



RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU :

Etre le premier joueur à ne plus avoir de dé.

PRÉPARATION DU JEU :

Tous les joueurs reçoivent 4 dés et 3 cartes ; Les cartes non distribuées sont posées faces cachées au centre de la table et forment la pioche.

Chaque joueur lance ses dés. Celui qui obtient le plus de figures commence.

Déroulement de la partie :

A son tour, le joueur lance ses dés puis :

- Pioche autant de cartes que de figures obtenues avec les dés ;
- Donne chaque dé avec la figure au joueur de son choix ;
- Pose 1 carte selon les règles suivantes :
 - On ne pose qu'une carte par tour ;
 - Pour poser une carte, il faut avoir obtenu avec ses dés au moins autant de figures qu'indiqué en haut à gauche de la carte (figures minimum) ;
 - L'effet d'une carte posée s'applique immédiatement ;
 - Poser une carte n'est pas obligatoire.

3

BUT DU JEU :

Etre le premier joueur à ne plus avoir de dé.

PRÉPARATION DU JEU :

Tous les joueurs reçoivent 4 dés et 3 cartes ; Les cartes non distribuées sont posées faces cachées au centre de la table et forment la pioche.

Chaque joueur lance ses dés. Celui qui obtient le plus de figures commence.

Déroulement de la partie :

A son tour, le joueur lance ses dés puis :

- Pioche autant de cartes que de figures obtenues avec les dés ;
- Donne chaque dé avec la figure au joueur de son choix ;
- Pose 1 carte selon les règles suivantes :
 - On ne pose qu'une carte par tour ;
 - Pour poser une carte, il faut avoir obtenu avec ses dés au moins autant de figures qu'indiqué en haut à gauche de la carte (figures minimum) ;
 - L'effet d'une carte posée s'applique immédiatement ;
 - Poser une carte n'est pas obligatoire.

3



Coût :

Effet : **Supprimez 1 de vos dés :**
Le dé est retiré de la partie. On ne peut pas jouer cette carte si on obtient dans le même tour 2 figures ou plus avec ses dés.



Coût :

Effet : **Tous les joueurs donnent leurs dés à leur voisin de gauche ou de droite** selon le choix du joueur qui pose la carte. (Il doit lui aussi donner ses dés.)

5



Coût :

Effet : **Supprimez 1 de vos dés :**
Le dé est retiré de la partie. On ne peut pas jouer cette carte si on obtient dans le même tour 2 figures ou plus avec ses dés.



Coût :

Effet : **Tous les joueurs donnent leurs dés à leur voisin de gauche ou de droite** selon le choix du joueur qui pose la carte. (Il doit lui aussi donner ses dés.)

5



Coût :

Effet : **Prenez 1 carte au joueur de votre choix.**
Le joueur vous présente ses cartes en éventail faces cachées, prenez celle de votre choix. Si aucun joueur n'a de carte prenez-en une dans la pioche.



Coût :

Effet : **Le joueur de votre choix n'a plus qu'1 carte.**
Le joueur choisi doit avoir au moins 2 cartes en main. Il choisit alors la carte qu'il souhaite conserver et se défait des autres.

7



Coût :

Effet : **Prenez 1 carte au joueur de votre choix.**
Le joueur vous présente ses cartes en éventail faces cachées, prenez celle de votre choix. Si aucun joueur n'a de carte prenez-en une dans la pioche.



Coût :

Effet : **Le joueur de votre choix n'a plus qu'1 carte.**
Le joueur choisi doit avoir au moins 2 cartes en main. Il choisit alors la carte qu'il souhaite conserver et se défausse des autres.

7



Coût : Aucun

Effet : **Le joueur de votre choix passe son tour.**
Posez la carte, face visible, devant le joueur choisi qui la conserve jusqu'à ce qu'il ait passé son tour puis la défausse. Plusieurs de ces cartes peuvent se cumuler devant le même joueur.



Coût : Aucun

Effet : **Rejouez et changez de sens.**
Le joueur rejoue et la partie continue dans le sens inverse.

9



Coût : Aucun

Effet : **Le joueur de votre choix passe son tour.**
Posez la carte, face visible, devant le joueur choisi qui la conserve jusqu'à ce qu'il ait passé son tour puis la défausse. Plusieurs de ces cartes peuvent se cumuler devant le même joueur.



Coût : Aucun

Effet : **Rejouez et changez de sens.**
Le joueur rejoue et la partie continue dans le sens inverse.

9

VARIANTES :

«Équipe» pour 4 ou 6 joueurs : vous pouvez jouer "en équipe". Dans ce cas vous formez des équipes de 2 ; Le premier joueur qui n'a plus de dé fait gagner son équipe

Temps de partie :

Vous pouvez augmenter ou diminuer la durée de la partie en augmentant ou en diminuant le nombre de dés distribués au départ.

Tournois :

Fixez un nombre de parties à jouer. Lorsqu'un joueur ou une équipe gagne, on compte le nombre de dés qu'il reste à l'ensemble de ses adversaires et il/elle reçoit 1 point par dé. Lorsque les parties prévues ont été jouées, le joueur ou l'équipe qui a le plus de points gagne.

11