

DONNANT DONNANT

Le jeu de dés éclectique d'Ulrich Blum et Jens Merkl
pour 1 à 4 joueurs dès 8 ans



8+



1-4



env.
30 min

MATÉRIEL

- 5 dés de 5 couleurs différentes
- 4 feutres effaçables
- 29 cartes d'évaluation
- 20 cartes bonus
- 4 cartes de décompte
- 1 carte solo
- 1 ligne de marché

APERÇU DU JEU

Pendant la partie, les joueurs constituent eux-mêmes leur étal de cartes en les achetant au marché. Des cartes bonus vous aident à atteindre les objectifs figurant sur les cartes d'évaluation qui apportent la victoire. Seules les cartes complétées rapportent en effet un bonus ou des points de victoire. Le hic : après avoir jeté les dés, un joueur ne peut les inscrire sur une carte que s'il la complète. Ce qui fait les affaires des joueurs passifs. En effet, si le joueur actif relance les dés, les joueurs passifs pourront en inscrire un sur une de leurs cartes pour commencer à les compléter. C'est aussi ça être joueur actif : faire des choix qui parfois arrangeront les autres.

MISE EN PLACE

La ligne de marché est posée au milieu de la table. Les cartes sont triées en 2 piles séparées en fonction de leur verso et mélangées séparément. Posez ensuite les piles de part et d'autre de la ligne de marché. Retournez 4 cartes d'évaluation (cartes avec une couronne de laurier) et posez-les sur les 4 emplacements du haut de la ligne de marché. Faites de même avec les cartes bonus (cartes avec un B) sur les 4 emplacements du bas. Toutes les cartes posées sur la ligne de marché sont appelées « marché ».

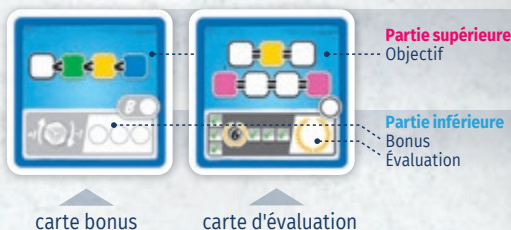


Chaque joueur reçoit ensuite 1 carte de décompte, 1 feutre et 2 cartes faces cachées de chaque pile de la ligne de marché. Il doit défausser 1 carte parmi les 4 et la remettre sous la pile correspondante. Il pose les 3 cartes restantes devant lui, dans son étal, de sorte qu'elles se touchent au moins par un bord ou un coin. Note : l'étal d'un joueur ne doit pas excéder un carré de 3x3 (3 lignes et 3 colonnes).

Choisissez un premier joueur. Il reçoit les 5 dés et la carte de décompte avec le symbole de premier joueur (vous pouvez aussi utiliser les cartes de décompte pour tirer le premier joueur au sort).

CARTES D'ÉVALUATION ET CARTES BONUS

Dans sa **partie inférieure**, chaque carte présente soit un bonus (cartes bonus) soit une évaluation pour la fin de la partie (cartes d'évaluation). Elles doivent toutefois être activées en atteignant en intégralité l'objectif figurant sur la **partie supérieure** (la carte est ainsi **complétée**). Pour atteindre les objectifs, les joueurs lancent les dés.



DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur jette les 5 dés. Il peut utiliser ce lancer tel quel ou **rejeter jusqu'à 2 fois**. Avant de rejeter, il peut mettre de côté autant de dés qu'il le souhaite sur le chantier figurant au fond de la boîte et rejeter uniquement les dés restants. S'il doit rejeter une deuxième fois, il peut rejeter les dés préalablement écartés sur le chantier.

Si le joueur actif est satisfait de son jet (après le 1er, le 2ème ou le 3ème jet), il peut alors utiliser jusqu'à 5 dés tels qu'ils ont été tirés. Il peut pour cela acheter des cartes au marché et/ou compléter des cartes. Ces deux actions peuvent être réalisées aussi souvent qu'il le peut. Il ne peut toutefois **utiliser chaque dé qu'1x seule fois**. Si le joueur actif n'est toujours pas satisfait après son 3ème jet, il peut **également** décider d'utiliser un **joker**.



LES JOUEURS PASSIFS UTILISENT AUSSI LES DÉS

Si le joueur actif **rejette les dés**, tous les joueurs passifs peuvent inscrire **un des dés rejetés** sur une de leurs cartes. Ils peuvent utiliser un des dés jetés **chaque fois** que le joueur actif rejette. Si toutefois le joueur actif est satisfait de son tout premier jet, tous les autres joueurs repartent les mains vides et ne peuvent inscrire aucun dé sur une de leurs cartes.



IMPORTANT ! Les joueurs passifs ne peuvent pas choisir les dés que le joueur actif a mis de côté sur le chantier figurant au fond de la boîte. Les joueurs passifs peuvent choisir uniquement parmi les dés qui viennent d'être rejetés.

Les joueurs passifs peuvent aussi tous choisir le même dé pour eux. Lorsqu'il rejette la deuxième fois, le joueur actif peut rejeter les dés que les joueurs passifs ont inscrits. Un joueur passif peut également renoncer à utiliser un dé.

ATTEINDRE DES OBJECTIFS ET COMPLÉTER DES CARTES

Le joueur actif peut utiliser les dés pour compléter les cases objectives d'une carte mais toutefois uniquement si **toutes les cases (encore) non remplies de cette carte sont marquées de la sorte !** Le **joueur actif n'a pas le droit de remplir les cases objectives individuelles** d'une carte s'il **ne peut pas la compléter.**



Les règles de remplissage sont les suivantes :

- ▶ Si une case comporte un chiffre, il faut obtenir ce chiffre précisément pour cocher la case.
- ▶ Si une case ne comporte aucun chiffre, un chiffre doit être inscrit dans cette case.
- ▶ N'importe quel dé (peu importe sa couleur) peut être utilisé pour les cases blanches.
- ▶ Seul le dé de la couleur correspondante peut être utilisé pour les cases de couleur.
- ▶ L'ordre dans lequel les cases sont remplies n'a pas d'importance.



Une fois de plus car c'est important ! Le **joueur actif** ne peut remplir **des cases objectives individuelles** que si **la carte est complétée** de la sorte. Sinon, il n'a pas le droit de les remplir ! En revanche, les joueurs passifs peuvent remplir des cases individuelles même si aucune carte n'est complétée de la sorte ! Les cartes peuvent ainsi être « préparées » de façon passive afin de pouvoir les compléter plus facilement plus tard en tant que joueur actif.

Une fois qu'une carte est complétée, le joueur coche le cercle à droite de celle-ci. Le bonus ou l'évaluation de fin de partie indiqué(e) en bas de la carte est alors activé(e). Les détails concernant les objectifs, les bonus et les évaluations figurent à la fin de la règle du jeu.



ACHETER DES CARTES AU MARCHÉ

Si le joueur actif a obtenu 3 ou 4 chiffres identiques lors de son jet, il peut utiliser ces dés pour acheter une carte au marché qu'il pose immédiatement sur son étal. La ligne de marché indique le prix pour les cartes situées au-dessus et en dessous. Une carte achetée doit être posée de sorte à toucher au moins 1 bord ou coin d'une autre carte et ne peut plus être déplacée par la suite. L'ensemble de l'étal ne doit à cet effet jamais excéder 3 colonnes et 3 lignes (c'est-à-dire au maximum un carré de 3x3). Au début, un joueur est libre de poser dans le sens qu'il souhaite ; dès que 3 cartes sont posées horizontalement et 3 cartes verticalement, les places restantes possibles sont prédéterminées.



4 dés identiques



3 dés identiques

JOKER

Après le 3ème jet **et uniquement dans ce cas**, le joueur actif a la possibilité d'utiliser **1 des 2 jokers ci-après** au lieu des options normales :

1) Le joueur actif peut **utiliser jusqu'à 2 dés au choix** comme s'il était un joueur passif. Il choisit parmi les 5 dés tels qu'ils ont été obtenus après le 3ème jet et peut ainsi remplir 2 cases (également sur des cartes différentes) de son étal. **Les cartes n'ont pour cela pas besoin d'être complétées**. Il peut quand même remplir la dernière case d'une carte ou n'utiliser que 1 dé s'il n'a plus de cases libres.

Attention ! C'est la seule possibilité pour un joueur actif de remplir des cases sans compléter la carte. À la seule condition qu'il ait préalablement rejeté 2x les dés.

2) Le joueur actif prend la première carte face cachée d'une pile et la pose sur son étal. Après l'avoir consultée, il peut défausser la carte face cachée au lieu de la poser. Ceci met toutefois fin à son tour, c'est-à-dire qu'il ne reçoit ni 2 dés ni une autre carte.

FIN DU TOUR

Si le joueur a utilisé tous les dés qu'il peut ou qu'il veut pour acheter et/ou compléter des cartes ou a utilisé un joker après son 3ème jet, son tour prend fin et il passe les dés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, qui devient alors le joueur actif.

Si au moins 1 carte a été achetée, toutes les cartes de la rangée correspondante du marché sont déplacées dans le sens de la flèche et de nouvelles cartes de la pile sont révélées pour les emplacements devenus libres.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur **achète** sa 9ème carte (et que son étal de 3x3 est achevé), la partie prend fin. On termine le tour de jeu (jusqu'au joueur situé à droite du premier joueur). 1 dernier tour de jeu complet a alors lieu (à nouveau jusqu'au joueur situé à droite du premier joueur). Le décompte est ensuite effectué.

Cas particulier : si un joueur devait avoir complété toutes ses cartes lors du tour final, il doit malgré tout jeter les dés 3x car il devrait acheter ou compléter au moins 1 carte pour arrêter avant le 3ème jet.

ÉVALUATION

Les joueurs regardent alors combien de points les cartes d'évaluation **complétées** leur octroient et les reportent dans la couronne de laurier vide de la carte (détails en fin de règles). Chaque joueur calcule ensuite son résultat final et l'inscrit en bas de sa carte d'évaluation.

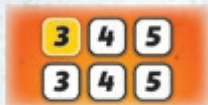
carte de décompte



Celui qui obtient le total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui a le moins de cases vides qui remporte la partie. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

OBJECTIFS

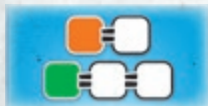
Les objectifs sont les suivants :



----- Le chiffre indiqué doit être utilisé pour chaque case. Un 3 jaune doit être utilisé pour cocher la case jaune.



----- Le chiffre à droite doit être supérieur au chiffre à gauche du signe <. Dans l'exemple ci-contre, les chiffres doivent être croissants de la gauche vers la droite. Des sauts sont toutefois permis. 1, 2, 4, 5, 6 serait par exemple correct. Pour la case du milieu, il faut utiliser ici le dé orange.



----- Les signes = signifient que les chiffres doivent être égaux dans les deux cases. Dans l'exemple ci-contre, le joueur a besoin d'un double ou d'un triple, le dé orange devant être utilisé dans le double et le dé vert dans le triple. Le double et le triple **peuvent** avoir des chiffres différents (p.ex. : 2, 2, 5, 5, 5)

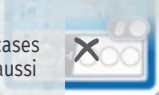


----- La somme de toutes les valeurs dans les cases doit être supérieure ou égale à 40. Peu importe les valeurs que le joueur y inscrit. Les dés correspondants doivent toutefois être utilisés pour les cases en couleur.

CARTES BONUS

Les cartes bonus ne rapportent pas de point mais un bonus pouvant être utilisé pendant la partie. Un joueur ne peut **utiliser le bonus** indiqué sur une carte bonus **qu'après en avoir rempli toutes les cases objectives**. Les bonus complétés peuvent être utilisés immédiatement, éventuellement dans le même tour.

La plupart des cartes bonus peuvent être utilisées 3x dans la partie. L'une des 3 cases bonus est cochée à chaque utilisation. **Important** : de nombreux bonus peuvent aussi être utilisés en étant joueur passif.



Si un bonus modifie un dé, cela se passe uniquement de façon fictive. Ainsi, si un joueur change un 4 en 5, le dé reste un 4 pour tous les autres joueurs.

Les bonus sont les suivants :



----- Le joueur peut ajouter ou soustraire 1 à un dé (de façon fictive) et appliquer le bonus plusieurs fois au même dé s'il le coche plusieurs fois. La valeur ne peut jamais être supérieure à 6 ni être modifiée pour passer d'un 6 à un 1. Le bonus peut aussi être utilisé à l'achat et en tant que joueur passif.



----- Le joueur peut utiliser 1 dé d'une autre couleur. Il peut p. ex. utiliser le dé jaune pour remplir une case qui requiert normalement un dé bleu. Le bonus peut être utilisé en tant que joueur actif ou passif.



En tant que **joueur passif**, un joueur peut inscrire un autre dé rejeté. Il ne peut toutefois pas inscrire le même dé une deuxième fois. Ce bonus ne peut pas être utilisé en tant que joueur actif!



En fin de partie, le joueur peut définir la couleur de cette carte. Il marque la couleur dans la case de récompense. Ceci peut s'avérer utile pour les cartes d'évaluation qui rapportent des points pour des cartes de certaines couleurs. Si cette carte n'est pas complétée, elle n'a pas de couleur et ne compte pas comme carte d'évaluation.



Le joueur a besoin de 1 dé en moins pour acheter une carte. Pour un même achat, il peut également cocher plusieurs ronds, ce qui lui permet d'acheter une carte avec n'importe quel dé voire sans aucun dé.



ATTENTION : d'une manière générale, chaque dé ne peut être utilisé qu'une fois même si le joueur lui applique plusieurs bonus. L'une des 3 cases bonus doit être cochée à chaque utilisation.

CARTES D'ÉVALUATION

Le nombre de points qu'une carte d'évaluation rapporte dépend du nombre et de la position des autres cartes dans l'étal. L'évaluation d'une carte ne peut être effectuée que si la carte est complétée. **Important :** les cartes d'évaluation existent en plusieurs exemplaires, certaines cartes rapportant plus de points. Ceci est justifié par la difficulté de l'objectif sur les cartes. Il est permis de posséder plusieurs cartes qui rapportent la même chose, auquel cas on reçoit le nombre de points indiqués pour chacune de ces cartes.

Les cartes d'évaluation sont les suivantes :



Le joueur reçoit les points indiqués pour **chaque carte attenante horizontalement et verticalement** à cette carte **ET complétée**.



Le joueur reçoit les points indiqués pour **chaque carte de la couleur définie** présente dans son étal. Elles n'ont pas besoin d'être complétées. La simple possession d'une carte de cette couleur accorde les points.



Le joueur reçoit le nombre de points indiqué pour **chaque carte attenante horizontalement et verticalement** à cette carte et de la **couleur définie**. Elles n'ont pas besoin d'être complétées. Le simple placement d'une carte d'une telle couleur accorde les points.



Le joueur reçoit le nombre de points indiqué pour chaque ligne ou chaque colonne de son étal composée de **3 cartes complétées**. La carte d'évaluation ne doit pas nécessairement faire partie d'une ligne ou d'une colonne complétée en intégralité.



Le joueur reçoit le nombre de points indiqué s'il possède dans son étal un **jeu complet de cartes des 5 couleurs**. Peu importe leur position et si les cartes concernées sont complétées ou non.



Le joueur reçoit les points indiqués pour chaque ligne ou chaque colonne de son étal composée de **3 cartes de la même couleur**. La carte d'évaluation ne doit pas nécessairement faire partie d'une telle ligne ou d'une telle colonne. Les lignes ou colonnes n'ont pas besoin d'être toutes de la même couleur. 1 ligne jaune et 1 ligne verte peuvent p. ex. être décomptées.



Le joueur reçoit les points indiqués pour **chaque carte bonus complétée et différente** présente dans son étal. Deux bonus identiques ne rapportent ainsi les points qu'une seule fois.

VARIANTE SOLO

Si aucun autre joueur n'est disponible, « DONNANT DONNANT » se joue également très bien tout seul. La variante solo consiste également à obtenir le plus de points possibles. Les règles fondamentales sont conservées, avec les modifications suivantes :

Le joueur effectue un tour actif et un tour passif de façon alternée, en commençant par un tour actif. Les mêmes règles que celle d'une partie normale s'appliquent pendant le tour actif. Le joueur doit toutefois **noter combien de fois il a rejeté. Le tour passif diffère de celui d'une partie normale. Cela se passe ainsi :**

Le joueur jette 1x fois les 5 dés. Le nombre de dés de ce jet qu'il peut utiliser dépend du nombre de fois qu'il a rejeté lors de son tour actif :

S'il n'a pas **rejeté lors du tour actif**, il peut utiliser jusqu'à 3 dés. S'il a rejeté 1x, il peut utiliser jusqu'à 2 dés, et s'il a rejeté 2x, jusqu'à 1 dé.

Il **doit** ensuite retirer la carte tout à droite d'une des deux rangées du marché et la mettre de côté. Idéalement de sorte à voir combien de cartes ont déjà été mises de côté. Elles servent à compter les tours. Le joueur choisit librement s'il retire la carte d'évaluation ou la carte bonus tout à droite. Le marché est ensuite complété comme d'habitude.

Un nouveau tour actif a lieu après le passif, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'à la fin d'un tour passif, il y ait autant de cartes de comptage de tours que le permet le niveau actuel (voir carte solo). La partie prend alors fin et les points sont comptés. Si le joueur a obtenu suffisamment de points, le niveau est remporté et il peut tenter le niveau suivant.

La partie prend également fin comme dans une partie normale si le joueur a acheté sa 9ème carte. Le tour actuel est terminé normalement, suivi d'un autre tour complet (tour passif inclus). La partie s'achève donc parfois avant le nombre de tours maximum autorisés, mais jamais après.

Pour chaque niveau, la **carte solo** indique le nombre maximum de tours ainsi que le nombre de points devant être obtenus pour réussir le niveau et passer au niveau supérieur. Un niveau réussi est coché dans la case au bout de la ligne.

compteur de tours

LEVEL			
1	15	90	
2	14	86	
3	13	82	
4	12	78	
5	11	74	
6	10	70	
7	9	66	

carte solo

RÈGLES DES CAMPAGNES

Une fois tous les niveaux réussis au moins 1x, la campagne est activée. Ici, l'objectif est de réussir tous les niveaux les uns après les autres. On commence par une partie de niveau 1. Si le niveau a été réussi, 1 point de campagne est noté pour chaque point obtenu au-delà du nombre de points requis. On enchaîne avec le niveau supérieur. À partir du niveau 2, si un niveau n'a pas été réussi, 1:1 point de campagne est cédé pour compenser les points encore nécessaires au niveau actuel. Si les points ne suffisent toujours pas pour réussir le niveau, la campagne est terminée et il faut recommencer au niveau 1.

Atteignez-vous le niveau 7 ? Avec 50 points de campagne ou plus ?

VUE D'ENSEMBLE

Joueur actif

Après le 1er/2e/3e jet



et/ou



Compléter

Acheter

Utiliser jusqu'à 5 dés



Ne peut remplir que si **complet!**

Joueur passif

Après le 2e/3e jet



Utiliser 1 dé

Pas les dés du chantier!



Peut remplir des cases **individuelles!**

Alternativement après le 3e jet

Joker

Utiliser 2 de vos 5 dés



ou

Tirer une carte



comme un joueur passif

face cachée

Auteurs : Ulrich Blum et Jens Merkl
Design : Leon Schiffer
Rédaction : Thorsten Gimmler
Réalisation : Matthias Karl
3D : designstudio1.de

Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpieleFr
www.instagram.com/schmidtspielefrance

