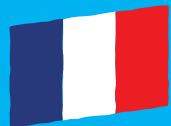


# DICE TRIP



FRANCE

*Règles du jeu - Game rules*



Hartmut Kommerell



Vanessa Larson



8-99



1-4



30'

**HELVETIQ**

**FR** *Dice Trip est un **ROLL AND WRITE** (lance et écris) qui vous fera voyager. Lancez les dés, choisissez les bonnes combinaisons pour remplir votre carte et soyez plus malin que vos adversaires. Le vainqueur sera celui qui a le plus de points à la fin du jeu.*

## **MATÉRIEL**

50 cartes  
4 crayons  
4 dés colorés



## MISE EN PLACE

Prenez un crayon et une carte devant vous.  
Inscrivez votre nom en haut à gauche de la carte.

## COMMENT JOUER

Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés. Chaque joueur combine les chiffres des dés pour obtenir 2 nombres à 2 chiffres (par exemple, 1 et 4 font 14 ou 41).



Chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois, et tous les dés doivent être utilisés. Chaque joueur écrit ensuite ces 2 nombres dans 2 villes vides sur sa carte. Les combinaisons utilisées ne sont pas forcément les mêmes pour chaque joueur.

Les conditions suivantes doivent être respectées :

- Un nombre (de 11 à 66) ne peut être écrit qu'une seule fois.
- Vous devez écrire 2 nombres à chaque tour. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas écrire un nombre, vous devez rayer une ville de la carte. Les villes rayées ne seront plus accessibles pour toute la durée du jeu.



Tours

Lorsque chaque joueur a écrit ses 2 nombres, le joueur suivant lance les dés pour un nouveau tour de jeu.

Lors du dernier tour de jeu, il ne restera qu'une seule ville vide. Chaque joueur pourra choisir les 2 chiffres qu'il souhaite combiner parmi les 4 dés lancés.

## FIN DU JEU

Le jeu s'arrête après 13 tours : la carte est remplie.  
Chaque joueur compte ses points, celui qui a le score le plus élevé gagne la partie.

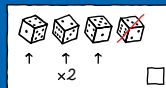
## POUVOIRS SPÉCIAUX

Vous avez 2 pouvoirs spéciaux, qui ne peuvent être utilisés qu'une fois chacun par partie. Une fois le pouvoir utilisé, notez-le sur votre grille des scores en cochant la case correspondante.



Relancez les dés : lorsque c'est à votre tour de lancer les dés, vous pouvez choisir de relancer entre 1 et 4 dés.

**Attention :** vous devez déclarer et effectuer cette action immédiatement après le premier lancer, sans attendre. Tous les joueurs sont concernés par ce nouveau lancer et doivent utiliser les nouveaux chiffres.



Utilisez un chiffre deux fois : si vous le souhaitez, vous pouvez laisser de côté l'un des dés et en utiliser un autre deux fois.

**Attention :** le chiffre que vous choisissez d'utiliser doit apparaître dans les 2 combinaisons. Vous ne pouvez pas l'utiliser pour créer un nombre à 2 chiffres identiques et ainsi créer une ville bonus. Ce pouvoir peut être utilisé n'importe quand durant le jeu et ne concerne que vous (les autres joueurs utilisent les 4 dés). Vous devez cependant signaler aux autres joueurs lorsque vous l'utilisez.

## GRILLE DES SCORES

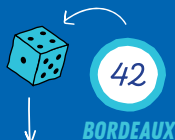
Il y a plusieurs façons de gagner ou de perdre des points.

### VILLES BONUS // +1 point par ville

Une ville peut devenir une ville bonus si :

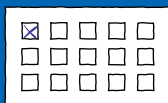
22

- Vous combinez deux chiffres identiques pour créer un nombre (11, 22, 33, 44, 55, 66).



- Vous écrivez un nombre dans une ville colorée en utilisant le dé de la même couleur pour former votre combinaison.

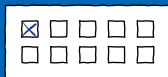
BORDEAUX



Si une ville devient une ville bonus, notez-le immédiatement sur votre grille des scores. Attention, une ville bonus rapporte 1 point maximum : si vous utilisez le bon dé et notez un nombre aux deux chiffres identiques, vous ne gagnez qu'un bonus, pas deux.

### VILLES RAYÉES // -1 point par ville

Une ville est rayée par le joueur lorsqu'il ne peut pas ou ne veut pas écrire une combinaison sur sa carte. Chaque ville rayée vaut -1 point à la fin de la partie.

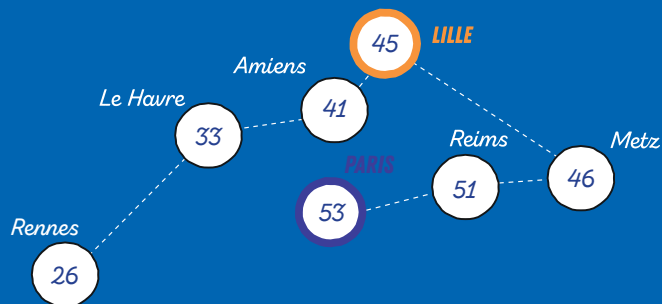


Lorsque vous rayez une ville, notez-le immédiatement sur votre grille des scores.

## LA PLUS LONGUE ROUTE // +1 point par ville sur votre route

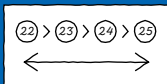


À la fin du jeu, chaque joueur établit sa plus longue route. Une route est une succession de villes reliées directement les unes aux autres, avec des nombres dans l'ordre croissant et sans ville rayée.



Le nombre de points que vous gagnez correspond au nombre de villes qui forment votre plus longue route. Les villes doivent être reliées directement. Une ville rayée ne peut pas faire partie de votre plus longue route.

## VILLES CONSÉCUTIVES



À la fin du jeu, vous gagnez des points lorsque vous avez une série d'au moins 4 villes consécutives sur votre carte. Des villes sont consécutives si elles sont reliées et se suivent directement dans l'ordre croissant. Plus votre série est longue, plus vous gagnez de points.

La série ne fait pas forcément partie de votre plus longue route.

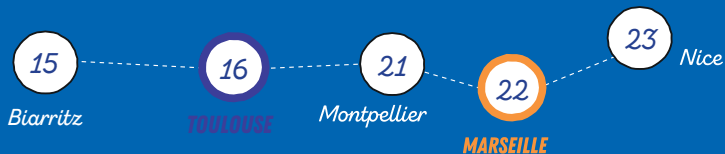
**4 villes consécutives = 2 points**

**5 = 3 points**

**6 = 4 points**

**7-9 = 6 points**

**10 + = 9 points**



**Attention :** 16 et 21 sont considérés comme des nombres consécutifs. Pour connaître les nombres consécutifs, référez-vous à la barre de suivi sous votre carte.

15 16 21 22 23

## ZONES



À la fin du jeu, vous gagnez des points en fonction du nombre de zones sans ville rayée.



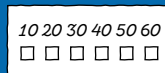
**1 zone sans ville rayée = 4 points**

**2 zones = 7 points**

**3 zones = 9 points**

## UN NOMBRE DE CHAQUE DIZAINE

Ceci est une variante pour les joueurs avertis. Nous vous conseillons de faire quelques parties pour vous familiariser avec les mécaniques du jeu avant d'ajouter cette variante.



Au cours du jeu, vous gagnez des points lorsque vous avez écrit au moins une combinaison de chaque dizaine sur votre carte. Notez au fur et à mesure les dizaines dont vous avez écrit un nombre en cochant les cases correspondantes.

Lorsque vous avez écrit au moins une combinaison pour chaque dizaine sur votre carte, comptez le nombre de villes colorées encore vides : c'est le nombre de points que vous gagnez. Notez-le immédiatement sur votre grille des scores.

## EXEMPLE

5 villes colorées ont été remplies avec le dé de la couleur correspondante, et il y a 5 villes avec deux chiffres identiques.



Une seule ville a été rayée.

La plus longue route contient 14 villes (voir les flèches).

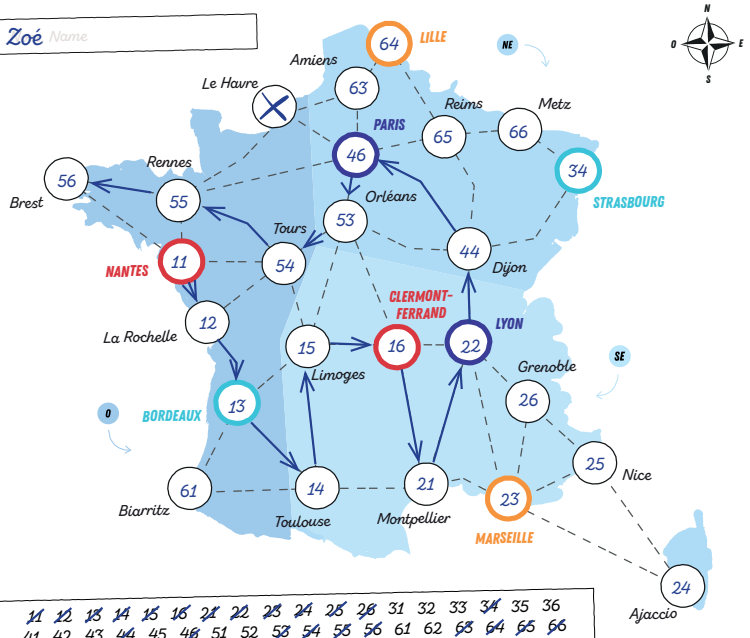
La plus longue série est la suivante : 11 à 26.

2 zones sans ville rayée : NE, SE.

La partie a été jouée sans la variante.

○	☒	☒	☒	☒	☒	x1pt
○	☒	☒	☒	☒	☒	10...
⊗	☒	☒	☒	☒	☒	x-1pt
⊗	☒	☒	☒	☒	☒	...1
----->						14
<-----						14
⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
4	2 pts					
5	3 pts					
6	4 pts					
7-9	6 pts					9
10+	9 pts					
0	NE	SE				
1	4 pts					
2	7 pts					7
3	9 pts					
10 20 30 40 50 60						.....
= 39.....						
						
						

Zoé Name



11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 61 62 63 64 65 66

EN

*Dice Trip is a travel-themed **ROLL AND WRITE** game. Roll the dice, pick the right double digit combinations to fillout the map and outsmart your fellow travellers. Whoever collects the most victory points wins the game.*

## **CONTENT**

50 maps  
4 pencils  
4 colored dice



## SETUP

Take one pencil and place one map in front of you.  
Write your name at the top of your sheet.

## HOW TO PLAY

Players take turns rolling the 4 dice. On each turn, every player combines the resulting numbers in order to get 2 two-digit numbers (i.e. 1 and 4 gives either 14 or 41).



Each die must be used exactly once. Each player writes down their 2 numbers in 2 empty cities on their map. Players can combine the dice differently creating numbers from 11 to 66.

You must follow these conditions when writing a number:

- A number from 11 to 66 must not be written twice.
- You must write 2 numbers each turn. If you cannot or do not want to write a number, you have to cross a city off the map. The crossed-off cities won't be accessible anymore for the rest of the game. They also give you negative points at the end of the game.



When all the players have written their 2 numbers, the next player rolls the dice again and everyone writes 2 new numbers on their map.

On the last turn, there will be only one city left. Players can choose the 2 numbers they want to use from the 4 dice.

## END OF THE GAME

The game ends after 13 rounds: the map is full. Each player counts their points, the player with the most points wins the game.

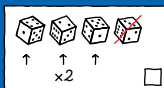
## SPECIAL POWERS

There are 2 special powers, and each can be used only once during the game. Once you've used a special power, note it down on your map by ticking the corresponding box.



**Re-roll the dice:** when it is your turn to roll the dice, you can choose to re-roll from 1 to up to 4 dice.

**Beware:** if you want to do so, you have to decide immediately after rolling the dice, and say it right away. All players have to use the new combination of dice, not only you.



**Use a die twice:** if you wish, you can choose to ignore a die and use another one twice instead.

**Beware:** the number you choose to use twice has to appear in both of the 2 numbers, you must not use it to create a single number with two identical digits (e.g. 11 or 22) and make a bonus city. This power can be used at any time, and applies only to you, but you must tell the other players when you use it. Every other player uses all 4 dice, as usual.




## SCORING SHEET

There are several ways of scoring and losing points.

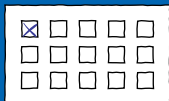
### BONUS CITIES // +1 point per city

There are 2 ways to make a city a bonus city:

**22** - Use a number with 2 identical digits (11, 22, 33, 44, 55, 66).

 **42** - Use a die of the same color to write a number in a colored city.

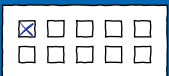
**BORDEAUX**



If a city becomes a bonus city, note it down immediately on your scoring sheet. You do not earn a double bonus if you write a number of 2 identical digits on a colored city though.

### CROSSED-OUT CITIES // -1 point per city

A city must be crossed-out if a player cannot or does not want to write a number on their map. Each crossed-out city is worth minus 1 point at the end of the game.



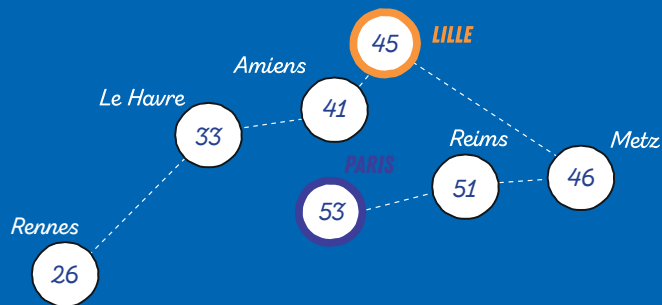
Whenever you cross out a city, write it down immediately on your scoring sheet.



### LONGEST ROAD // +1 point per city on your road

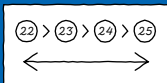


At the end of the game, every player counts their longest road. A road is a succession of cities, directly linked to one another and in ascending order, without any crossed-out cities.



The number of cities you have on your longest road is the number of points you win. The cities must be linked directly. A crossed-out city cannot be part of a road.

## CONSECUTIVE NUMBERS



You score points for having at least 4 consecutive cities on your map. Cities are consecutive if they are linked to one another directly in ascending order. The longer your series is, the more points you earn, but beware, only your longest series counts. The series doesn't have to be part of the longest road.

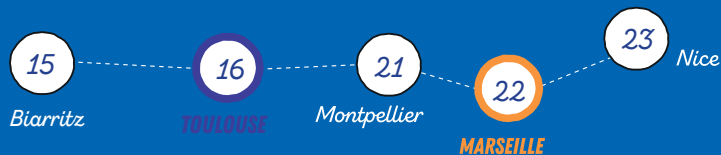
**4 consecutives cities = 2 points**

**5 = 3 points**

**6 = 4 points**

**7-9 = 6 points**

**10 + = 9 points**



**Beware:** 16 and 21, 26 and 31, etc. are considered consecutive numbers. To know if numbers are consecutive or not, check the tracker below the map.

15 16 21 22 23

## ZONES



You score points according to the number of zones without any crossed-out cities at the end of the game.



**1 zone without any crossed-out cities**

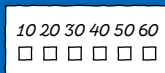
**= 4 points**

**2 zones = 7 points**

**3 zones = 9 points**

## ONE NUMBER FROM EACH GROUP OF TENS

This is a variant for advanced players. We recommend you play a few times and grasp the mechanics of the game before adding this variant.



During the game, you receive a bonus when you create at least one number from each group of tens (i.e. 11-16, 21-26, etc.) written on your map.

When you have written at least one number from each group of tens on your map, count the number of colored cities that are still empty: this is the number of points you get. Write it down immediately on your score sheet.

## EXAMPLE SHEET

There are 5 bonus cities with 2 identical digits, and 5 colored cities filled with the dice of the corresponding color.

There is one crossed-out city.

The longest road is 14 cities (shown by arrows).

The longest consecutive series is from 11 to 26.

Two zones without any crossed-out cities: NE, SE.

This game was played without the variant.

○	⊗	⊗	⊗	⊗	x1pt	Zoé Name
○	○	○	○	○	...10	
⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	x-1pt	
⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	...1	
←→						14
⊕ > ⊕ > ⊕ > ⊕						
← ⊕ ⊕ →						
4	2 pts					
5	3 pts					
6	4 pts					
7-9	6 pts					
10+	9 pts					9
0	NE	SE				
1	4 pts					
2	7 pts					
3	9 pts					7
10 20 30 40 50 60						
□ □ □ □ □ □						
= 39						

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66



**Bandido**



**Tucano**



**Kariba**

**MORE GAMES, MORE FUN!**



**Kompromat**



**Omerta**



**Captain Bluff**