe.
Joueur 1: Chiffre principal « 6 », Chiffre annexe « 5 »
Joueur 2: Chiffre principal « 1 », Chiffre annexe « 2 »
Chaque joueur place ses dés d'action de manière à ce qu'ils montrent tous sur le dessus son chiffre principal.
- Les autres dés sont placés de côté, en réserve. Ce sont ces dés que les joueurs vont jeter sur la table. Ils sont divisés en cinq groupes de sept dés et un groupe de huit dés.
- Le joueur dont le chiffre principal est 6 joue en premier. On joue ensuite à tour de rôle.

DÉROULEMENT DU JEU

À son tour de jeu, un joueur prend dans la réserve le groupe ayant le **plus grand** nombre de dés. Ce sont ses dés de jeu. Il les jette tous simultanément.

Remporter des dés

Le joueur **doit** alors donner à chacun les dés qu'il a gagnés.

- Le joueur dont c'est le tour gagne tous les dés de jeu qui indiquent son chiffre principal ou son chiffre annexe. Il les met de côté, ce sont ses dés gagnés.

Note: Les dés ainsi gagnés ne doivent pas être mélangés avec les dés d'action.

- Son adversaire gagne tous les dés qui indiquent son chiffre principal. Il est donc possible à un joueur de gagner des dés à son tour ou pendant le tour de son adversaire.
Le joueur dont c'est le tour peut cependant empêcher cela en utilisant ses dés d'action pour prendre des dés en otage (*voir infra*).

Si, le joueur n'ayant obtenu ni son chiffre principal ni celui de son adversaire, ni son chiffre annexe, aucun dé n'est gagné par personne, son tour est terminé.

Il peut cependant utiliser un de ses dés d'action pour « acheter » un nouveau jet de dés (voir infra).

Poursuivre son tour

Si un ou plusieurs dés ont été gagnés, le joueur prend les dés de jeu restants et les jette de nouveau.

Le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'aucun dé ne soit gagné ni par lui, ni par son adversaire, ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de dé de jeu.

Fin du tour d'un joueur

Si un joueur termine son tour alors qu'il lui reste des dés de jeu, il les ajoute au groupe de dés de son choix dans la réserve. Cela signifie que, au tour suivant, l'autre joueur disposera de plus de sept dés de jeu.

S'il n'y a plus aucun groupe de dés dans la réserve, le joueur donne simplement les dés de jeu à son adversaire, qui les met immédiatement avec les dés qu'il a gagnés.

Utiliser des dés d'action

Le joueur dont c'est le tour peut utiliser ses dés d'action comme suit:

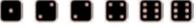
A. Acheter un nouveau jet de dés

Un joueur qui devrait terminer son tour parce qu'aucun dé n'a été gagné peut payer 1 dé d'action pour relancer les dés. Il ajoute le dé d'action à ses dés de jeu et jette de nouveau les dés.

Note: Un joueur n'est pas obligé de payer un dé d'action pour jeter de nouveau les dés, mais s'il ne le fait pas, son adversaire aura un plus grand nombre de dés à lancer au tour suivant.

B. Prendre un dé en otage

Le joueur dont c'est le tour peut décider de payer une rançon pour éviter de donner à son adversaire un dé portant son chiffre principal. Pour chaque dé que le joueur empêche son adversaire de gagner, il doit payer un dé d'action, qui est ajouté aux dés de jeu.

Exemple: Le joueur jette les dés et obtient .

Il gagne les dés  *et devrait donner*  *à son adversaire. Il choisit à la place de ne donner à son adversaire qu'un seul*  *et paie une rançon pour l'autre. Il jette donc de nouveau trois dés, le* , *le*  *racheté, et le dé d'action.*

Une fois utilisés, les dés d'action deviennent des dés de jeu comme les autres. Ils ne sont pas remplacés en cours de jeu, et un joueur qui a dépensé tous ses dés d'action ne peut plus effectuer aucune des deux actions spéciales.

FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'un joueur a 28 dés ou plus, en comptant les dés qu'il a gagnés et ses dés d'action inutilisés. Ce joueur est vainqueur.



Ce jeu ne peut être joué qu'avec les éléments de **DAS SPIEL**.

PERSPECTIVES

										
8 +	15	1	5	4	4	55	55	55	55	1

Note: Si votre boîte de « 55 » contient des dés turquoises, vous y trouverez également un dé mauve. En lisant ces règles et en mettant en place le jeu, remplacez simplement le dé turquoise par le dé mauve.

BUT DU JEU

Tous les joueurs, simultanément, ajoutent des dés à la pyramide. Le vainqueur est celui qui, à la fin de la partie, y aura placé le plus grand nombre de dés.

MISE EN PLACE

- Placez la **BASE** au centre de la table.
- Chaque joueur prend 55 dés de la couleur de son choix pour constituer sa réserve. Chacun donne ensuite un dé à son voisin de droite, le « dé de handicap ».
- Chaque joueur prend 10 dés de sa réserve, qui seront ses « dés de jeu », et y ajoute le dé de handicap donné par son voisin de gauche.
- Les joueurs décident ensuite d'un commun accord qui reçoit le dé turquoise. Le joueur désigné a donc devant lui 12 dés.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a le dé turquoise donne le signal de départ du tour.

À ce signal, tous les joueurs jettent leurs 11 dés (12 dés pour celui qui a le dé turquoise) devant eux.

Chacun, compare alors rapidement les résultats de ses dés avec les résultats du dé turquoise et de son dé de handicap jeté par son voisin de droite.

Tous les dés de jeu dont le résultat est identique soit à celui du dé turquoise, soit à celui du dé de handicap de même couleur, peuvent être placés dans la pyramide.

Note: Ignorez le dé de handicap de votre voisin de gauche.

Si un joueur, dans sa hâte, laisse tomber un de ses dés de sa main ou de la pyramide, il doit le remettre dans sa réserve.

À tout moment, un joueur qui pense ne plus pouvoir ajouter de dé à la pyramide peut dire « Stop », signalant ainsi la fin du tour.

Si ce joueur a oublié un ou plusieurs dés qu'il pouvait placer sur la pyramide, chacun des autres joueurs peut ajouter à la pyramide autant de dés que le joueur qui a dit « Stop » en avait oubliés.

Note: Ces dés peuvent être pris soit dans les dés de jeu, soit dans la réserve du joueur..

Avant le tour suivant, le joueur qui a le dé turquoise le passe à son voisin de gauche.

Chaque joueur prend ensuite des dés dans sa réserve de manière à avoir de nouveau 10 « dés de jeu ».

Si un joueur n'a plus suffisamment de dés dans sa réserve, il jouera le tour suivant avec moins de dés.

FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'un joueur a placé tous ses dés de jeu et n'a plus de dés dans sa réserve. Ce joueur est vainqueur.

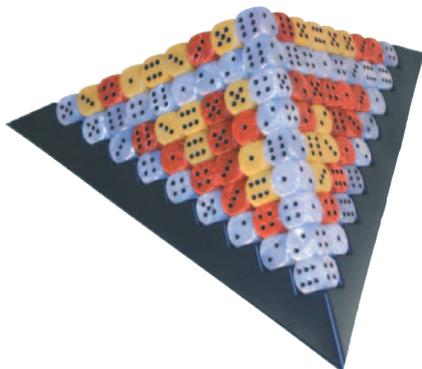
La partie se termine également si la pyramide est terminée, et le vainqueur est alors le joueur qui a placé le plus de dés dans la pyramide.

Note: Il est plus facile de compter les dés qui restent à chacun plutôt que ceux qui ont été mis dans la pyramide.

Variantes pour plus de joueurs

Avec des sets de dés supplémentaires dans d'autres couleurs, vous pouvez aisément jouer à Perspectives avec plus de joueurs, les seuls changements concernant la mise en place du jeu.

Chaque joueur reçoit le même nombre de dés, de telle manière qu'il y ait en tout 240 dés, plus le dé turquoise, en jeu. Si 240 n'est pas divisible par le nombre de joueurs, arrondissez vers le bas et jouez avec moins de 240 dés.



Le jeu **Abquetschen** de DAS SPIEL peut être joué à 4 joueurs, chaque joueur recevant un set de dés d'une couleur différente. Les règles sont inchangées.

Illustration: Guido Hoffmann

Traduction: Bruno Faidutti

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tous droits réservés. Made in Germany.

Distribution en Autriche:

Piatnik & Söhne

Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution en Suisse:

Carletto AG

Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil



Das Spiel (The Game)

More than 50 Games with 281 Dice

Published by Franckh-Kosmos Designed by Reinhold Wittig Translated by Lutz Pietschker

“Das Spiel” (“The Game”) is a dice game of a different kind. It contains a triangular base plate and hundreds of dice of different colours, and a rule book that gives rules for some 50+ games based on this material. Most of the games are centred on building or demolishing pyramids of dice, but there are also racing games and games of skill, even puzzles.

The game has been originally published by the Edition Perlhuhn (Reinhold Wittig), Göttingen, in 1979 (“Perlhuhn” = guinea fowl, the name of the company is probably going back to a nonsense poem by Christian Morgenstern. Ed.). Like many other games of this small but excellent workshop, the Franckh-Kosmos Verlag has re-published this game in very good quality. This translation is based on the Franckh-Kosmos 3rd edition, published in 1991.

Texts in Italics and signed ‘Ed.’ are my own additions and (hopefully) clarifications. Otherwise, I left the rules as they were written by the publishers.

Das Spiel

I've often been asked how you go about it to invent a game. I want to add one answer now. Is perhaps the best answer possible to show the many different ways of designing a game. The answer is also a challenge:

Invent rules of your own to my dice pyramid. Play with numbers, colours, with chance, but most important... with fun.

With this preface the history of “The Game” began in 1979. At that time there was a small, hand-crafted edition of the dice pyramid, without any rules. If today you get a large collection of rules together with the game this is proof that many players do not just use ready-made products but are also willing to take part in forming and creating a game. Quite a few of these games have been invented by novice players, by children, elder people, and game clubs. I hope you will also find some fun to dabble around. Please consider that not all games in this collection are master strokes or completely fresh. To acquaint yourself with the games, and for a quick start, you should begin with No. 1, 10, 25, 27 and 39. My own favourites, however, are No. 30, 31, 32, 33, 40, 43, 44, 55, and 57.

The following hints are especially important:

For all games you must decide who goes first. The other players follow in clockwise order. In some games groups may play instead of the given number of individual players. In a two-player game of A against B, group A would then play against group B in the following turn order: A1-B1-A2-B2-A3-B3...AL

Das Spiel (Le jeu)

Plus de 50 jeux avec 281 dés

Publié par Franckh-Kosmos Créé par Reinhold Wittig Traduit par Lutz Pietschker

Das Spiel (Le jeu) est un jeu de dé d'un nouveau type. Il contient une base triangulaire, des centaines de dés de différentes couleurs ainsi qu'un livret de règles pour les plus de 50 jeux possibles avec ce matériel. Pour la plupart, ces jeux consistent à construire ou démonter des pyramides de dés, mais il y a aussi des jeux de rapidité, d'adresse et de réflexion.

Le jeu a d'abord été publié par les éditions Perlhuhn (Reinhold Wittig), à Göttingen, en 1979 (“*Perlhuhn*” = *pintade*, le nom de la compagnie vient probablement d'un poème comique de Christian Morgenstern. Ed.). Comme beaucoup d'autres jeux de cette petite mais excellents compagnie, Franckh-Kosmos Verlag a republié ce jeu. Cette traduction est basée sur la troisième édition de Franckh-Kosmos, publiée en 1991.

Les textes en italiques et signés "ED" sont mes propres additions et (je l'espère) clarifications. A ceci près, j'ai laissé ces règles comme elles ont été écrites par leurs auteurs.

Das Spiel

On m'a souvent demandé comment je faisais pour créer un jeu. Je voudrais maintenant y apporter une réponse et, sans doute, la meilleure façon de le faire, est de montrer les différentes manières de créer un jeu.

Il s'agit également d'un défi :

Inventez vos propres règles pour mes pyramides de dés. Jouez sur le nombre, les couleurs, la chance, et plus important encore ... amusez-vous.

L'histoire de “Das Spiel” débute en 1979 sur cette préface. A cette date, le jeu consistait en une édition de la pyramide de dés assemblée à la main, sans aucune règle. Si aujourd'hui vous en trouvez des dizaines dans la boîte, c'est la preuve que beaucoup de joueurs ne se contentent pas d'utiliser celles qu'ils trouvent mais sont enthousiastes à l'idée de participer à la création d'un jeu. Beaucoup de ces jeux ont été inventés par des novices, des enfants, des personnes âgées et des clubs de jeu. J'espère que vous aussi vous vous amuserez à en bricoler. Soyez indulgents si tous ces jeux ne sont pas des chefs d'œuvre originaux. Pour vous familiariser avec les règles, et pour un départ rapide, essayez les n° 1, 10, 25, 27 et 39. Mes préférés sont les n° 30, 31, 32, 33, 40, 43, 44, 55, et 57.

Il est important de suivre les règles suivantes :

Pour chacun des jeux, vous devez tirer au sort le premier joueur. Les autres suivront dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Dans certains jeux, des groupes de joueurs peuvent remplacer les joueurs individuels. Dans un jeu à deux ils joueraient alors dans l'ordre suivant : A1-B1-A2-B2-A3-B3...

The symbol to the right of the game title indicates the role the dice take in that game:

* (blank die face) The numbers on the die faces are not relevant
* (one) Roll on the table. In the pyramid, the numbers on the die faces are not relevant
* (six) On the table as well as in the pyramid the numbers shown are relevant
* (one + six) Roll on the table. On the table as well as in the pyramid the numbers shown are relevant

In some games the player with the most die faces showing at the surface of the pyramid wins. Dice on the edges count double, the one at the top triple, so the total is 135. This kind of scoring (which was introduced with the game pyramid) has one special advantage: the question who has won remains open until the final tally.

A "free" die on the pyramid is a die that can be removed without causing other dice to move (fall down). Ed.

The games are grouped into different categories (see Table of Contents). Some games belong to more than one group, e.g. games of construction that also demand skill. For this reason there is an additional representation in the Perlhuhn Triangle. If you want to get an impression of the scope of games at one glance, this unusual diagram will help.

Now I hope that you will not only find out soon your favourite game among the multitude of rules, but also that it will not take long until your self-invented variant will be entered under "My Game".

The Perlhuhn Triangle

In the corners there are symbols for game of chance (die), game of skill (billiard ball and game of tactics (knight). Every game can be arranged in this triangle. The nearer it is to a corner the more it falls into that category. On the side opposing a corner, only the other two factors are relevant for the game. Exactly in the centre of the triangle is a game that needs equal shares of luck, skill and brains. Depending on how you play certain games their position in the triangle may vary slightly.

Le symbole à droite du titre du jeu indique de quelle manière on utilise les dés dans ce jeu :

* (Face de dé vierge) Les points visibles sur les faces des dés ne comptent pas.
* (Un) Les points visibles sur la pyramide ne comptent pas. On sera amené à jeter les dés sur la table de jeu.
* (Six) Les points visibles sur la pyramide comptent.
* (Un+Six) Les points visibles sur la pyramide ne comptent pas. On sera amené à jeter les dés sur la table de jeu.

Dans certains jeux, pour gagner, il faut avoir le plus de faces de dés visibles sur la pyramide, les dés sur les angles comptent doubles. Le dé au sommet compte triple. Le total est donc 135. Ce type de décompte (Inventé avec la pyramide du jeu) présente un certain avantage : le vainqueur n'est déterminé qu'à la toute fin du jeu.

Le terme «dé libre» désigne dans cette règle, un dé que l'on peut enlever sans faire bouger d'autres dés (*c'est-à-dire sans qu'ils ne tombent de la pyramide Ed*)

Les jeux sont regroupés par catégories (Voir la Table des matières). Certains appartiennent à plusieurs groupes, par ex. un jeu de construction peut nécessiter de l'adresse. Par conséquent il y a une autre représentation dans le Triangle de Perlhuhn. Si vous voulez avoir une idée rapide du type de tel ou tel jeu, jetez un œil à ce diagramme.

A présent, je vous souhaite de trouver rapidement votre jeu favori parmi la multitude proposée, et également que vos propres créations prennent place prochainement sous le titre "Mon Jeu".

Le Triangle de Perlhuhn

Dans les coins du triangle se trouvent les symboles de la chance (le dé), de l'adresse (la boule de billard) et de la tactique (le chevalier). Chaque jeu peut se placer dans ce triangle. Plus il est près d'un sommet, plus il relève de cette catégorie. Sur le côté opposé à un angle, un jeu ne relève que de deux catégories. Au centre du triangle se trouvent les jeux qui nécessitent autant de chance que d'adresse et d'intelligence. Suivant la manière dont vous y jouez, la position de certains jeux dans le triangle peut varier légèrement.

Table of Contents

Games of Skill

1) Captain Flints Skeleton Trick 2) Dune 3) Faraday 4) Coulomb 5) Emag 6) Dice Mikado 7) Flickers 8) Mount(a)ing 9) Hide Away

Games of Chance

10) The Most Simple Game 11) The Green Amoeba 12) The Forbidden Number 13) Up and Down

Two Special Games

14) The Clever Mole 15) Storing Scores

Construction Games

16) Trulla (Latin: The Ladie) 17) The Vain Guinea Fowl 18) Spotted Cow 19) Dishing Up 20) Malicious Pleasure 21) Acquire 22) Golden Centre 23) Rasanto 24) Summit Storm 25) Ruins 26) DoRa (Domino Rasanto) 27) Mucho (Spanish : Much) 28) Tabula Rasa 29) Quadrula Rasa 30) Fire and Water 31) Squeezing 32) Triops 33) Lookout

Alteration Games

34) Masquerade 35) Slide 36) Slipped 37) Mound Mover

38) Diebylon

Demolition Games

39) El Dado (Spanish: The Die) 40) Asparagus 41) Doubles 42) Favourite 43) Greedy Grabber 44) Cui Bono?

Board Games

45) Sandwich 46) Reducto 47) Wolf in a Sheep's Coat 48) Witches' Dance 49) Smuggling 50) The Pharaoh's Curse 51) Steps to the Throne 52) Race 53) Triangle 54) Falling Rocks

Tactics in 3D

55) Flea Chase 56) Finish 57) The Fire-Red Devil

My Game

Table des matières

Jeux d'adresse

- 1) Captain Flints Skeleton Trick
Le Tour du Squelette du Capitaine Flint
2) Dune
Dune
3) Faraday
Faraday
4) Coulomb
Coulomb
5) Emag
Emag
6) Dice Mikado
Mikado avec des Dés
7) Flickers
La Danse du Dé
8) Mount(a)ing
Escalade
9) Hide Away
Cache-cache

Jeux de Hasard

- 10) The Most Simple Game
Le plus Simple des Jeux
11) The Green Amoeba
L'amibe Verte
12) The Forbidden Number
Le Nombre Interdit
13) Up and Down
Des hauts et des bas

Deux jeux Particuliers

- 14) The Clever Mole
La Taupe Tiptop
15) Storing Scores
Stockons les Scores

Jeux de Construction

- 16) Trulla (en latin : une Louche)
Trulla
17) The Vain Guinea Fowl
La Pintade Vaine
18) Spotted Cow
la vache tachetée
19) Dishing Up
Service-Volée
20) Malicious Pleasure
Malin Plaisir
21) Acquire
Acquisition
22) Golden Centre
En plein centre
23) Rasanto
Pénurie
24) Summit Storm
Tempête au sommet
25) Ruins
Ruines
26) DoRa (Domino Rasanto)
DoRa
27) Mucho (en espagnol : Beaucoup)
Mucho
28) Tabula Rasa
Table Rase
29) Quadrula Rasa
Quatre Rase
30) Fire and Water
L'Eau et le Feu
31) Squeezing
Elimination
32) Triops
Triominos
33) Lookout
Regardez-bien !

Jeux de Transformation/Modification

- 34) Masquerade
Mascarade
35) Slide
Glissade
36) Slipped
Culbute
37) Mound Mover
Déplacer les Montagnes
38) Diebylon
Dédylone

Jeux de Démolition

- 39) El Dado (En espagnol : le dé)
El Dado
40) Asparagus
L'Asperge
41) Doubles
Doubles
42) Favourite
Mon Favori
43) Greedy Grabber
L'Avare
44) Cui Bono
Cui Bono

Jeux de Plateau

- 45) Sandwich
Sandwich
46) Reducto
Reducto
47) Wolf in a Sheep's Coat
Le Loup déguisé en Agneau
48) Witches' Dance
Ronde de Sorcières
49) Smuggling
Les Clandestins
50) The Pharaoh's Curse
La Malédiction du Pharaon
51) Steps to the Throne
Aux Marches du Trône
52) Race
Course
53) Triangle
Triangle
54) Falling Rocks
Chute de Pierres

Jeux Tactiques en 3D

- 55) Flea Chase
Sauts de Puce
56) Finish
La Ligne d'Arrivée
57) The Fire-Red Devil
Ange et Démon
My Game
Mon Jeu

1) Captain Flints Skeleton Trick

Captain Flint offer the booty just won to that one of his pirates who is first to build (with steady hands) only the edges of the pyramid on the base plate, right up to the top. None of them succeeds (too much rum).

There, Captain Flint takes the base plate into his right hand, heaps up a complete pyramid, presses his left index finger firmly on the top of it, tilts the pyramid, and shakes it and what's left over is the pyramid skeleton (and the booty for Captain Flint).

On the Göttinger Kunstmarkt (art market), 1980, one visitor came up with the following interesting variant: Arrange 17 dice into an "L" shape on the table. Stack 8 more dice as a column on the corner die. Position the base plate cautiously against the arrangement so that the three point dice fit into the corner funnels of the base plate. Press the top die to fix the "struts" against the base plate, lift, and be amazed.

2) Dune

An unusual game of skill, for any number of little or big people.

Playing time: Lightning speed.

Four dice are put into the starting positions. By blowing, you must assemble them into a small pyramid at any place on the base plate. The player to achieve this fastest wins. (When a die is blown from the base plate the next player gets his turn.)

(Figure: Start / Object)

3) Faraday

Equally-charged particles repel each other and increase their distance as far as possible. A game of skill for any number of players.

Three dice are placed in the centre of the base plate. By tilting and shaking the base plate you must bring them into the corner funnels.

Who is fastest to achieve this?

(When a die falls from the base plate it's the next players turn.)

4) Coulomb

The (easier?) counterpart to Faraday. Differently-charged particles attract each other. A game of skill by Jurgen Wagner. Three dice are placed in the corner funnels, a fourth in the middle of the base plate. By tilting and shaking the base plate these four dice must be assembled into a small pyramid.

Who is fastest to achieve this?

(When a die falls from the base plate it's the next players turn.)

5) Emag

The "Game" principle reversed!

The dice must be built as high as possible. Who will be able to stack the greatest number of dice?

Description des jeux

1) Captain Flints Skeleton Trick

Le Tour du Squelette du Capitaine Flint

Nombre de joueurs : Illimité

Temps de jeu : Très rapide

Préparation : Aucune

Le Capitaine Flint offre le butin fraîchement acquis au pirate qui peut, le premier construire (avec des mains qui ne tremblent pas) seulement les arêtes de la pyramide sur la base. Aucun n'y réussit (trop de rhum). Alors, le Capitaine Flint prend la base dans sa main droite, construit une pyramide complète, place fermement son index sur le sommet, la renverse et secoue l'ensemble. Il ne reste alors que le squelette de la pyramide (et il s'empare du butin).

Au Göttinger Kunstmarkt (Marché d'art), en 1980, un visiteur m'a montré une variante : Placez 17 dés en L, placez une colonne de 8 dés à l'angle de ce L. Amenez la base en contact avec les dés de façon à ce que les trois dés aux extrémités se logent dans les angles. Pressez le sommet contre la base pour solidifier cette "charpente", soulevez. Émerveillement garanti.

2) Dune

Dune

Nombre de joueurs : Illimité

Temps de jeu : Très rapide

Préparation : Placez 4 dés sur le plateau, un dans chaque coin, un au centre. (voir dessin)

Les joueurs doivent rassembler les dés en une pyramide uniquement en soufflant. Le plus rapide gagne. Si un dé sort du plateau, le tour passe au joueur suivant.

3) Faraday

Faraday

Nombre de joueurs : Illimité

Temps de jeu : Très rapide

Préparation : Placez 3 dés au centre du plateau

Des particules de mêmes charges se repoussent et tendent à accroître leur distance. Un jeu d'adresse pour autant de joueurs que l'on désire.

Les joueurs doivent amener les dés dans les angles du plateau en le secouant et en le penchant. Le plus rapide gagne. Si un dé sort du plateau, le tour passe au joueur suivant.

4) Coulomb

Coulomb

L'inverse (plus simple ?) de Faraday, un jeu d'adresse par Jurgen Wagner.

Nombre de joueurs : Illimité

Temps de jeu : Très rapide

Préparation : Placez 3 dés dans les angles et un au centre du plateau.

Des particules de charges opposées s'attirent et tendent à se rapprocher. Un jeu d'adresse pour autant de joueurs que l'on désire.

Les joueurs doivent amener les dés à se rassembler en une pyramide, en secouant et en penchant le plateau. Le plus rapide gagne. Si un dé sort du plateau, le tour passe au joueur suivant.

5) Emag

Emag

Nombre de joueurs : Illimité

Temps de jeu : Très rapide

Préparation : Aucune

Le principe de "Das Spiel" à l'envers. Les joueurs doivent empiler les dés le plus haut possible. Qui sera capable d'amasser le plus de dés ?

6) Dice Mikado

A game of skill by Heike Kaufmann for 1 or more players.
Preparation: 165 dice are piled up in a pyramid..

Object: Remove as many dice as possible from the pyramid without toppling the topmost die.

Play: One player starts. Using only one hand he takes dice from the pyramid until it collapses. The "conquered" dice are counted and the pyramid is set up again. Then the next player takes his turn. If you play alone you try to better your own score.

7) Flickers

A game of skill for 2 or 3 players.

Each player gets 5 dice of one colour.

Each player in his turn tries to flick the dice onto the base plate (one die after the other, of course). Initially the base plate is empty.

Whoever is the first to have all 5 of his dice on the base plate wins.

Own dice, or those of other players, that are pushed off the plate by a thrown die must be flicked anew.

8) Mount(a)ing

A game of skill for any number of players, named by Jochen Corts, invented by visitors of the Göttinger Kunstmarkt, 1980.

Object: Mount as many dice as possible on the pyramid.

Principle: If you pull two adjacent dice a little bit out of the pyramid (e.g. using a bit of self-adhesive tape) you can place a die on the resulting "balcony". With this technique you can "attach" more and more dice to the pyramid.

To build a little faster you can place small balls of paper in the outer funnels of the base plate to push the lowest row of dice a bit outward. Thus, the pyramid may begin with a complete "over-coat" of dice to start with. Of course, such aids are not permitted in a real game of skill!

9) Hide Away

A game of skill for 2 or 3 players.

Preparation: Each player builds a small pyramid with 4 dice of his colour (green, red or blue). This pyramid must not be placed on the edge of the base plate (see fig.). Each player gets a handful of black dice. Game: Each player, in his turn, throws one black die onto the base plate from a certain distance (e.g. 15 cm), with the object to hide (cover) his pyramid with them. Frequently, another player will benefit from the throw.

If the thrown die falls off the base plate it may be re-used later. "Destroyed" pyramids are re-built immediately.

10) The Most Simple Game

A game of chance for 3 players, or groups of players to become acquainted to the pyramid by Jurgen Wagner

Each player (each group of players) gets the dice of one colour. Each player, in his turn, rolls a die. The number rolled is the number of dice he may place on the pyramid.

The winner is the player with the most die faces of his colour showing on the outside of the completed pyramid.

6) Dice Mikado

Mikado avec des Dés

Nombre de joueurs : Illimité

Temps de jeu : Très rapide

Préparation : Empiler les 165 dés pour former une pyramide

Objet : Retirer le plus de dés sans écrouler le sommet.

En n'utilisant qu'une seule main, Les joueurs doivent retirer le plus de dés possible jusqu'à ce que le dé supérieur bouge. Les dés retirés sont alors comptés. On reconstruit la pyramide et c'est au joueur suivant de tenter sa chance. Celui qui a retiré le plus de dés à gagné. Si vous jouez seul, essayez de battre votre meilleur score.

7) Flickers

La Danse des Dés

Jeu d'adresse.

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Préparation : Chaque joueur prend 5 dés à sa couleur.

Au départ, la base est vide. Chacun à son tour, les joueurs doivent envoyer l'un de leurs dés sur le plateau. Tout dé qui sort du plateau doit être repris par son propriétaire et devra être jeté de nouveau.

Le premier à avoir placé ses 5 dés sur le plateau a gagné.

8) Mount(a)ing

Escalade

Un jeu d'adresse nommé par Jochen Corts, et inventé par les visiteurs du Göttinger Kunstmarkt de 1980.

Nombre de joueurs : Illimité

Préparation : Construire la pyramide (voir aussi ci-dessous)

But du jeu : Ajouter autant de dés que possible sur la pyramide.

Principe : En délogant légèrement deux dés adjacents (en utilisant une bande adhésive par exemple), on peut rajouter un dé sur le "balcon" que l'on vient de former.

On peut ainsi rajouter de plus en plus de dés

Pour aller plus vite, On peut placer de petites cales en papier dans les emplacements bordant la base pour décaler le rang inférieur vers l'extérieur. La pyramide peut ainsi débiter avec un "manteau" complet supplémentaire. Bien entendu cette astuce n'est pas permise dans un vrai jeu d'adresse !

9) Hide Away

Cache-cache

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Préparation : Chaque joueur construit une petite pyramide de 4 dés à sa couleur. Elle ne doit pas être au bord du plateau (Voir fig.). Chaque joueur prend une poignée de dés noirs.

Règle : Chacun son tour, les joueurs doivent jeter un dé noir d'une certaine distance (par ex. 15 cm), pour tenter de cacher (recouvrir) la pyramide d'un autre joueur.

Si le lancer recouvre la pyramide du joueur actif, tant pis pour lui ! Si le dé sort du plateau, il peut être récupéré et relancé plus tard.

Une pyramide endommagée est immédiatement reconstruite.

10) The Most Simple Game

Le plus Simple des Jeux

Jeu d'adresse pour se familiariser avec la pyramide par Jurgen Wagner

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Préparation : Chaque joueur choisit une couleur

Chacun à son tour, les joueurs lancent un dé pour savoir combien de dés ils peuvent rajouter à la pyramide.

Le vainqueur est celui dont on voit le plus de faces de dés sur la pyramide achevée.

11) The Green Amoeba

A fast dice game for 3 players that may end quickly or run endlessly.

The amoeba is represented by 6 green dice that are placed in the 6 central funnels at game start (see fig.). Those dice are owned and moved by all players equally. Each player is assigned a home corner, and he also gets a black die. Players in turn roll the black die on the table and may move that number of amoeba dice to adjacent funnels (he may move the same amoeba die more than once, Ed.). The amoeba dice must, however, always remain connected.

The object is to move the amoeba in the direction to one's own home corner funnel. When it arrives there that player wins.

A bit of tactics and a lot of luck decide in this game.

Figure: Starting position

Example: The player who owns the lower left corner goes first and rolls a "2". (With a "2" you may move one die by two funnels, or two dice one funnel each.)

12) The Forbidden Number

A risky construction game for 3 players by Jurgen Wagner.

Preparation: Each player chooses a colour. Before play starts, a "forbidden" number (1 to 6) is decided upon.

Game Play: Players, in their turn, each roll a die. If the number rolled is not the "forbidden" number the player may place that number of dice of his colour on the pyramid.

If a player rolls the "forbidden" number he must remove all free dice of his colour from the pyramid.

Decision: The winner is the player with the most die faces showing on the outside of the completed pyramid.

13) Up and Down

A game of construction and demolishing by Jurgen Wagner, for 3 players or teams.

* Each player (each team) gets one colour assigned. After the start player is chosen players roll in turn with an additional die. If you roll an even number you may place that number of dice on the pyramid. On an odd roll, remove that number of your dice. The number rolled determines the number of dice to add or remove. You may only remove free dice. If dice are blocked you may be lucky and part (or even all) of the removal die roll is ignored. The winner is the player with the most die faces showing on the outside of the completed pyramid. * In the "demolishing" version you begin with a completed pyramid. You may remove dice with an even die roll and must add dice with an odd die roll. Again, only free die may be removed. If you must add dice you may use them to block your opponents dice. (Though the rule does not state it explicitly it seems clear that whoever is the first to have removed all his dice, is the winner. Ed.) * To adapt the demolishing version to any number of players you may change the rules like this: players are no longer assigned a specific colour of dice but dice are assigned a value, like "red = plus", "black = minus", "green neutral". In this variant things get unpleasant when you are forced to add red dice and thereby put them up for others to grab. (The variant is somewhat fuzzy about the scoring system. It suggests that the winner is the player with the most valuable collection of dice once the base plate has been cleared completely. But then, what event decides which colour you have to add? Perhaps you must add a red die with a rolled "1", a green one with a "3", and a black one with a "5"? Ed.)

11) The Green Amoeba

L'amibe Verte

Nombre de joueurs : 3

Préparation : L'amibe est représentée par 6 dés verts, placés dans les 6 emplacements centraux au début du jeu (Voir fig.). Ces dés sont détenus et déplacés par tous les joueurs. Chaque joueur reçoit un dé noir et se voit assigné un coin du plateau de jeu comme base. Chacun à son tour, les joueurs lancent le dé noir et peuvent déplacer autant de dés verts que cette valeur, vers des emplacements adjacents (*Il peut bouger plusieurs fois le même dé. Ed*). L'amibe doit toujours rester en un seul morceau.

Le joueur qui parvient à amener l'amibe dans sa base a gagné. Dans ce jeu, un peu de tactique, et beaucoup de chance sont nécessaires.

La figure représente la position de départ.

Exemple : Le joueur possédant le coin inférieur gauche fait un 2 au dé. Il peut déplacer un dé de deux cases ou bien déplacer deux dés d'une case.

12) The Forbidden Number

Le Nombre Interdit

Nombre de joueurs : 3

Préparation : Chaque joueur choisit une couleur. On tire au sort un nombre interdit (de 1 à 6).

Un jeu de construction par Jurgen Wagner

Règles : Chacun à son tour lance le dé noir. Si ce n'est pas le Nombre Interdit, le joueur peut placer sur la pyramide, autant de dés de sa couleur que le résultat du lancer ; sinon il doit retirer tous ses dés libres de la pyramide.

Le vainqueur est celui dont on voit le plus de faces de dés sur la pyramide achevée.

13) Up and Down

Des Hauts et des Bas

Un jeu de construction/destruction par Jurgen Wagner

Nombre de joueurs : 3

Préparation : Chaque joueur choisit une couleur.

* Chacun à son tour, lance un dé noir. Si ce nombre est pair, le joueur peut placer sur la pyramide, autant de dés de sa couleur que le résultat du lancer. Si ce nombre est impair, il doit retirer de la pyramide, autant de dés libres de sa couleur que le résultat du lancer. Si ses dés sont bloqués, il a de la chance ! tout ou partie de cette pénalité disparaît.

Le vainqueur est celui dont on voit le plus de faces de dés sur la pyramide achevée.

* Dans la version destructrice de ce jeu, les joueurs commencent avec une pyramide complète. Ils enlèvent des dés pour un jet pair et en rajoutent pour un jet impair. On ne peut toujours enlever que les dés libres. on peut employer les dés que l'on rajoute pour bloquer ceux de ses adversaires (*Bien que la règle ne le dise pas explicitement, il semble logique que le vainqueur est celui qui a réussi à enlever tous ses dés le premier Ed.*).

* Pour pouvoir jouer au jeu de démolition avec un nombre quelconque de joueurs, on peut modifier les règles ainsi : Les joueurs ne se voient plus attribuer une couleur spécifique cependant chaque couleur de dé possède une valeur (par ex : Rouge = Plus, Noir = Moins, Vert = Neutre). Dans cette version les choses se gâtent pour un joueur lorsqu'il est forcé de rajouter des dés rouges qui pourront alors être pris par les autres. (*Les règles sont un peu floues quant à la manière de compter les points. Il est logique de considérer que le gagnant sera celui ayant la meilleure collection de dés lorsque le plateau de jeu aura été totalement vidé. Cependant on ne dit pas non plus ce qui pourrait vous obliger à placer telle ou telle couleur de dé. Peut-être ajouter un dé rouge si vous obtenez 1 au dé, un vert pour un 3 et un noir pour un 5 ? Ed.*)

14) The Clever Mole

A game of observation for little players of 5 years and up, and a game master.

Figure: "Looking from below, I see 10 eyes on the top die."

The game master builds 6 mole hills on the base plate: 6 little pyramids made of 10 dice of different colours each. One of them he builds in a way that it can be identified by the description he gives.

The first player to discover the right hill scores one point. The player with the most points (dice or sweets) is overall winner. The hill the mole is currently hiding under may be described like this:

* "My mole doesn't like green today." (It is under the Hill with the least green dice.) * "My mole is exactly 20 months of age." (The total of the visible die faces is 20.) * "My mole is going to be 20 months soon." (It's under the hill with the total nearest to 20.)

The game master may choose any degree of difficulty

For larger children, the players may take turns to be game master.

You could also build the hills randomly and then try to find descriptions that identify exactly one hill.

15) Storing Scores

He who stores may score! A game for 2 or more children to show they're not slow.

All funnels of the base plate are filled with black dice, and immediately covered by a layer of green dice.

The first player rolls 3 red dice and totals the numbers. Then, he lifts any one green die, revealing a funnel of 3 black dice. He totals the numbers on the black dice and announces the result.

If this total happens to be the same as the total of the red dice he may keep the green die and gets another turn (roll the red dice, etc.). If the numbers are different he puts the green die back.

All players try to memorize the number hidden under that die (store it in memory).

Now, the next player rolls the red dice and lifts one green die of his choice.

Each player in his turn may decide to roll a new number or to use his predecessor's number (if, for example, that player had forgotten which green die covered that number).

The player with the greatest number of green dice at game end wins.

16) Trulla (Latin: The Ladle)

Construction game for 2 or 3 players or teams. Needed accessory: a ladle

Object: The winner is the player with the most die faces showing on the outside of the completed pyramid.

Preparation: The dice are distributed evenly. Each player gets the dice of one colour.

Construction: Each player makes fill as many dice into the ladle as he likes, and then "fill" them onto the pyramid. Once the ladle is empty or touches the pyramid the next player gets his turn.

When a die falls off the base plate the next player gets his turn.

14) The Clever Mole

La Taupe Tiptop

Nombre de joueurs :

Préparation : Le maître de jeu construit 6 taupinières (6 pyramides de 10 dés) chacune de couleur différente. L'une d'elle doit être identifiable par la description qu'il en donnera.

Le premier joueur à trouver où est la taupe gagne un point (ou un bonbon). Celui qui a le plus de points ou de bonbons gagne.

Exemple de descriptions possibles :

* "Aujourd'hui ma taupe ne mange pas de vers" : elle se trouve sous la pyramide comportant le moins de dé verts.

* "Ma taupe est âgée de 20 mois exactement" : sous la pyramide pour laquelle la somme des points fait 20.

* "Ma taupe aura bientôt 20 mois" : la pyramide pour laquelle la somme des points est le plus proche de 20.

L'arbitre peut faire varier la difficulté autant qu'il le souhaite.

Jeu d'observation pour des enfants d'au moins cinq ans, avec un maître de jeu. Des enfants âgés, peuvent être maître de jeu à tour de rôle.

Vous pouvez également bâtir les pyramides au hasard et ensuite tenter de trouver une description qui ne correspond qu'à une seule pyramide

Figure : "En regardant par en dessous, je vois dix yeux sur le dé de dessus".

15) Storing Scores

Stockons les Scores

Nombre de joueurs : 2 ou +

Préparation : On remplit la base avec des dés noirs que l'on recouvre d'une couche de dés verts.

Celui qui stocke peut faire un score ! Un jeu pour des enfants à l'esprit rapide.

Le premier joueur lance 3 dés rouges et fait le total des points.

Il soulève alors le dé vert de son choix pour révéler 3 dés noirs.

Il fait la somme de leurs points et l'annonce. Si cette somme est égale à celle des dés rouges, il garde le dé vert et rejoue (c'est-à-dire relance les dés rouges, etc.) ; sinon il repose le dé vert à sa place.

Chaque joueur essaie de se souvenir des nombres révélés précédemment (de les stocker dans sa mémoire).

Le joueur suivant lance alors les dés rouges et soulève un dé vert de son choix.

Chaque joueur à son tour peut soit relancer les dés, soit utiliser le résultat de son prédécesseur (Si, par exemple, ce joueur avait oublié quel dé vert recouvre ce nombre).

Le joueur ayant récupéré le plus de dés vert à la fin, gagne.

16) Trulla (en latin : une Louche)

Trulla

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Préparation : Les joueurs auront besoin d'une louche. Chaque joueur prend les dés de sa couleur.

Jeu de construction

Chaque joueur place autant de dés de sa couleur qu'il le peut dans la louche, puis tente de le poser sur la pyramide. Quand la louche est vide ou si elle touche la pyramide, le tour passe au joueur suivant. Si un dé tombe hors du plateau de jeu, le tour passe au joueur suivant.

Le vainqueur est celui dont on voit le plus de faces de dés sur la pyramide achevée.

17) The Vain Guinea Fowl

A fast game for 2 or 3 players.

The guinea fowl has been invited and wants to dress up quickly in its finest pearly coat of feathers (guinea fowl = in German, "Perlhuhn", literally translated "Pearly Hen" Ed.).

The player who is fastest to help the creature wins.

Preparation: The "naked" guinea fowl is built on the base plate as a small pyramid of 10 green dice.

The black dice needed for the "coat" are distributed to the players. In a 2-player game each player gets 23 dice, in a three-player game each gets 15.

Object: The guinea fowl must be covered with black dice so that each of the three faces of the pyramid shows only one number. One side may only show ones, the second only fours, and the third only fives (those are the numbers that show the same pattern any way you look at them).

As a reminder of which side must show which number you might place a red die in one corner funnel, showing the "1", "4" and "5".

Figure: "Reminder Die" Example for the bottom layer of the coat. The naked fowl (the small core pyramid) is not shown. Game Play: After getting a starting signal, all players roll dice simultaneously (not in any turn order) and as fast as possible into open funnels on the base plate.

* If a die falls showing a "1", "4" or "5" at the same side as it is required in the "coat" it is placed immediately, without turning, at that side of the core pyramid. * The same is true for dice that fall exactly as the "reminder die". In this case you may choose the side to which you want to add the die. * A die that shows the "1", "4" and "5" but pointing to the wrong directions may be turned in place and then added to a side of your choice.

18) Spotted Cow

A stirring action game for 2 to 6 players by Erika Wittig

Preparation: The base plate is covered with one layer of 45 dice. 120 dice are divided equally between players, regardless of colour. (2 players: 60 each, 3 players: 40 each, 4 players: 30 each, 5 players: 24 each, 6 players: 20 each)

Choose a game master.

Rules: The game master rolls 3 extra dice on the table, in plain view of all players. The players total the numbers shown and look out for a funnel showing the same total. The first to discover such a funnel places a die in it.

The game master then rolls again, etc.

If no funnel shows the correct total the first player to call out "Blank!" may place a die in a funnel of his choice. However, if he is wrong and there is a fitting funnel he may not place a die (Ed.) but gets one die from each other player as a penalty.

Object: Whoever is first to have placed all his dice wins.

17) The Vain Guinea Fowl

La Pintade Vaine

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Temps de jeu : Rapide

Préparation : On fabrique une "dinde nue" sur le plateau sous la forme d'une petite pyramide de 10 dés verts.

Une pintade a reçu une invitation et veut se faire belle. (*En allemand, pintade se dit Pearlhuhn : littéralement poule de perle ou couleur perle Ed.*)

Les dés noirs nécessaires pour habiller la pintade sont répartis entre les joueurs : 23 dés chacun à 2 joueurs, 15 pour 3 joueurs. Le but du jeu est de recouvrir la pintade de telle façon que l'on ne voie qu'un seul nombre sur chacune de ses faces : 1 sur la première, 4 sur la deuxième et 5 sur la troisième (Ce sont les nombres dont l'aspect ne change pas quelle que soit la façon dont on le voit).

Pour se rappeler quel nombre va sur quelle face, vous pouvez placer comme pense-bête, un dé rouge avec le 1, le 4 et le 5 visibles, dans l'un des coins du plateau.

A un signal déterminé, tous les joueurs en même temps lancent leurs dés, le plus vite possible dans les emplacements vides du plateau.

* Si un dé présente un 1, un 4 ou un 5 sur le côté où il doit être, ce dé peut immédiatement être placé sur la pyramide, sans le tourner.

* De même, un dé qui tombe exactement dans la même orientation que le dé pense-bête peut être placé sur n'importe quelle face de la "Dinde".

* Un dé dont on voit le 1, le 4 et le 5, mais qui n'a pas la même orientation que le pense bête peut être tourné sur place dans la bonne orientation puis placé sur la "Dinde".

Le joueur le plus rapide gagne.

Figure : Le dé pense-bête et un exemple pour la couche inférieure de l'habit. La "dinde nue" (la pyramide de départ) n'est pas représentée ici.

18) Spotted Cow

la Vache Tachetée

Nombre de joueurs : 2 à 6

Préparation : La base est recouverte avec 45 dés. 120 dés sont équitablement répartis entre les joueurs, sans tenir compte des couleurs (60 dés chacun pour 2 joueurs, 40 dé pour 30 pou 4,24 pour 5 et 20 pour 6). On choisit un maître de jeu.

Règle : Le maître de jeu lance 3 dés non attribués sur la table, visibles par tous les joueurs. Les joueurs doivent faire l'addition et trouver un cratère où le total des points est le même. le premier à le trouver y place un dé.

Le maître de jeu relance alors, etc.

Si aucun cratère ne convient, le premier joueur à crier "Blanc" peut placer un dé dans un cratère de son choix. Toutefois, s'il a tort et qu'un tel cratère existe, il ne peut pas placer de dé mais reçoit un dé de pénalité de la part de chacun des autres joueurs. Le premier joueur à s'être débarrassé de tous ses dés, gagne.

19) Dishing Up

A construction game for 3 to 6 players.

Preparation: A core pyramid of 56 dice is built on the inner 21 funnels of the base plate.

108 dice are divided equally between players.

In a 4- to 6-player game each player is assigned one number (1 to 6). In a 3-player game each player gets 2 numbers.

Game Play: The first player throws single dice onto the pyramid from a distance of about 20 cm, ending his turn when a die falls off the base plate. The number shown by that die determines which player goes next. If, in a 4- or 5- player game, an unassigned number is rolled play passes on clockwise.

Decision: The first player to have placed all his dice wins.

20) Malicious Pleasure

A construction game for 2 or 3 players, by Michael and Bernd Opitz.

Preparation: Each player gets dice of one colour (82 each in a 2-player game, 55 each in a 3-player game). Object: The first player to have placed all his dice wins.

Game Play: In turn, each player throws one die onto the base plate. (The recommended distance is 20-25 cm, but it may be decided upon freely).

If the die hits a funnel containing at least one die of that player, the player may place as many dice as the number shown on that existing die. (If more than one die is already in the funnel you may choose which number you want to use.)

If the die hits a funnel that does not contain an own die the player may not place any more dice in this turn. Rebounding dice, or dice pushed off the base plate, may not be put back. The dice placed additionally must be placed so that they touch each other face to face, or along an edge. The thrown die counts towards the number of placed dice.

(The rules are not quite clear- don't blame it on me. Personally, I use the "bard line" interpretation, meaning that all dice must touch (including the one thrown) and that an existing "1" die in the funnel does not allow any more placements. Ed.)

21) Acquire

A construction game for three players by Martin Callis, Jurgen Wagner and Reinhold Wittig

Preparation: Each player gets 55 dice of one colour.

Game Play: Each player in his turn places one die. Only after one layer is completed another layer may be begun.

During construction, funnels are created. A player that places a die in a funnel created by 3 dice "cashes in" dice, or pays with dice: Dice/Colours in the funnel Balance (pay/get) a 3 own dice pay 4 dice to each other player b 2 own, 1 other pay 4 dice to other player c 1 own, 2 others (different colours) pay 1 die to each other player d 1 own, 2 others (same colour) pay 2 dice to other player e 3 others of the same colour get 8 dice from that player f 3 others, in a 2:1 ratio get 4 resp. 2 dice from other players

Decision: A player that goes broke loses and must quit the game.

Variants: Each Player gets 60 (or more) dice. The game ends, at latest, when the pyramid is completed. Whoever has collected the greatest number of dice by then wins.

19) Dishing Up

Service-Volée

Nombre de joueurs : 3 à 6

Préparation : Une pyramide de 56 dés est construite sur les 21 emplacements au centre du plateau. 108 dés sont partagés entre les joueurs.

Pour un jeu comprenant de 4 à 6 joueurs, un nombre est assigné à chaque joueur (1 à 6), à 3 joueurs, chacun reçoit deux nombres.

Règle : Le premier joueur jette ses dés, un à un sur la pyramide, jusqu'à ce que l'un d'eux sorte du plateau. le nombre de points sur ce dé indique le joueur qui prend la suite. S'il n'y a que 4 ou 5 joueurs, et qu'un nombre non assigné sort au dé, le tour passe au joueur à gauche de celui qui vient de lancer (c'est-à-dire dans le sens des aiguilles d'une montre).

Le premier joueur à avoir épuisé sa réserve de dés, gagne.

20) Malicious Pleasure

Malin Plaisir

Nombre de joueurs : 2 à 3

Préparation : Chaque joueur prend un certain nombre de dés à sa couleur : 82 pour 2 joueurs, 55 pour 3 joueurs.

Règle : Chacun à son tour, jette un dé sur le plateau de jeu. (La distance recommandée est de 20 à 25 cm, mais vous pouvez opter pour une autre valeur.

Si le dé se loge dans un emplacement contenant au moins un dé de la même couleur, alors le joueur peut placer autant de dés que la valeur du dé qui était déjà en place (S'il y avait plusieurs dés, le joueur en question peut choisir la valeur qu'il souhaite utiliser). Le dé qui avait été jeté à ce tour compte dans le nombre de dés rajoutés. Les dés ainsi rajoutés doivent se toucher par une face ou par une arête (ou par un sommet ?).

Si l'emplacement ne contenait pas de dé à sa couleur, le joueur ne place aucun dé supplémentaire.

Les dés qui rebondissent hors du plateau ou qui en sont éjectés par un autre dé ne sont pas remis en place

Le premier joueur à avoir épuisé sa réserve de dés, gagne.

(Les règles ne sont pas très claires - ce n'est pas ma faute.

Personnellement, j'utilise le règle de bon sens suivante : les dés doivent se toucher (y compris celui que l'on vient de jeter) and que si le dé déjà existant était un 1, alors on ne peut pas rajouter d'autre dé que celui que l'on a jeté Ed.)

21) Acquire

Acquisition

Un jeu de construction, par Martin Callis, Jurgen Wagner and Reinhold Wittig

Nombre de joueurs :

Préparation : Chaque joueur prend 55 dés à sa couleur.

Règle : Chacun à son tour place un dé. On ne peut commencer une nouvelle couche de dé que si la précédente a été totalement remplie.

Au cours de la construction, on va créer des cratères. Un joueur qui place un dé dans l'un d'eux va soit recevoir soit donner des dés aux autres joueurs.

Si l'emplacement comporte	Le joueur va
3 dés de sa propre couleur	donner 3 dés à chaque autre joueur
2 dés à lui et 1 autre	donner 4 dés à l'autre
1 à lui, 2 autres (différents)	donner 1 dé à chaque autre
1 à lui, 2 autres (identiques)	donner 2 dés à l'autre
3 autres tous identiques	recevoir 8 dés de l'autre
3 autres de 2 couleurs	recevoir 4 dés de celui qui en a deux et 1 dé de celui qui n'en a qu'un

Un joueur qui fait banqueroute et n'a plus de dés, perd la partie et se retire du jeu.

Variante : Chaque joueur prend 60 dés (ou plus). Le jeu s'arrête alors, au plus tard, quand la pyramide est achevée. Celui à qui il reste le plus de dé à alors gagné.

22) Golden Centre

A construction game for 3 players, by Gabriele Lagemann

Preparation: Each player gets 2 dice of one colour.

Object: To be the first to build a pyramid in your own corner of the base plate.

Game Play: All players roll a die. The one who rolled the middle of the three numbers may add one die to his pyramid. If doubles are rolled, the player who did not roll part of the doubles places a die.

If all players rolled the same number, each player must remove that number of dice from his pyramid.

23) Rasanto

A fast construction game for 2 players or teams.

Object: The player who has most die faces showing on the outside of the completed pyramid wins. Dice on the pyramid edges count double, the one at the top triple. The eyes shown on the dice are irrelevant.

Preparation: Each player gets the dice of one colour. Players decide who goes first.

Rules: The first player places one die into a base plate funnel of his choice. From now on, players take alternate turns to place one die each. If the placement results in one or more funnels made up of 3 dice they are filled immediately:

* If all 3 dice are of one colour, a die of the other colour is placed in the funnel. * If the ratio is 2: 1 the owner of the 2 dice fills the funnel.

Resulting funnels are also immediately filled. Only then the next player takes his turn to place one new die.

Variant: Players alternate to place single dice on the base plate (not necessarily adjacent to existing own dice). Only after all 45 funnels of the base plate have been filled the filling process as described above begins.

24) Summit Storm

By Peter Pallat and Reinhold Wittig

You will understand the name once you have played the game!

A construction game for 3 players or teams.

Object: The player who has most die faces showing on the outside of the completed pyramid wins. Dice on the pyramid edges count double, the one at the top triple. The eyes shown on the dice are irrelevant.

Preparation: Each player gets the dice of one colour. Players decide who goes first.

Rules: The first player places one die into a base plate funnel of his choice. From now on, players take alternate turns in clockwise order to place one die each. Funnels of 3 dice that are created by the placement are filled up immediately with bonus dice, as described below.

Bonus Dice: If two dice forming the funnel are of the same colour, the player using that colour places the bonus die. If all 3 dice are of the same colour the player to the left of that player places a die. If all 3 colours are present in the funnel all players roll a die, and the player that rolled highest places a die.

Funnels created by placing bonus dice are also filled immediately.

Only when all these actions have been completed the next player takes his turn and places a die. Once all 45 funnels of the base plate have been filled the pyramid is completed by placing bonus dice, and the winner is determined by counting the die faces showing on the outside of the pyramid.

22) Golden Centre

En plein centre

Un jeu de construction par Gabriele Lagemann

Nombre de joueurs : 3

Préparation : Chaque joueur prend 2 dés à sa couleur.

But du jeu : être le premier à construire une pyramide dans son coin du plateau de jeu

Règle : Tous les joueurs lancent un dé. Celui dont le résultat est entre les deux autres placent un dé sur sa pyramide. Si deux joueurs ont obtenus le même résultat, c'est le troisième joueur qui place un dé.

Si tous les joueurs ont fait le même nombre, ils doivent tous enlever un dé de leur pyramide

23) Rasanto

Pénurie

Jeu de construction rapide.

Nombre de joueurs : 2

Préparation : Chaque joueur prend les dés de sa couleur. on désigne un premier joueur.

But du jeu : Le joueur dont on voit le plus de faces de dés sur la pyramide achevée, gagne. Les faces sur les angles comptent doubles, le sommet compte triple.

Règle : le premier joueur place un dé. Ensuite, les joueurs continuent à placer chacun un dé à son tour. Lorsqu'un ou plusieurs cratères de 3 dés apparaissent, ils sont immédiatement remplis.

* Si ces trois dés sont de la même couleur, on y place un dé de l'autre couleur.

* S'ils sont de deux couleurs, on rajoute un dé de la couleur majoritaire.

Si cela amène la création d'autres cratères, ils sont également remplis immédiatement. C'est seulement lorsque ce processus s'achève que l'on passe au tour du joueur suivant.

Variante : Chaque joueur à son tour place un dé sur la base (pas nécessairement adjacent à ses propres dés déjà en place) et c'est uniquement lorsque la base a été totalement remplie que l'on commence à rajouter des dés comme décrit plus haut.

24) Summit Storm

Tempête au sommet

Jeu de construction de Peter Pallat et Reinhold Wittig

Nombre de joueurs : 3

Préparation : Chaque joueur prend les dés de sa couleur. on désigne un premier joueur.

Règle : Le premier joueur place un dé sur un emplacement de son choix du plateau de jeu. Après cela, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un dé. Les cratères de 3 dés qui apparaissent sont immédiatement remplis avec des dés bonus, selon les règles suivantes :

Si le cratère comporte 2 dés de la même couleur, on y place un dé bonus de cette couleur.

Si le cratère est d'une seule couleur, on y place un dé du joueur de gauche de cette couleur.

S'il y a 3 couleurs, on lance un dé et celui qui obtient le plus grand score place le dé.

Si un nouveau cratère apparaît après le placement d'un dé de bonus, on le remplit immédiatement de la même manière.

Une fois que l'on a fini de remplir tous les cratères de dés de bonus, on passe au joueur suivant. Quand les 45 emplacements du plateau ont été remplis, on place tous les dés bonus jusqu'à l'achèvement de la pyramide. On détermine alors le vainqueur.

Le gagnant est celui dont on voit le plus de faces de dés sur la pyramide achevée. Les arêtes comptent double. Le sommet compte triple. Les points visibles sur les dés ne comptent pas.

25) Ruins

By Karin Wittig, Alexandra Leitz and Kati Wittig. A destructive construction game for 3 constructive people. Each player gets 55 dice of one colour. In turn, each player places one die on the base plate. The dice must be placed adjacent to other dice already placed (except the first one, of course). The resulting funnels are immediately filled up, using these rules: 1. If all 3 dice are of the same colour the player to the left of that player places a die. 2. If 2 dice have the same colour, the player of the one colour not present in the funnel places a die. 3. If all 3 colours are present, the funnel is not filled up! The game will end before the pyramid is completed. Whoever has used most of his dice wins.

26) DoRa (Domino Rasanto)

For 2 or 3 players, by Nicolai Wittig
Each player gets 55 dice of 1 colour (in a 2-player-game each player gets 83 dice).
The player who is first to place all his dice wins.
In turn, players roll a die onto the base plate. After that, the die must be placed adjacent to another die already on the plate. The orientation of the die may not be changed in the process.
The resulting funnels are filled up using these rules: * If the numbers shown on the dice are all different the player whose die shows the highest number places a die. * If two numbers are equal, the player whose die shows the third (smaller or greater) number places a die. * If all 3 numbers are equal the player that completed the funnel (placed the third die) places the filling die. * Special case: If all dice are of the same colour the player going after the player of that colour places a die.
Domino Principle: When placing a filler die that die must be placed using the domino rules against the die that caused for the placement. If, for example, the greatest number is a "5", it must be placed with his "5" side against it. If two "6"s and one "1" is visible, it must be placed against the "1". When all numbers are equal the player chooses the side it is placed against. If all dice are of the same colour it is placed against the greatest number. If that number is present twice, the player again has the choice.

27) Mucho (Spanish: Much)

Construction game taking 10 minutes, for 3 little players
Figure: Bases of the three pyramids in the Mucho game
Object: Using 20 dice of one colour, each player builds a small pyramid on the 10 funnels in his corner of the base plate. The player whose completed pyramid shows the highest total of eyes on the outside wins.
Game Play: The first player rolls a die onto the base plate and then places it into one base funnel of his pyramid, without turning it. Of course he will be careful to place it in a way that high numbers point outward.
Then, it's the next players turn, etc.
All dice must be used exactly in the orientation they had after rolling them.
After 20 rounds, the small pyramids are completed, and scores are totalled.
Variant: A more difficult variant makes it mandatory to place the dice of the second and third layer, as well as the top dice of each pyramid, in a way that the number on one of the faces pointing downward must match one of the faces shown in the funnel (domino principle). It may happen that a player cannot place a die, or does not want to place it.
When one player has completed his pyramid, the round is completed by the other players. From then on, the rounds needed by the remaining players to complete their pyramids are counted. For each round a player needs, two points are subtracted from his final score.
Again, the winner is the player with the highest resulting score.

25) Ruins

Ruines

Nombre de joueurs : 3
Jeu de construction destructive par Karin Wittig, Alexandra Leitz et Kati Wittig.
Préparation : Chaque joueur prend 55 dés à sa couleur.
Règle : Chacun a son tour place un dé sur le plateau de base. Le dé doit être placé de façon adjacente aux dés déjà placés (sauf le premier bien sûr).
Les cratères ainsi formés sont immédiatement remplis selon les règles suivantes : * Si les trois dés sont de la même couleur, c'est le joueur à gauche de celui dont c'est la couleur qui place un dé. * S'il y a 2 dés de la même couleur, c'est celui dont la couleur n'est pas présente qui place un dé. * Si les trois dés sont de couleurs différentes, on ne lance pas de dé supplémentaire !
Le jeu se terminera donc avant que la pyramide soit achevée. C'est le joueur qui a placé le plus de dé qui gagne.

26) DoRa (Domino Rasanto)

DoRa

Nombre de joueurs : 2 ou 3
Un jeu de Nicolai Wittig.
Préparation : Chaque joueur prend 55 dés d'une couleur (à 2 joueurs, chacun prend 83 dés).
Le premier joueur à avoir placé tous ses dés gagne.
Chacun à son tour envoie un dé sur le plateau de jeu. Ce dé doit ensuite être placé adjacent aux dés déjà présents, sans changer son orientation.
Les cratères qui apparaissent sont alors remplis selon les règles suivantes : * Si les points des trois dés sont différents, celui dont le dé en montre le plus grand nombre, place un dé. * Si deux dé montrent des scores égaux, celui dont le score est différent (qu'il soit plus petit ou plus grand) qui place un dé. * Si les trois nombres sont égaux, c'est celui qui a placé le troisième dé qui en rajoute un. * Cas spécial : Si les trois dés sont de la même couleur, c'est le joueur à gauche du possesseur des dés qui en rajoute un.
Règle des dominos : lorsqu'on rajoute un dé, on doit utiliser la règle des dominos avec le dé qui a provoqué le rajout. Par exemple, si le plus grand nombre est un 5, le dé ajouté doit l'être avec sa face 5 en contact avec celui du premier dé. S'il y a deux 6 et un 1, le 1 du dé ajouté doit toucher ce 1. Si tous les nombres sont identiques, le joueur peut choisir avec quelle face sera en contact avec ce même nombre. Si tous les dés sont de la même couleur, on prendra la valeur la plus grande. Si cette valeur est en double, là encore le joueur concerné a le choix.

27) Mucho (en espagnol : Beaucoup)

Mucho

Nombre de joueurs : 3 enfants
Jeu de construction en 10 minutes
Préparation : Chaque joueur prend 20 dés d'une couleur.
But du jeu : Chaque joueur construit une pyramide sur des 10 cratères de son coin du plateau de jeu. Celui dont la pyramide montre le plus de points a gagné.
Règles : Le premier joueur lance un dé sur le plateau, ensuite, il le place sur sa pyramide, sans le tourner, en ayant soin de mettre les faces les plus élevées vers l'extérieur. Le second joueur fait alors de même, etc. Chaque dé doit être placé exactement dans l'orientation qu'il avait après le lancer. Après 20 tours, les pyramides sont terminées et on compte les points.
Variante : une variante un peu plus difficile impose de placer les dés des 2èmes et 3èmes couches ainsi que le dé sommet de telle façon qu'une de leurs faces inférieures corresponde à celle qui lui fait face (selon la règle des dominos). Il put alors se faire qu'un joueur ne puisse pas ou ne veuille pas placer un dé.
Dès qu'un joueur a terminé sa pyramide, on compte le nombre de tour que les autres joueurs mettent à terminer la leur. On enlèvera 2 points par tour supplémentaire à ces joueurs. Le vainqueur est encore celui qui a le meilleur score.

28) Tabula Rasa

Construction game for 3 players with a good power of 3D imagination, or training for it.

Idea: Each player gets 55 dice of one colour which he places before him as a block of 5 by 11 dice. From this block he will "break off" coherent chunks of dice that must be added to the pyramid exactly as they were taken. The block may not be changed by any other method.

Game Play: In turn, each player "breaks off" a chunk of one, or three, or six dice and uses it to add to the pyramid.

Because the object is to be the first to use up his block completely players try to use chunks of 3 or 6 dice as often as possible (which will not be possible at game start!).

The diminishing block must remain one coherent structure; it may not be split into separate parts. You should take care to break down the block in a way that yields coherent chunks of 3 or 6 dice as long as possible.

Figure: Example how to break off a "6" chunk.

29) Quadrula Rasa

A construction game for 2 or 3 players, by Jan Dirk Buschmann and Georg Thimme

Preparation: Each player builds a cube of 64 or 125 dice near the base plate. Eyes shown and colours are not important.

Object: Remove dice as fast as possible from the cube, adding them to the pyramid.

Game Play: In turn, each player takes a chunk of up to 10 dice from his cube and adds it to the pyramid, without changing the form of that chunk. You may only add to existing parts of the pyramid. (Except in the first turn, probably. Ed.)

You may take corner pieces, blocks, columns, etc, from the cube and place them on the base plate, preserving the shape of the chunk.

30) Fire and Water

A tactical construction game, based on an idea of Georg Thimme.

Players: 2 to 6, best with 4 or more.

Preparation: Each player gets a certain number of red and green dice: Player red green 2 24 24 3 15 15 4 12 12 5 9 9 6 88

The black dice are common possession.

Object: The first player to have used all his red and green dice in the pyramid wins the game.

Rules: Each player, in turn, adds one die to the pyramid.

A red die and a green die may not touch, neither with the face nor any edge. Black dice may touch all other dice, even black ones.

A player that cannot place a red or a green die must place a black one!

Tactics: It is especially "mean" to force the next player to "play away" all dice of one colour.

28) Tabula Rasa

Table Rase

Nombre de joueurs : 3

Jeu de construction pour des joueurs ayant une bonne vision dans l'espace.

Préparation : Chaque joueur prend 55 dés d'un couleur et les range devant lui en 5 rangées de 11 dés (ou l'inverse). Le joueur va "extraire" des blocs de dé de sa réserve et les placer sur la pyramide sans les déformer, tels qu'ils ont été détachés du stock.

Règle : Chacun à son tour les joueurs prennent un "morceaux" constitué de 1, 3 ou 6 dés et l'ajoute à la pyramide.

Le but du jeu étant d'être le premier à se débarrasser de tous ses dés, il faut utiliser des morceaux de 3 ou 6 dés aussi souvent que possible (ce qui n'est pas réalisable dans les 1ers tours !)

La réserve de dés doit rester en un seul morceau. Veuillez à ce que votre stock vous permette le plus longtemps possible de faire des blocs de 3 ou 6 dés.

Figure : Comment détacher un bloc de 6 dés.

29) Quadrula Rasa

Quatre Rase

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Par Jan Dirk Buschmann et Georg Thimme

Préparation : Chaque joueur fait un cube de 64 (8×8×8) ou 125 (5×5×5) dés à côté du plateau de jeu. Les points et la couleur des dés n'ont pas d'importance.

But du jeu : Retirer les dés, le plus rapidement possible, du cube pour les ajouter à la pyramide.

Règle : Chacun à son tour prend un "morceau" de cube contenant jusqu'à 10 dés et l'ajoute à la pyramide sans le déformer. Le morceau ajouté doit toucher la pyramide existante (*Sauf pour le premier coup Ed.*). On peut extraire du cube, les coins, des blocs, des colonnes, etc. pour les placer sur la pyramide, à condition de ne pas les déformer en les plaçant.

30) Fire and Water

L'Eau et le Feu

Nombre de joueurs : 2 à 6, Optimal à 4 ou plus

Un jeu tactique de construction, sur une idée de Georg Thimme

Préparation : Chaque joueur prend un certain nombre de dés verts et rouges : à 2 joueurs 24 de chaque, à 3 : 15 de chaque, à 4 : 12, à 5 : 9 et à 6 : 8. Les dés noirs appartiennent à tous.

But du jeu : Le premier joueur à avoir utilisé tous ses dés rouges et verts a gagné.

Règles : Les joueurs, chacun à son tour, ajoute un dé à la pyramide. Un dé rouge ne doit jamais toucher un dé rouge, ni par une face, ni par une arête, ni par un coin. Les dés noirs peuvent toucher tous les autres dés, noirs compris.

Un joueur qui ne peut placer ni un dé rouge ni un dé vert, doit placer un dé noir !

Conseil tactique : Il est particulièrement "vil" d'obliger un joueur à jouer tous ses dés d'une couleur.

31) Squeezing

A nasty dice game for 3 players

Object: The player who is first to use up all his dice wins. The numbers shown on the die faces are irrelevant; the dice are used as building blocks.

Preparation: Each player gets 55 dice of one colour. Each player rolls a die, and the first player to roll a "4" starts. A harmless variant would be to allow another roll to any player who rolls a "1" during the course of the whole game.

Construction Rules: The number of dice a player may use for building in a turn is determined by his roll of a die.

Dice added must be in contact with each other by at least one die face.

Moreover, at least one of the new dice must have contact to an existing own die face (the first round, of course, is an exception to this).

Bonus: If you build in a way that the freshly added dice are a column of 4, you may place 1 bonus die. If it is a column of 5 you get 2 bonus dice, and for a column of 6 dice, 3 bonus dice. The bonus dice must also be placed in contact to the existing dice and other bonus dice.

Game Start: You can only start with a rolled "4" because a small pyramid of 4 dice is the only valid construction on the empty base plate. The second player will be able to add dice if he rolls a "3", "5" or "6". (I do not see why a "4" should not be valid for him as he is only requested to build in contact with existing own dice. Ed.)

Squeezing: A free space must be preserved on the small start pyramid until the owner of that pyramid has added to his construction once. Now the general "squeezing" can begin, i.e. you build in a way to reduce other players' chances by covering their dice. In any phase of the game it may happen that a player can no longer add dice because all of his dice have "grown over".

32 Triops

For 2 or 3 players or teams

Object: The player or team owning most of the 135 die faces on the outside of the completed pyramid wins.

Preparation: Each player/ team chooses a colour. If there are more players than colours you play in teams, with the dice distributed between players of a team. Players should sit in order of alternating colours, e.g. red green black red green black in a 6-player game.

Game Start: The first player places one die on the base plate, in a funnel of his choice.

Game Play: From now on, all through the game, each player in his turn places 3 dice. The dice may be in an L-shape (Triangel) or a straight column (Triops).

Triops or Triangel must be placed with face-to-face contact to existing dice of any colour (touching the start die in the second turn). In the end game it can happen that there is no space for either Triangel or Triops. In this case, a column of two dice may be placed. If even that is impossible, place a single die.

Bonus: When a Triops has been placed that player may (must) place another die (bonus die) in any place. It is recommended to place it on pyramid edges because it scores double this way (2 outside faces!). Bonus dice do not count as "existing dice" for the mandatory contact requirement as long as they are isolated from the main structure.

Tactics: One one hand you should try to place as many dice as possible in outward positions, especially on the pyramid edges, on the other hand you should try to deny this to other players.

31) Squeezing

Elimination

Nombre de joueurs : 3

Préparation : Chaque joueur prend 55 dés d'une couleur. Ils lancent ensuite un dé, chacun à son tour, le premier à faire un 4 au dé, commence la partie. Variante : A n'importe quel moment du jeu, un joueur qui fait 1, peut relancer le dé.

But du jeu : Etre le premier à se débarrasser de tous ses dés.

Les points sur les dés n'ont aucune importance, les dés sont utilisés comme briques de construction.

Règles : Le nombre de dés qu'un joueur peut placer est déterminé par un jet de dé. Les dés qu'il ajoute doivent avoir au moins une face en contact entre eux.

De plus, au moins l'un d'eux doit toucher l'un de ses propres dés (Sauf au premier tour, bien sûr)

Bonus : Si vous arrivez à ajouter une colonne de 4 dés, vous pouvez rajouter un dé supplémentaire, pour une colonne de 5, 2 dés de plus et pour une colonne de 6, 3 dés. Ces dés de bonus doivent également être en contact avec les dés rajoutés et les autres dés de bonus.

Début du jeu : Le premier joueur à faire un 4 au dé joue en plaçant une petite pyramide de 4 qui est la seule construction respectant les règles de construction. Le deuxième joueur devra faire 3, 5 ou 6 (*Je ne comprends pas pourquoi 4 est exclus puisque la seule règle est de construire en contact avec ses propres dés. Ed.*)

Elimination : Tant que le premier joueur n'a pas rajouté de dé à sa petite pyramide de départ de 4 dés, un accès doit lui être préservé. A partir de ce moment, on peut commencer à essayer d'éliminer les autres joueurs en recouvrant leurs des dés de telle façon qu'ils ne puissent plus jouer.

32) Triops

Triominos

Nombre de joueurs : 2 ou 3 joueurs ou équipes

Préparation : Chaque joueur prend les dés d'une couleur. S'il y a plus de joueurs que de couleurs, former des équipes et répartir les dés de chaque couleur entre les membres de l'équipe correspondante. Il convient alors d'alterner les équipes autour de la table (par exemple rouge puis vert puis noir puis rouge puis vert puis noir pour un jeu à 6)

A la fin du jeu, le joueur dont on voit le plus de faces de dés sur la pyramide achevée, a gagné.

Le premier joueur place un dé où il veut sur le plateau. A partir de ce moment, chacun à son tour, jusqu'à la fin du jeu, les joueurs placent 3 dés, soit en forme de L (Triangel), soit en ligne droite (Triops). Les Triops et le Triangel doivent toucher l'une des faces des dés déjà en jeu, peu importe sa couleur.

Vers la fin du jeu, il se peut qu'il n'y ait pas assez de place pour 3 dés. On peut alors se contenter de poser 2 dés, voire un seul dé si en placer 2 est impossible.

Bonus : Quand un joueur place un Triops, il peut (doit) poser un dé supplémentaire (bonus), là où il veut. Il est recommandé de les placer sur les arêtes de la pyramide, où ils compteront double (2 faces visibles !). Les dés de bonus ne sont pas considérés comme étant déjà en jeu pour le placement des Triops ou des Triangel tant qu'ils ne sont pas reliés à la structure principale.

Tactique : Vous devez essayer de placer le plus de dés possible sur l'extérieur de la pyramide et empêcher les autres de le faire.

33) Lookout

A fulminant construction game for 2 or 3 players, by Joe Nikisch

Object: Be the first player to have used up all your dice.

Preparation: In a 2-player game each player gets 82 dice of one colour, in a 2-player game each player gets 55 dice. Players using the same dice colours may not sit adjacent to each other. In addition, each player gets one die of the colour his right-hand neighbour uses.

The start player then gets a golden die. This die is passed on clockwise after each turn.

Game Play: Each player takes up 10 dice of his colour, plus the one of his neighbour's colour. The start player even has a twelfth die, namely the golden one.

Construction Rule: On a signal given by the player in possession of the golden die, e.g. "Los!", all players throw their 11 resp. 12 dice onto the table. All dice of your own colour, that show the number rolled with the die of your colour by your left-hand neighbour, may be used for construction. In addition, players not in possession of the golden die may place dice showing the number rolled with the golden die.

The player with the golden die will end the construction phase of this turn with a "Stop!" command once he has used all dice he is allowed to place. If he calls the "Stop!" before he has used all possible dice the other players may continue to place as many of their dice as he has left over of his.

Now the golden die is passed on, and all players take up 10 dice of their own colour again (plus the one of the neighbour's colour, plus the golden die, Ed.)

If a player has less than 5 dice he may add blue dice for a total of 5. He may place the blue dice, too, but must change them into dice of his own colour once the construction phase stops. The first player who has placed all of his dice wins.

A fine lookout, indeed!

34) Masquerade

A 3-dimensional game of tactics for 2 or 3 players

Preparation: Build pyramids of 20 black dice each in the corners of the base plate. From those pyramids, remove the top dice and all edge dice (i.e. 10 dice per pyramid). Replace them by 3 red, 3 green, 3 blue dice per pyramid in the most colourful sequence possible, plus one black die for the top.

Training Game: Each player owns one pyramid. Players take turns in clockwise order. In his turn the player must remove a die from one bottom corner of his pyramid and place it on top, the top being vacant now because the edge dice slid down.

The object of the training game is to sort the edge dice so that one edge is all green, one all red and one all blue, with a black die on top.

The first player to achieve this wins the game.

Main Game: Now, the object is to sort the edge dice into the same sequence of colours on all edges, e.g. blue, red, green, black (bottom to top).

33) Lookout

Regardez-bien !

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Un jeu de construction frénétique de Joe Nikisch.

Préparation : A 2, chaque joueur prend 82 dés d'une couleur ; 55 dés seulement à 3. Chaque joueur prend aussi un dé de la couleur utilisée par son voisin de droite. Le premier joueur reçoit en plus un « dé d'or » (un dé d'une couleur non utilisée) qui sera passé au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, après chaque tour.

Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de tous ses dés.

Règle : Chaque joueur prend 10 dés à sa couleur plus le dé à la couleur de son voisin de droite. Le premier joueur prend en plus le « dé d'or ». A son signal (par exemple : "Go !"), les joueurs lancent tous leurs dés. Tous les dés de votre couleur qui montrent le même nombre que celui qu'a lancé votre voisin de gauche, peuvent être ajoutés à la pyramide. De plus tous les dés montrant le même nombre que le dé d'or (sauf ceux du joueur qui l'a lancé) peuvent aussi être ajoutés à la pyramide.

Le joueur ayant le dé d'or arrêtera la phase de construction en criant "Stop !" une fois qu'il aura placé tous ses dés. S'il a crié stop trop tôt et a laissé des dés qu'il aurait pu placer, les autres joueurs peuvent rajouter autant de dés que le premier joueur en a ainsi oublié.

Le « dé d'or » est alors passé au suivant et on recommence !

Si un joueur a moins de 5 dés il peut prendre des dés bleus (jusqu'à un maximum de 5 dés en tout). Ces dés bleus se placent comme les autres mais sont remplacés par des dés de la couleur du joueur une fois la phase de construction achevée. Le premier joueur à avoir épuisé sa réserve de dés a gagné.

34) Masquerade

Mascarade

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Un jeu tactique en 3D

Préparation : Construisez une pyramide de 20 dés noirs à chaque angle du plateau de jeu. Enlevez le sommet et remplacez les arêtes par 9 dés, 3 rouges, 3 verts et 3 bleus en mélangeant le plus possible les couleurs, remplacez ensuite un dé noir au sommet.

Jeu d'entraînement : Chaque joueur s'assoit face à une pyramide. Chacun à son tour, un joueur va retirer un dé à la base d'une arête de sa pyramide, en laissant les autres glisser vers le bas, puis replacer ce dé au sommet. Le but est d'être le premier à trier les couleurs pour avoir une arête rouge, une verte et une bleue avec un dé noir au sommet.

Jeu principal : Selon le même principe, le but est d'obtenir la même séquence de couleur sur les trois arêtes : de bas en haut, bleu, rouge vert noir.

35) Slide

For 2 or 3 players, by Hajo Bucken

It's time to slide, neatly down from the summit.

Preparation: Build a pyramid that shows only black dice at the outside. The three edges to the top are left out and filled with green dice.

Each of the three players only looks at his side of the pyramid, a black surface with a green roof.

Object: Who is the first to have :

* either 6 green dice showing the same numbers * or 6 green dice showing numbers 1 to 6 * or two sets of dice showing the same number, with black dice and green dice next to each other
Move: Each player in turn removes one green die from one of the two "spars" of green dice. He lets the other dice of the spar slide down and places the die he removed atop. By tricky combinations of removal and sliding each player tries to attain the object.

Hints:

* The more irons you have in the fire the earlier you will succeed. * You may also define other combinations as object

36) Slipped

For any number of players, by Jurgen Wagner

Preparation: As for the "Slide", but players do not get a pyramid face assigned.

Move: As for the "Slide", but each player may remove dice at any edge.

Object: Different objects are noted on slips of note paper (there should be more objects than players). Before game start each player draws an object and must attain this in the course of the game. Objects are secret, so each player knows only what he himself has to do to win.

The first player to achieve this wins. He calls out "Slipped!" and shows his paper to prove it.

Hints:

* During play you may find out, by shrewd observation, which objects the other players have. You must then try to foil this. * Possible objectives are: any 6 to 9-digit-numbers, sequences of numbers, doubles, and combinations of doubles. * If a player called "Slipped!" without really having attained his object he loses and is out of the game.

37) Mound Mover

For 3 players, by

Preparation: Each player builds a pyramid of 20 dice of his colour in one corner of the base plate.

Object: To move the own pyramid into the next corner in clockwise direction. If two or all three players achieve this in the same round the game is a draw.

Game Play: In turn, players move one die in an oblique plane parallel to the faces of the pyramids. In effect, each move is a jump along a right angle (of the base plate, or the dice). This is illustrated in the figures of game no. 49.

Each jump into a funnel blocks the dice below, even own dice. Blockades may be kept for any time. A blocked player may want to act in a way to force the other to abandon the blockade (even if this means to demolish the own pyramid partially).

Variants:

* The number of moves may be determined by an additional die roll. Those moves must be used completely. * A fourth pyramid of 10 blue dice is erected in the middle of the base plate. This pyramid may not be moved. It may act as an obstacle, but also as a slide surface. * The pyramids may be constructed of layers of differently-coloured dice to start with, and must be re-built in the next corner in one colour.

35) Slide

Glissade

Nombre de joueurs : 2 ou 3 par Hajo Bucken

Préparation : construisez une pyramide dont toutes les faces sont noires. Retirez les arêtes en remplacez les par des dés verts. Chaque joueur ne voit que sa face de la pyramide : un mur noir avec un toit vert.

But du jeu : Être le premier à avoir :

- 6 dés verts montrant le même nombre
- 6 dés verts portant les chiffres de 1 à 6
- 2 ensembles de dés verts portant les mêmes valeurs, dés verts et dés noirs côte à côte. (Je pense qu'il s'agit de 6 dés verts portant chacun la même valeur que le dé noir qui lui est contigu).

Chaque joueur, à son tour, peut enlever un dé vert de l'une des arêtes qu'il voit, en laissant ceux qui sont au-dessus glisser vers le bas, puis le replacer au sommet.

Par une astucieuse combinaison de retraits et de glissades, chaque joueur essaie de se rapprocher de son but.

Indices : Plus vous avez de fers au feu, plus vite vous parviendrez à votre but. Rien ne vous empêche de définir d'autres objectifs.

(NB : il n'est pas précisé si les 6 dés doivent être contigus ou non, ni si on peut tourner le dé avant de le replacer)

36) Slipped par Jurgen Wagner

Culbute

Nombre de joueurs : à volonté

Préparation : Voir « Slide », mais les joueurs ne se voient pas attribuer une face.

Mécanisme : comme « Slide », mais les joueurs peuvent enlever les dés sur n'importe quelle face de la pyramide.

But du jeu : différents objectifs sont notés sur de petits morceaux de papier. L'idéal serait qu'il y ait plus d'objectifs que de joueurs. Avant de commencer, chaque joueur tire au hasard un objectif à atteindre. Les objectifs sont secrets, les joueurs ne connaissent que le leur. Le premier joueur à atteindre son but, dit « Slipped » et montre son papier.

Indices :

* Au cours du jeu, une astucieuse observation peut vous permettre de deviner le but des autres joueurs. Vous pouvez alors essayer de les contrecarrer.

* Des objectifs possibles sont : toute suite de 6 à 9 nombres, des suites de nombres, de doubles, des combinaisons de doubles...

* Si un joueur annonce « Slipped » sans avoir rempli son objectif, il perd et se retire de la partie.

37) Mound Mover

Déplacer les Montagnes

Nombre de joueurs : 3

Un jeu de Reto Walt et Gilberto Zappatini

Préparation : Chaque joueur construit une pyramide de 20 dés de sa couleur dans un angle du plateau de jeu.

But du jeu : Déplacer sa pyramide dans le sens des aiguilles d'une montre, dans le coin suivant du plateau. Si 2 joueurs ou plus y arrivent dans le même tour, il y a match nul.

Mécanisme : Chacun à son tour, les joueurs déplacent un dé dans un plan oblique parallèle à l'une des faces de sa pyramide. En fait cela revient à faire bouger un dé le long de l'arête d'un angle droit (l'un des siens ou du plateau). Voir les illustrations du jeu n°49.

Chaque saut dans un cratère, bloque les dés en-dessous (y compris les siens. Les blocages peuvent être maintenus indéfiniment. Un joueur ainsi bloqué peut essayer de faire un mouvement qui oblige l'autre à dégager ses dés (même au prix de la démolition partielle de sa pyramide).

Variantes :

* Le nombre de mouvements peut être déterminé par le lancer d'un dé. Ces mouvements doivent alors tous être effectués.

38) Diebylon

A game of re-construction for 3 players, by Jurgen Wagner
Preparation: Each player builds a pyramid of 10 dice of his colour in one corner of the base plate.

Object: To be the first to re-erect this pyramid in another corner.

Game Play: In turn, each player rolls a die and moves according to the number shown. The number must be used fully, with each movement counting (up/down, forward/backwards).

For example, you can only start with a 4 or 6, you can move in one layer only with even numbers, move up or down one layer only with a 3 or 5, and move up or down two layers only with a 4 or 6. You cannot move with a 1.

You may block another players dice, but this time the "1" helps: If a blocked player roll a "1" the blocked die swaps positions with the blocking die.

A Faster Variant: To win, it is now sufficient to place the top die of a target pyramid. That is, you may use convenient "enemy" dice in your pyramid. For this reason you are advised to remove your start pyramid as fast as possible in order not to help other players involuntarily

39) El Dado (Spanish: The Die)

"You there, play Dado!" A game of demolition for any number of players, by Karin Wittig

Object: The player with the highest total of points at game end wins.

Preparation: The pyramid is complete. This may be the result of a previous construction game like Trulla', or you may pour the dice on the base plate (preferably hidden under a cloth). Before game start, the colours are assigned values, for example golden die 10 points blue dice 5 points green dice 3 points black dice 2 points red dice 1 point

Game Play: Players in turn remove one die each. You are not allowed to skip your turn! The game ends when the pyramid has been removed completely. Total your points to determine who won the game

40) Asparagus

A game of demolition, by Heike Kaufmann

Object and Preparation: Like for El Dado

Game Play: Players in turn remove one free die or a column of dice of the same colour. You are not allowed to skip your turn. The game ends when the pyramid has been removed completely.

* Une 4^{ème} pyramide bleue est construite au centre du plateau. Elle ne peut être bougée mais peut être utilisée comme support pour le mouvement d'un dé.

* Les pyramides peuvent être constituées de couches de couleurs différentes et doivent être reconstruites en une seule couleur dans le coin suivant.

38) Diebylon

Dédylone

Nombre de joueurs : 3 par Jurgen Wagner

Préparation : Chaque joueur construit une pyramide de 10 dés de sa couleur dans un angle du plateau de jeu.

But du jeu : être le premier à reconstruire sa pyramide dans un autre angle du plateau.

Mécanisme : Chaque joueur à son tour lance un dé et bouge selon le résultat obtenu. On doit utiliser tous ses points de mouvement, en comptant chaque déplacement (vers le haut, vers le bas, en avant ou en arrière).

Par exemple, on ne peut commencer qu'avec un 4 ou un 6, Vous ne pouvez vous déplacer dans une couche que grâce à un nombre pair, monter ou descendre d'un niveau seulement avec un 3 ou un 5 et monter ou descendre de 2 niveaux avec 4 ou 6. Il est impossible de se déplacer avec un 1.

Vous pouvez bloquer les autres mais alors le 1 est dangereux, si le joueur bloqué obtient 1 au dé son dé et celui qui le bloque échangeront leurs positions.

Variante plus rapide : Pour gagner, il suffit de lacer le dé au sommet d'une pyramide. c'est-à-dire qu'il est permis d'avoir des dés "ennemis" dans sa pyramide, aussi il est prudent de démanteler sa propre pyramide rapidement pour ne pas aider les autres par inadvertance.

39) El Dado (En espagnol : le dé)

El Dado

Un jeu de démolition par Karin Wittig

Nombre de joueurs : indifférent

Préparation : Construire la pyramide au hasard en renversant les dés sur la base (de préférence sous un linge) ou utiliser une pyramide obtenue après un autre jeu (comme Trulla)

But du jeu : avoir le plus de points.

Mécanisme : Avant de commencer, on donne des valeurs aux couleurs des dés, par exemple 10 pour les jaunes, 5 pour les bleus, 3 pour les verts, 2 pour les noirs et 1 pour les rouges. Chacun à son tour va retirer un dé de la pyramide. Il est interdit de passer ! Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste plus de dés sur le plateau. Celui qui a le plus de points gagne.

40) Asparagus

L'Asperge

Un jeu de démolition par Heike Kaufmann

Préparation et but : Comme El Dado

Mécanisme : A son tour, chaque joueur retire un dé libre ou bien une colonne de dés de la même couleur. Il est interdit de passer. Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste plus de dés sur le plateau.

41) Doubles

A demolition variant for any number of players, by Jurgen Wagner and Reinhold Wittig

Preparation: The pyramid is complete. It consists of dice of different colours (recommended are at least 3 colours).

Object: The player who has most dice after demolishing the pyramid wins.

Game Play: In turn, one die is removed. If the dice in the resulting funnel show doubles, the player may take one more die.

If triples are shown (all 3 dice show the same number) two more dice may be taken. These rules remain valid for the bonus dice taken (chain reaction).

42) Favourite

A demolition variant for any number of players, by Eberhard Wegner

Preparation: The pyramid is complete, made up of a random mixture of 3 colours (The rules below seem to suggest that you should use red, green and black dice. Ed.).

Game Play: In turn, players remove one die each. The rule is 'green before black before red', i.e. free green dice must be taken if possible, black dice only if there are no free green dice, and red dice last.

The dice score: green = 3 points, black = 2 points, red = 1 point.

Object: The player to the left of the player scoring highest wins the game.

43) Greedy Grabber

A game of demolition for 3 players, by Uwe Beul

Preparation: The pyramid is built of randomly mixed dice.

Each player gets one extra die and places himself so that he sees only one face of the pyramid. Thus, he sees only one face of the dice as well.

Object: The player who has collected the greatest number of dice wins.

Game Play: The first player rolls his extra die on the table. If the top die shows the number rolled, the player who sees this number may "grab" that die.

But: the first player may call "Stop!", prohibiting further "grabbing" in this turn.

If he is too slow, or the number on the top die points (by chance) in his direction, each player now sees 3 more free dice once the top die has been taken.

Players may grab those as well, freeing more dice in the process, until the start player calls his "Stop!"

If the top die does not show the number rolled, or the start player has stopped the grabbing, it's the second player's turn to roll his die to provide the number that may be grabbed. Until he calls "Stop!" and it's the third player's turn, each player grabs as many free dice as he can that show the right number. You may grab with one hand only! If a player takes a die after the "Stop" he must replace it and pay a penalty of one die to each other player.

Have Fun!

41) Doubles

Doubles

Nombre de joueurs : illimité

Une variante de démolition par Jurgen Wagner et Reinhold Wittig

Préparation : Bâtir la pyramide avec des dés de couleurs différentes (de préférence au moins trois).

But du jeu : Avoir le plus de dés après la destruction de la pyramide.

Mécanisme : Chacun à son tour retire un dé de la pyramide. Si le cratère ainsi révélé recèle un double, on enlève un dé supplémentaire, si c'est un triple, deux dés. Les mêmes règles s'appliquent aux dés supplémentaires (réactions en chaîne).

42) Favourite

Mon Favori

Nombre de joueurs : illimité

Une variante de démolition par Eberhard Wegner

Préparation : Bâtir la pyramide au hasard, avec des dés de 3 couleurs différentes (*La suite semble indiquer d'utiliser rouge, vert et noir. Ed.*).

But du jeu : Être assis à gauche du joueur ayant le plus de points.

Mécanisme : Chacun à son tour retire un dé de la pyramide.

Les règles sont : "Vert avant Noir avant rouge". C'est-à-dire qu'on doit enlever les dés verts libres avant de pouvoir enlever les noirs, et les noirs avant les rouges.

On marque 3 points pour chaque dé vert, 2 pour les noirs et 1 pour les rouges.

Le joueur assis à gauche de celui qui a le plus de points, gagne.

43) Greedy Grabber

L'Avare

Nombre de joueurs : 3

Un jeu de démolition par Uwe Beul

Préparation : On construit la pyramide au hasard avec des dés de couleurs différentes. Chaque joueur prend un dé supplémentaire et se place de façon à ne voir qu'une seule face de la pyramide. Il ne doit alors apercevoir qu'une seule face des dés.

But du jeu : Avoir le plus grand nombre de dés possible.

Mécanisme : Le premier joueur lance son dé supplémentaire. Si on peut voir ce nombre sur le dé au sommet, celui qui le voit peut le prendre. Mais le 1^{er} joueur peut dire "Stop !", mettant fin à la "moisson" pour ce tour. S'il est trop lent, ou que le dé (par hasard) pointe dans sa direction et qu'il le prenne, chaque joueur voit alors trois autres dés au sommet, susceptibles d'être saisis suivant le même principe et ainsi de suite, jusqu'à ce que le premier joueur dise "Stop !".

Si personne ne voit le nombre voulu, ou que le 1^{er} joueur a dit "Stop !", c'est au tour du 2^{ème} de lancer le dé et ainsi de suite.

Chaque joueur doit attraper autant de dés libres que possible.

On ne peut s'emparer des dés qu'avec une seule main. Si un joueur prend un dé après le "Stop !", il doit non seulement le reposer, mais aussi payer une amende d'un dé à chacun des autres joueurs.

Amusez-vous !

44) Cui Bono?

(Latin: In whose favour? Ed.)

A game of demolition by Jens-Peter Steuck for at least 2, but preferably many players

Preparation: The pyramid is built of thoroughly mixed red, green and black dice, 55 each. They score: green = 1 penalty point, black = 2 penalty points, red = 3 penalty points.

Game Play: Each player in turn takes one die that shows 2 faces from the bottom layer (!) of the pyramid. At game start, this can only be one of the three corner dice. In the course of the demolition new edges and funnels are created. As before, only bottom layer dice showing at least two free faces may be taken away. The die taken may immediately be placed again, according to these rules:

* Any die may be placed in a three-coloured funnel * any die may be placed in a one-coloured funnel of a different colour To forestall an endless repetition of moves, a die may not be placed in a way that it would establish an edge of only one single colour with the edge dice below it. This is true even if the funnel is in the bottom layer.

If a die cannot be placed the player must keep it, thus increasing his penalty point balance.

The game ends once all dice have been removed from the base plate.

Tactics:

* Take dice that can be put back immediately * Plan your moves to create adverse situations for your successor (e.g. you might decide not to put a die back even if it were allowed). * You may want to limit the time for each player's turn. A player that takes longer than that to ponder over his move loses the game automatically

45) Sandwich

A game of tactics for 2 (or 3) players

Each player gets 6 dice of one colour. In the first phase of the game players alternate to place one die at a time on the base plate. You can try to begin to "sandwich" the other players dice even now. A die is sandwiched when it is positioned between two of the other player's dice. It is captured and taken from the board.

Once all dice have been placed, players take alternate turns to move their dice. With one move you may either move one die into an adjacent funnel, or make one straight jump over an own or an enemy die. Sequential jumps are not allowed in one move.

If you move or jump into an enemy 'sandwich' position the die is captured immediately. One move may also create a double sandwich. When one player is down to two dice, he and his opponent make one more move each. Then, the third game phase begins: Each player now may make two moves in his turn, using on or both dice.

The game ends when a player is reduced to one die. The game may also be played with 3 players; in this case, each player only gets 5 dice.

44) Cui Bono

Cui Bono

(En latin : En faveur de qui ?)

Nombre de joueurs : 2 ou (de préférence) beaucoup plus.

Un jeu de destruction de Jens-Peter Steuck.

Préparation : On construit une pyramide en mélangeant 55 dés rouges, 55 dés noirs et 55 dés verts.

Ils valent des points de pénalité : vert = 1 point, noir = 2 points et rouge = 3 points.

Mécanisme : Chaque joueur à son tour prend un dé de la couche inférieure de la pyramide et dont on peut voir deux faces, au début du jeu cela ne peut se faire que dans les angles.

Petit à petit, de nouveaux angles et cratères vont apparaître.

Comme précédemment, on ne peut retirer que les dés de la couche inférieure ayant au moins 2 faces visibles. On peut

replacer le dé que l'on vient d'enlever en respectant les règles suivantes :

* Un dé peut être replacé dans un cratère à 3 couleurs.

* Un dé peut être replacé dans un cratère monocolore, mais d'une couleur différente du dé.

* Pour éviter les répétitions de mouvements infinies, on ne peut replacer un dé s'il crée une arête de monocolore avec les dés en dessous de lui, y compris pour un cratère tout en bas de la pyramide.

Si le dé ne peut pas être replacé, le joueur doit le garder, marquant ainsi des points de pénalité. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les dés aient été retirés du plateau de jeu.

Tactique :

* Prenez des dés que vous pouvez replacer immédiatement.

* Prévoyez vos coup à l'avance pour bloquer vos adversaires (par ex. vous pouvez éviter de remettre un dé même si cela est permis).

* On peut décider d'un temps limite pour le tour de chaque joueur. Un joueur qui met trop de temps à réfléchir perd automatiquement la partie.

45) Sandwich

Sandwich

Nombre de joueurs : 2 (ou 3)

Préparation :

Un jeu tactique.

Chaque joueur prend 6 dés d'une couleur (seulement 5 pour un jeu à 3). Dans une première phase du jeu, chaque joueur place à son tour un dé sur le plateau de jeu. Vous pouvez dès à présent tenter de prendre les dés adverses en sandwich. Ils sont alors capturés et retirés du jeu.

Une fois placés, chaque joueur peut déplacer ses propres dés, soit vers un cratère adjacent, soit en sautant par-dessus un autre dé (l'un des siens ou un dé adverse). Les sauts successifs ne sont pas autorisés dans un seul mouvement. Si vous sautez ou vous déplacez ainsi en sandwich entre deux dés adverses, votre dé est immédiatement capturé et retiré du jeu. Un déplacement peut très bien créer un double sandwich.

Quand l'un des joueurs n'a plus que deux dés, tous les joueurs, y compris lui-même, obtiennent un déplacement supplémentaire à chaque tour. La troisième phase de jeu commence où tous les joueurs peuvent faire deux déplacements, avec un seul dé ou avec deux dés différents.

Le jeu s'arrête quand l'un des joueurs n'a plus qu'un seul dé.

46) Reducto

Fast game of demolition, for 2 or more players

Situation and Object: 15 green, 15 red and 15 black dice are mixed and placed in the 45 funnels of the base plate randomly. One player, with eyes closed, removes one die at random. From now on, players in turn may take one die each, according to the demolition rules. In the final tally, green dice count 3 points, red dice 2 points and black dice 1 point each. The player with the highest score wins.

Demolition Rules: Each visible number on each die points into two (opposite, Ed.) directions. You may move the die into any direction according to the number pointing to it and may cross both empty funnels and dice, but the move must end in an empty funnel. You may not leave the base plate. A "1" cannot be used, a "2" jumps over one funnel and lands in the second, a "3" jumps over 2 funnels and lands in the third, etc.

With the jump, you must cross at least one non-empty funnel. The moving die is removed from the board and kept by the player. If you cannot jump you must take one die of your choice from the base plate, roll it back onto the plate and place it in its original funnel without turning or tilting it. Perhaps the next player can jump with it now. Once there are only 15 dice left each player that cannot jump immediately may

* Either make two moves with the same die. He may use a "1" for the first move only. On the stopover the die may not be turned or tilted. * Or he may roll a die as described above, put it back onto the base plate, and then perhaps move with it. Once only 5 dice are left over, each player may make up to three moves with the same die, or he may roll a die once and then move twice.

The game ends when only one die is left on the base plate.

47) Wolf in a Sheep's Coat

A game of tactics for any number of players

A wolf camouflaged in a sheep's coat is hidden in the flock. An unknowing player must discover it with the aid of his shepherd dogs and drive it away

1) Game without Bushes

45 black dice are placed on the base plate. One player (the shepherd) looks away while the others decide which die shall be the wolf.

The shepherd has red dice as dogs and places them, one after the other, in funnels of his choice.

The dogs can look into the directions their faces point to, for example into six directions from a funnel in the middle of the board (see figure). With every die he places the shepherd asks whether this dog can see the wolf. The other players must answer correctly. An important limitation is that no dog can look through another placed dog. Figure: Directions of view of the first two dogs. They can already see a large part of the flock. A dog also sees the wolf when it sits atop the wolf. If the shepherd asks directly if one specific die was the wolf this question also 'costs' one dog, regardless of the answer. This dog is placed beside the board and is counted in the final tally. By proceeding with logic, the wolf can often be detected by very few dogs.

Once the wolf has been found the next player takes up the role of the shepherd.

If you are interested to determine a winner it would be the player who had needed the least number of dogs to find the wolf.

2) Game with Bushes

The flock is grazing in a landscape dotted with bushes. Some black dice are removed and replaced by green dice (bushes). The game is played exactly as before, but the dogs cannot look over the bushes. So, the wolf now has better a chance to hide!

46) Reducto

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Un jeu de démolition rapide.

Préparation : mélangez 15 dés verts, 15 rouges et 15 noirs et en remplir les 45 cratères du plateau de jeu. L'un des joueurs, les yeux fermés, en enlève un au hasard.

Mécanisme : Chacun a son tour, les joueurs peuvent retirer un dé, en respectant les règles de démolition ci-dessous. A la fin du jeu, chaque dé vert rapporte 3 points, 2 pour les rouges et 1 pour les noirs.

Règles de démolition : Chaque nombre visible sur chacun des dés pointe dans deux directions (*opposées Ed.*). Vous pouvez déplacer un dé dans l'une de ces directions, en sautant autant de cratères vides ou non qu'indiqué par la face du dé. Le mouvement doit s'arrêter dans un cratère vide, sans sortir du plateau de jeu.

Les "1" ne peuvent pas être utilisés.

Un "2" permet de sauter par-dessus un cratère et de s'arrêter dans le suivant.

Un "3" permet de sauter par-dessus 2 cratères et de s'arrêter dans le troisième...

Un saut doit obligatoirement passer au-dessus d'au moins un cratère non vide. Le dé est retiré du jeu et gardé par le joueur qui l'a déplacé. Si aucun dé ne peut être bougé, prenez n'importe quel dé, lancez-le sur le plateau de jeu, puis remplacez-le à sa position initiale sans le tourner, ni le pencher. Il est peut-être maintenant possible de le déplacer.

Une fois qu'il n'y a plus que 15 dés sur le plateau, un joueur qui n'est pas en mesure de déplacer un dé, peut :

* soit faire deux mouvements avec le même dé. Il peut alors utiliser un "1" pour le premier mouvement seulement. Pendant l'arrêt intermédiaire, on ne doit pas changer l'orientation du dé. * Soit lancer l'un des dés comme indiqué ci-dessus, puis éventuellement le déplacer une fois si c'est devenu possible.

Une fois qu'il n'y a plus que 5 dés sur le plateau, un joueur peut faire 3 déplacements avec le même dé ou bien le lancer un dé puis le déplacer 2 fois.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus qu'un seul dé sur le plateau.

47) Wolf in a Sheep's Coat Le Loup déguisé en Agneau

Nombre de joueurs : Illimité

Jeu tactique

Un loup, déguisé en agneau, est caché dans le troupeau. Un joueur doit le découvrir avec l'aide de ses chiens de berger.

1) Jeu sans buisson

Préparation : 45 dés noirs sont disposés sur le plateau. L'un des joueurs, le berger, quitte la pièce tandis que les autres décident lequel des dés sera le loup. Le berger prend des dés rouges en guise de chiens et les place, l'un après l'autre sur le plateau de jeu, dans le cratère de son choix, puis demande si ce chien peut voir le loup. Un chien peut voir dans toutes les directions pointées par ses faces (6 directions pour un dé au centre du plateau : voir dessin), mais pas à travers un chien déjà placé. Les autres joueurs doivent répondre correctement.

Dessin : Direction dans lesquelles voient les deux premiers chiens, ils voient d'ores et déjà une grande partie du troupeau. Un chien peut voir un loup qui est directement sous lui. Le berger peut demander si un dé précis est le loup, cette question lui coûte un chien, quelle que soit la réponse. Ce chien est retiré du jeu et comptera pour le décompte final. En procédant avec méthode, on peut trouver le loup avec peu de chiens.

Une fois le loup découvert, le joueur suivant devient berger. Si vous voulez désigner un gagnant, c'est celui qui a utilisé le moins de chien.

2) Jeu avec buissons

On remplace un certain nombre de dés noirs par des dés verts en guise de buissons. Les chiens ne voient pas à travers ces buissons, le loup peut donc plus facilement se cacher !

48) Witches' Dance

A game of tactics for 2 players, by Heike Kaufmann

Preparation: 13 black dice are placed on the base plate (see figure). Each player gets the dice of one colour and places one of them as his "moving die" into the "start" position (corner funnels).

Game Play: Players take alternating turns. In a turn, the "moving" die is either moved to an adjacent, empty funnel or it jumps over one own, one enemy, or one black die. After that, the funnel where the die came from is filled with a "filler" die of the players colour. It is important to note that only the "moving" die may move! The player to have most "filler" dice on the base plate at game end wins.

A common tactic is to encircle the other player with barriers that are two dice wide and cannot be passed at all.

49) Smuggling

A game of tactics for 2 players, by Harald Markowski

Preparation: 7 green dice are placed in the funnels along one edge of the base plate, leaving the corner funnels empty. 2 red dice are placed into the adjacent parallel row of funnels so that 2 empty funnels remain to the right and left (those dice cut the row in three). 10 black dice are placed symmetrically as a regular triangle in the remaining space (accordingly, this triangle is surrounded by empty funnels).

The black dice are the smugglers that try to get through to the green border. The red customs officers try to forestall this.

Game Play: Both smugglers and customs officers may move in each turn along a right angle into an adjacent empty funnel. The funnels along the edges are forbidden for the smugglers. The customs officers capture the smugglers by jumping over them. It is allowed to do more than one jump in sequence in one turn. However, jumps are not mandatory. The smugglers win when 4 of them get through, i.e. when 4 green dice have been replaced by black dice.

50) The Pharaoh's Curse

A mightily mazy game for 3 players, by Carsten Volle

Three explorers must explore a pyramid, starting from different positions, and must find an exit. Preparation: 42 green dice are placed randomly on the base plate. The middle funnels of the edges remain empty. A red, a blue and a black die are placed in those middle funnels. Each player is assigned one of those dice.

Game Play: Each player must try and get to the opposite corner. Whoever arrives there first has won the game. Moves: (I assume this is an "either-or" for your turn but the text is not really explicit about that. Ed.) 1. You may swap places with an adjacent green die if it touches your own die, showing the same number on the adjacent faces. Your die may not be turned, but the green die may be turned at your choice. 2. You may turn your die in place.

48) Witches' Dance

Ronde de Sorcières

Nombre de joueurs : 2

Un jeu tactique par Heike Kaufmann

Préparation : Placez 13 dés noirs sur le plateau (voir dessin). Chaque joueur prend tous les dés d'une couleur et en place un en position de départ dans un cratère d'angle. C'est son "dé mobile".

Mécanisme : Chacun à son tour, les joueurs déplacent leur dé mobile vers un cratère vie adjacent ou sautent par-dessus un autre dé, l'un des siens, de son adversaire ou bien un dé noir. Le cratère de départ est alors rempli avec un dé à la couleur du joueur. Attention ! Seul le dé mobile peut bouger ! Le gagnant est celui qui a le plus de dés à sa couleur sur le plateau à la fin. Une bonne tactique est d'encercler ses adversaires avec une rangée infranchissable de deux dés.

49) Smuggling

Les Clandestins

Nombre de joueurs : 2

Un jeu tactique par Harald Markowski

Préparation : Placez 7 dés verts dans les cratères le long de l'un des côtés du plateau de jeu, en laissant les coins vides. Placez deux dés rouges dans la rangée parallèle en laissant deux cratères vides à chaque extrémité (ils séparent la rangée en 3). Placez 10 dés noirs en formant un triangle équilatéral dans l'espace restant (il doit être entouré par des cratères vides). Les dés noirs sont des contrebandiers, qui essaient d'atteindre la frontière verte. Les dés rouges sont des douaniers qui tentent de les en empêcher.

Mécanisme : Les douaniers ainsi que les contrebandiers peuvent se déplacer le long d'un de leurs angles droits, vers un cratère adjacent vide. Les cratères le long des bords sont interdits aux contrebandiers. Les douaniers capturent les contrebandiers en leur sautant dessus. On peut ainsi sauter sur plusieurs contrebandiers à la suite les uns des autres, mais cela n'est pas obligatoire. Les contrebandiers gagnent si 4 des leurs atteignent la frontière, c'est-à-dire si 4 dés rouges sont remplacés par des dés noirs.

50) The Pharaoh's Curse

La Malédiction du Pharaon

Nombre de joueurs : 3

Un jeu labyrinthique de Carsten Volle.

Préparation : Placez 42 dés verts au hasard sur le plateau. Le cratère central de chacun des côtés doit rester vide. Placez trois dés, un rouge, un vert et un bleu dans ces emplacements. Ce sont trois voyageurs (les joueurs) explorant une pyramide à partir d'entrées différentes, et qui doivent trouver une sortie. But du jeu : Ressortir de la pyramide par l'angle opposé à son entrée.

Mécanisme : (*Je suppose que l'on fait l'une des actions suivante à son tour de jeu, mais la règle ne le dit pas. Ed.*)

1 : Vous pouvez échanger votre position avec celle d'un dé vert qui touche le votre si leur face adjacente a la même valeur.

L'orientation de votre dé ne doit pas changer, mais celle du dé vert le peut.

2 : Vous pouvez changer l'orientation de votre dé sans le déplacer.

Le premier à sortir a gagné.

51) Steps to the Throne

For 2 players, by Carsten Voile

Preparation: 3 red dice are placed in the corner funnels of one corner. They constitute the goal. 1 green die is placed in the middle funnel of the opposite edge. In addition, you need 1 blue die and 41 black dice.

Object: One player tries to get the green die into the red funnel. His opponent tries to prevent this, using the black dice.

Game Play: Roll the blue die onto the base plate. It shows 3 numbers now, each pointing in two directions. The green die may now be moved into one of those directions, according to the number shown. However, it must remain on the base plate, may not jump over black dice, and the move must be taken fully. If it lands exactly on a black die this die is captured and removed from the board. The opponent now places one black die so that it touches the green die along one edge. By this, he tries to block the way to the goal. If the green die is surrounded and can neither move nor capture a black die no black die may be placed in that turn. Instead, the player gets one black die for future use, as a replacement for a captured die. Once you have (eventually) arrived in the row adjacent to the red funnel you must roll an even number to enter it if you are in one of the outer funnels, or an odd number if you are in the central funnel. Variants: The game can be played with alternating roles. The winner is the player who arrived fastest . . . or who captured more barricades, or who used the least number of black dice...

52) Race

A game of tactics for 3 (or 4) players, by Martin Callis

Preparation: Each player gets 5 dice of one colour. One board edge is the starting line. The opposite corner is the finish area. Players agree on a start player. Game Play:

1. Each player in turn places one of his dice in a funnel of the start line or the adjacent row of funnels, until 15 of the possible 17 funnels have been filled.

2. Then, turn by turn an own die is rolled over one of its edges into an adjacent empty funnel.

Object: The finish area is a regular triangle in the opposite corner, with edges 5 funnels long. Of those funnels, only the 12 outer funnels are relevant for scoring. The game ends when those 12 funnels are occupied.

Scoring: Only the numbers shown on the outward-facing die faces in the finish area score. They are multiplied as follows: Seen from the start line...

* in the first row: factor 1 * in the second row: factor 2 * in the third row: factor 3 * in the fourth and fifth row (=extreme point): factor 4

The player scoring the highest total wins the game. Variant: In a 4-player-game, each player gets 4 dice.

53) Triangle

A game of tactics for 3 players, by Jürgen Lutze

Preparation: Each player gets 6 dice of one colour. They are distributed symmetrically into the corners: the corner, the central row of two funnels, and the rows of three funnels near the board centre all have dice of different colours. The sequence of colours is interchanged in cyclic order.

Object: Build a triangle of your own dice anywhere on the base plate.

Game Play: Rows of dice are always moved as one piece. You may choose one move in every turn:

* Move a row of dice across the right angle in front of it (parallel offset move) * Rotate a row of dice around one corner die by 60 degrees * Jump over another die or row if enough empty space is beyond it * Block other dice or rows by moving onto them. However, such a blockade may only be kept up for one turn.

51) Steps to the Throne

Aux Marches du Trône

Nombre de joueurs : 2, par Carsten Voile

Préparation : 3 dés rouges sont placés dans les emplacements d'un coin du plateau de jeu. Ils constituent le but. Un dé vert est placé dans l'emplacement central du côté opposé. Vous aurez également besoin d'un dé bleu et de 41 dés noir.

But du jeu : L'un des joueurs tente d'amener le dé vert dans le but rouge, l'autre essaie de l'en empêcher avec les dés noirs.

Mécanisme : Lancez le dé bleu sur le plateau, on peut y voir 3 nombres, chacun pointant 2 directions opposées. Le dé vert peut alors être déplacé dans l'une de ces directions, du nombre d'emplacements désigné par le dé. Il ne doit ni sortir du plateau, ni sauter par-dessus un ou plusieurs dés noirs. Le déplacement doit être effectué en totalité. S'il finit son déplacement exactement sur un dé noir, il est capturé et retiré du jeu. L'adversaire place alors un dé noir de telle façon qu'il touche le dé vert par une arête, en essayant de barrer le passage vers le but. Si le dé vert est entièrement encerclé et ne peut bouger, il ne place aucun dé noir, à la place, il en prend un noir de plus, en remplacement d'un dé capturé, qu'il utilisera plus tard dans le jeu. Si vous arrivez (finalement) à la rangée adjacente au but, vous devez faire un nombre pair pour y entrer si vous êtes sur le bord du plateau, et un nombre impair sinon. Variantes : vous pouvez alterner les rôles. Le vainqueur est alors celui qui est arrivé le plus vite, ou qui a capturé le plus de dés noirs, ou qui a utilisé le moins de dés noirs...

52) Race

Course

Nombre de joueurs : 3 ou 4

Un jeu tactique par Martin Callis

Préparation : Chaque joueur prend 5 dés d'une couleur (4 dés pour un jeu à 4). L'un des côtés constitue la ligne de départ et dans le coin opposé, la ligne d'arrivée est constituée d'un triangle équilatéral de côté 5 emplacements. Seuls les 12 emplacements sur les côtés du triangle comptent, le jeu s'arrête lorsque tous ces emplacements sont remplis.

1 : Chaque joueur, à tour de rôle va placer l'un de ses dés sur la ligne de départ ou la ligne adjacente, jusqu'à ce que 15 (16 pour un jeu à 4) des 17 emplacements possibles soient remplis.

2 : A tour de rôle chaque joueur peut faire pivoter l'un de ses dés autour d'une de ses arêtes vers un emplacement vide.

Décompte final : Seuls comptent les points des faces que l'on peut voir sur le bord extérieur du triangle d'arrivée. Ils ont

multipliés suivant la règle suivante : $\times 1$ sur la ligne la plus proche du départ, $\times 2$ sur la deuxième ligne, $\times 3$ sur les lignes 4 et 5, $\times 4$ pour la pointe du triangle

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

53) Triangle

Triangle

Nombre de joueurs : 3

Un jeu tactique par Jürgen Lutze

Préparation : Chaque joueur prend 6 dés d'une couleur, répartis symétriquement dans les coins : une couleur dans le coin, une autre dans le rang suivant de 2 emplacements, et la dernière dans le rang de 3 emplacements suivant; en permutant la séquence dans chaque angle (par exemple vert, rouge, bleu dans un angle, puis rouge, bleu, vert et enfin bleu, vert, rouge).

But du jeu : Construire un triangle de votre couleur, n'importe où sur le plateau de jeu.

Mécanisme : On déplace des lignes de dés, d'une seule pièce sans déformation. A chaque tour vous pouvez :

* Déplacer une rangée de dés dans la direction pointée par l'une de ses extrémités (décalage parallèle).

* Tourner 1 ligne de dés de 60° autour d'une de ses extrémités.

* Sauter par dessus un dé ou une rangée de dés, à condition qu'il y ait suffisamment d'espace derrière.

* Bloquer un dé ou une rangée de dés en se plaçant au-dessus d'eux. Ce blocage ne peut pas être maintenu plus d'un tour.

54) Falling Rocks

A combat game for 3 players, by Jochen Baurmeister, Peter Pallat and Reinhold Wittig

Figure: Start position of a player, and possible moves of a piece. Attack moves can be directed against 'A' funnels, escape moves can go to the 'F' funnels. Preparation: Each player gets 6 dice of one colour. They are placed in the 6 funnels in his corner of the base plate.

Object: Move your 6 dice to the opposite edge. The player to make it first wins. Players move turn by turn in clockwise order. The special thing about this game is the way the pieces move. A die, in its move, goes either up a ridge and then slides down into the funnel beyond it (attack move), or it is lifted from the funnel and slides down a ridge (escape move).

Accordingly, if a die is in the middle of the board it has 6 options for its move. When doing an attack move an enemy die in the funnel beyond the ridge is captured and placed in one start funnel of that player (attacker's choice).

This placement has a distinct tactical touch because you may place the die in any empty start funnel of that player.

Often you will be able to place it in a way that it immediately becomes dangerous for the third player.

Dice that arrived at their finish line may neither capture nor be captured any more.

Dice in the finish line may be moved sideways to make place for other dice. To move such a die into an adjacent funnel counts as one move.

55) Flea Chase

10 minutes of tension for 2 players of 10 years or up, by Karin and Reinhold Wittig

What's Special: Using new tactics of jumping, the dice (fleas) move across the board.

Figure: Starting positions

Preparation and Object: Each player gets 10 dice of one colour which are placed in the start positions in two corners of the base plate. The object is to build a pyramid of 20 dice in the third corner.

Moves: Players take alternate turns to move one die in an oblique plane, parallel to the outer faces of the base plate. The die moves along a right angle with every move. Each player tries to get his dice into the target pyramid as fast as possible and into the front rows at that. Blocking: Every jump into a funnel made up of other dice blocks those dice. The blockade may be kept up as long as the blocked player has left a free die outside the pyramid to move (in other words, the die already in the pyramid and possibly able to move to and fro in it do not count as "free" dice). Else, the blockade must be given up after one turn (i.e., the blocking player gets one free turn).

Scoring: Once a player has moved all of his dice into the pyramid, players count the additional turns the other player needs to complete the pyramid (if that player started second, he has one free move before counting starts).

In the completed pyramid, the die faces showing at the outside are counted. The second player to arrive now subtracts the number of additional moves he needed from that result.

The player scoring most points wins (this is not necessarily the first to finish his moves!).

How to Jump: The die to the left can jump into the funnel marked with a dot.

This funnel is either a base plate funnel, or it is made up of dice.

In the third and fifth figure a die must be in the row behind the movement plane, so that the moved die does not slide off into the back row.

The "long jump" shown in the bottom figure is very rare.

54) Falling Rocks

Nombre de joueurs : 3

Un jeu de combat par Jochen Baurmeister, Peter Pallat and Reinhold Wittig.

La figure représente la position de départ d'un joueur et les mouvements possibles d'une pièce. Les attaques peuvent être dirigées contre les emplacements "A", les mouvements de fuite vers les emplacements "F".

Préparation : Chaque joueur prend 6 dés à sa couleur et les place dans un coin du plateau.

But du jeu : Amener vos 6 pions (dés) sur le côté opposé du plateau. Le gagnant est le premier à le faire.

Mécanisme : Chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. La particularité de ce jeu est la manière dont bougent les pièces. Un dé gravit une crête, puis retombe de l'autre côté (attaque) ou bien est soulevé de son emplacement puis glisse de l'autre côté de la crête (fuite).

Ainsi, un dé au centre du plateau a 6 directions de mouvement possibles. Lors d'une attaque, le dé retombe sur un dé adverse, le capture et le renvoie dans un emplacement de départ de son propriétaire, au choix de l'attaquant. L'aspect tactique e ce mouvement est évident puisque vous renvoyez un dé à son point de départ, souvent vous pouvez le placer de telle manière qu'il soit immédiatement dangereux pour le troisième joueur.

Les dés parvenus à leur ligne d'arrivée ne peuvent plus, ni capturer, ni être capturés. Ils peuvent être déplacés sur le côté pour faire de la place à ceux qui arrivent, ce mouvement comptant pour un déplacement.

55) Flea Chase par Karin et Reinhold Wittig Sauts de Puce

Nombre de joueurs : 2 joueurs de 10 ans et plus

10 minutes de tension pour 2 joueurs de plus de 10 ans par Karin et Reinhold Wittig

La figure représente la position de départ.

Préparation : Chaque joueur prend 10 dés à sa couleur et les place dans son coin, sur sa position de départ.

But du jeu : Construire une pyramide de 20 dés dans le dernier coin du plateau en faisant sauter ses dés (puces) à travers le plateau.

Mécanisme : A tour de rôles, chaque jour déplace un dé dans un plan oblique parallèlement aux côtés du plateau. Le dé se déplace long du l'un de ses angles droit. Chacun essaie d'amener ses dés dans la pyramide d'arrivée aussi rapidement que possible, et de préférence dans les premiers rangs.

Blocage : Un saut dans un emplacement occupé par d'autres dés, les bloque en place. Ce blocage peut être maintenu indéfiniment, tant que le joueur bloqué a un autre dé libre à jouer quelque part sur le plateau (en d'autres termes, un dé, déjà dans la pyramide et encore capable de bouger ne compte pas comme dé "libre"). Sinon, le blocage doit être abandonné après un tour (le joueur bloquant gagne un tour gratuit !).

Règles de déplacement : Voir les figures. Le dé à gauche, peut sauter dans l'emplacement marqué d'un point, il s'agit soit d'un emplacement de base du plateau, soit d'un emplacement formé par 3 autres dés. Dans la troisième et la cinquième figure, il doit y avoir un dé dans la rangée inférieur au plan du mouvement, de telle façon que le dé ne glisse pas vers l'arrière. Le grand saut représenté dans la figure du bas est très rare.

Décompte final : Une fois que l'un des joueurs a placé tous ses dés dans la pyramide, on compte le nombre de tours nécessaires à l'autre, pour y amener les siens (S'il était le deuxième à jouer au début du jeu, il peut bouger une fois pour finir ce tour avant que l'on commence à compter). Dans la pyramide finale, on compte le nombre de faces de chaque couleur visibles sur l'extérieur de la pyramide, on retranche le nombre de tours additionnels du joueur arrivé second. Le gagnant est celui qui a le plus de points (pas forcément le premier arrivé !).

56) Finish

A fast game of tactics for 3 players

Figure: Starting position of one player; finish line

Each player gets 7 dice of one colour and places them in the start positions in his corner.

The object is to move all 7 dice to the finish line opposite the start corner.

In turn, the players "jump" one die per turn along a right angle, as described in game 55 "Flea Chase Blockades must be lifted when the blocked player cannot do a useful move any more, i.e. he would either have to move backwards or move dice to and fro along the finish line.

57) The Fire-Red Devil

Once played, always played! A tricky game in space for 2 players, by Oliver Stuhr

Basic Idea: A chase goes on in an ever-changing landscape.

Preparation: Players agree who is to play the chasing devil (red die) and the escaping angel (golden die). Then, each player gets 45 green dice (this number may be increased or decreased, depending on the player's proficiency). Figure: Positions of the three small pyramids built before game start. On the base plate, 3 small pyramids are built of 4 black dice each.

The red and the golden die are rolled onto the base plate.

Moves: The dice are moved along right angles (see game 55) in planes parallel to the base plate faces. The angel gets the first turn, the devil follows. Turn by turn, green dice are placed in the funnels just vacated by the angel and the devil. Thus, the board surface changes constantly.

Object: The devil tries to catch the angel before all green dice have been used. The angel, on the contrary, tries to escape until the last green die has been placed. Figure: Here, the angel (arrow) has been caught by the devil (dark die).

My Game

(Perhaps you will even invent a game that can only be played if the base plate is turned upside-down?)

The Game Cabinet - editor@gamecabinet.com - Ken Tidwell

56) Finish

La Ligne d'Arrivée

Nombre de joueurs : 3

Un jeu tactique rapide.

La figure montre la position de départ d'un joueur et sa ligne d'arrivée.

Préparation : Chaque joueur prend 7 dés d'une couleur et les place sur sa position de départ, dans son coin.

But du jeu : Avancer ses 7 dés jusqu'à la ligne opposé du plateau.

Mécanisme : A tour de rôle, chaque joueur fait "sauter" l'un de ses dés le long de l'un de ces angles droits selon les règles du jeu 55 : Sauts de puces. Les blocages doivent être levés dès que le joueur adverse ne peut plus bouger aucun dé (c'est-à-dire qu'il devrait reculer ou bien déplacer un dé sur le côté le long du bord du plateau).

57) The Fire-Red Devil

Ange et Démon

Jouez-y un jour, jouez-y toujours !

Un jeu dans l'espace par Oliver Stuhr

Nombre de joueurs : 2

Préparation : L'un des joueurs prendra le dé rouge : le diable à la poursuite du dé blanc : l'ange qui tente de s'échapper.

Chaque joueur prend alors 45 dés verts (Ce nombre peut être augmenté ou diminué en fonction de l'habileté des joueurs).

Construisez 3 petites pyramides de 4 dés noirs. La figure montre la position de ces 3 pyramides sur le plateau. Lancez le dé rouge et le dé blanc sur le plateau.

But du jeu : Le démon essaie de rattraper l'ange qui essaie de lui échapper jusqu'à ce que tous les dés verts aient été placés.

Sur la figure, l'ange (flèche) s'est fait rattraper par le démon (dé sombre).

Mécanisme : Les dés se déplacent le long de l'un de leurs angles droits selon les règles du jeu 55 : Sauts de puces. L'ange joue en premier, puis le diable. Des dés verts sont placés dans les emplacements abandonnés par l'ange et le démon après leur mouvement. La surface de jeu change ainsi constamment.

My Game

Mon Jeu

(Peut-être inventerez-vous un jeu qui se joue sur la face inférieure du plateau renversé !)

The Game Cabinet - editor@gamecabinet.com - Ken Tidwell

Traduction française : Jacques Gondard-Mary – hébergée chez Ludo le gars : <http://lgimet.over-blog.com> - lgimet@free.fr