

(DICE RUN)

COURSE DE DÉS

[Retour présentation](#)

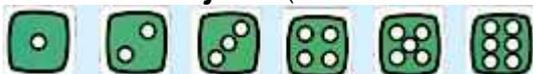
COMPOSITION DU JEU:

30 dés à six faces normaux (6 de chaque couleur, vert, rose, bleu, rouge, violet)

34 Fiches Victoire



30 Fiches Objectif (si dessous les fiches objectif vertes. Il existe des fiches objectif identiques pour chaque couleur)



76 cartes spéciales (réparties comme ci-dessous)



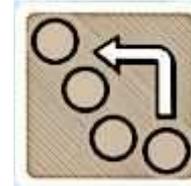
Dos de toutes
les cartes



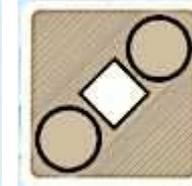
4 cartes étapes



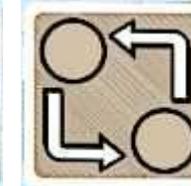
4 cartes vierges



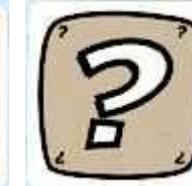
6 cartes



6 cartes



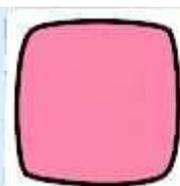
6 cartes



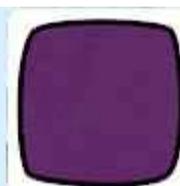
9 cartes



6 Cartes



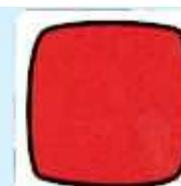
6 cartes



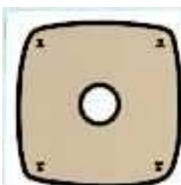
6 Cartes



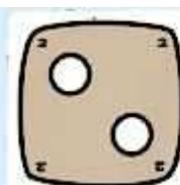
6 cartes



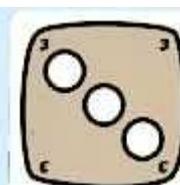
6 Cartes



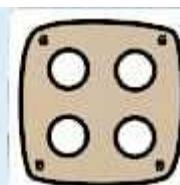
4 Cartes



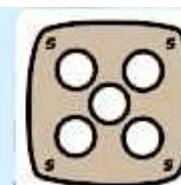
4 cartes



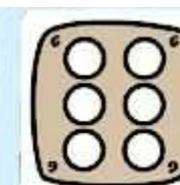
4 Cartes



4 cartes



4 Cartes



4 Cartes

RÈGLE DU JEU:

PREPARATION

- Détachez les Fiches Victoire et Objectif prédécoupées.
- Retirez les 4 cartes Etape du jeu.

- Retirez les 4 cartes blanches et gardez-les en réserve dans la boîte.
- Mélangez les cartes restantes et distribuez-en 3 à chaque joueur.
- Divisez ensuite les cartes restantes en 5 petits tas de la même hauteur.
- Placez les cartes Etape sur les petits tas en partant du deuxième.
- Recomposez le jeu en superposant les petits tas du premier au dernier.



- Lancez tous les dés et placez-les au milieu du tapis.
- Mélangez les Fiches Objectif sans les regarder et distribuez-en une à chaque joueur qui ne devra pas la montrer aux autres.

Pour savoir qui joue en premier chaque joueur prend un dé du tas. Celui qui a tiré la valeur plus élevée commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

NB: Après avoir servi à établir qui joue en premier, les dés doivent être remis dans leur position d'origine.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur à tour de rôle doit:

- jouer une de ses cartes
 - effectuer l'action indiquée sur la carte jouée
 - piocher une nouvelle carte du jeu Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur pioche une carte Etape.
- A ce moment là le jeu s'interrompt, la carte Etape est mise de côté et on passe à l'attribution des points: les joueurs découvrent leur objectif secret. On dresse le classement partiel et on distribue les Fiches Victoire (le calcul du score est expliqué plus en avant).

Chaque joueur pioche une nouvelle Fiche Objectif qu'il ne doit pas montrer aux autres. Le joueur qui a pioché la carte Etape repioche une autre carte et le jeu se poursuit par le joueur à sa gauche. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que la dernière Etape soit franchie. A ce stade, on établit le résultat final de la course.

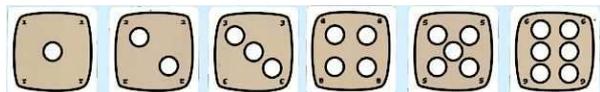
LES CARTES

Couleur



En jouant une de ces cartes, il faut faire avancer tous les dés de la couleur indiquée.

Valeur



En jouant une de ces cartes, il faut faire avancer tous les dés selon la valeur indiquée.

Jocker



En jouant le jocker on a le choix entre faire avancer tous les dés d'une seule couleur ou d'une même valeur.

Dépassement



C'est une carte très particulière permettant de créer un plus grand écart entre les groupes. Celui qui la joue doit la placer entre deux groupes de dés en créant ainsi un plus grand écart entre les dés en course. Lorsque l'écart est absorbé par l'avancement d'un ou plusieurs dés, la carte doit être écartée du jeu.

Ecart



Cette carte permet au groupe qui se trouve en dernière position d'effectuer un dépassement imprévu et de se placer à la deuxième place.

Echange



Cette carte permet d'échanger la position de deux groupes de dés adjacents (par exemple le groupe en 4ème position passe en 3ème et vice versa). L'échange ne peut jamais porter sur le groupe de tête.

Comment se déplacent les dés-coueurs ?

Les dés représentent un groupe de "coueurs" chacun étant identifié par une couleur et une valeur. Il y a 6 dés par couleur, tandis que les valeurs sont établies au hasard. Au début du jeu, le groupe démarre de façon compacte, comme illustré ci-contre.



A l'aide des cartes en leur possession, les joueurs provoquent toujours le mouvement d'un ou plusieurs dés-coueurs. Voici quelques exemples:

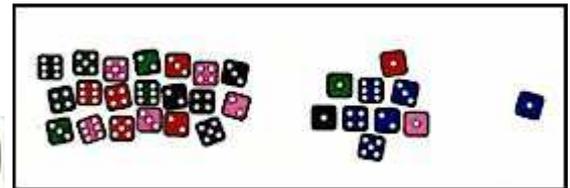
Nous sommes au début de la course et le premier joueur décide de jouer la carte "avancement des bleus". Tous les dés de cette couleur se déplacent en avant en se détachant du groupe pour former une petite échappée en tête de la course, tous de la même couleur mais avec des valeurs différentes (dessin ci-contre).



Le joueur a joué la carte "avancement des bleus"



Si le joueur suivant joue une carte "avancement des 1", tous les dés 1 présents dans le premier groupe se détacheront des autres pour former une nouvelle échappée en tête tandis que les dés 1, présents dans le peloton des suiveurs, iront rejoindre celui qui, entre temps, est devenu le groupe en deuxième position.



Le joueur a joué une carte "avancement des 1"

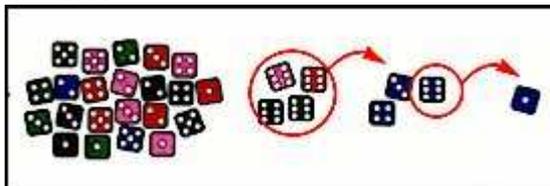


Le mouvement des dés doit toujours s'effectuer en partant du groupe de tête, puis passer à celui en deuxième position et ainsi de suite, en vous rappelant qu'il n'existe pas de différence de distance entre les groupes. Il s'agit d'un concept important. En effet, si une carte entraînant le mouvement de tous les dés d'un groupe est jouée, l'espace laissé par le groupe qui s'est à peine déplacé sera absorbé par le groupe poursuivant.

Voici un exemple pour vous éclaircir les idées: imaginez que dans la situation illustrée dans le dessin A, on joue la carte "avancement de tous les dés de 6". Il n'y a pas de 6 dans le premier groupe, donc il ne se passe rien. Le dé de 6 du deuxième groupe passe dans le premier en laissant derrière les dés bleus de 3 et 4 qui sont rejoints par les dés du groupe suivant composé entièrement de dés de 6. Le vide laissé par le déplacement du troisième groupe est absorbé par le groupe en quatrième position qui, à la fin de la manœuvre, se retrouve en troisième position, comme l'illustre le dessin B.

Le joueur a joué une carte "avancement des 6"

dessin A



dessin B



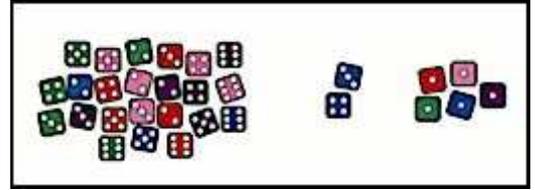
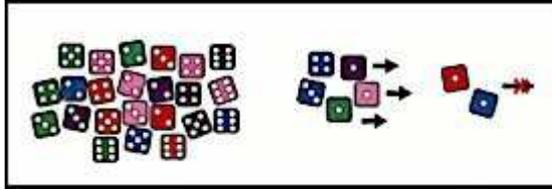
De la même façon, si la carte jouée entraîne le déplacement de tous les dés en tête, le groupe, par les effets du jeu, ne bougera pas. Dans l'exemple du dessin C, le joueur a joué la carte "Avancement de tous les dés de 1". Les deux dés de 1 en tête, par les effets du jeu, ne bougent pas. Les dés de 1 en deuxième position passent donc en tête, comme illustré dans le dessin D.

Le joueur a joué une carte

dessin C

dessin D

"avancement des 1"



Culbute

Il arrive que les valeurs des dés sur le tapis ne répondent pas à vos intérêts. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la règle de la Culbute.

Lorsque c'est votre tour, au lieu de jouer une carte comme prévu, vous pouvez:

- jouer une carte retournée devant vous et déclarer "Culbute",
- choisir un groupe de dés, à l'exclusion de celui de tête, et les relancer tous,
- replacer le groupe dans la position qu'il occupait précédemment,
- piocher une carte et laisser passer son tour.

La carte retournée devant vous que vous avez jouée sert à rappeler que vous avez été le dernier à utiliser la règle de la Culbute. Tant que vous aurez cette carte devant vous, vous ne pourrez plus utiliser la règle de la Culbute. Vous pourrez écarter cette carte, lorsqu'un autre joueur décidera de se servir de la règle de la Culbute.

Calcul du score

Lorsqu'on pioche une carte Etape, on doit établir le classement partiel. Tous les joueurs dévoilent leur Objectif Secret qui doit toujours correspondre à un dé avec une valeur. On prend ensuite en considération les dés se trouvant dans le groupe de tête. Chaque joueur obtient un point par dé de la même couleur et un point par dé de la même valeur. Exemple : si mon Objectif Secret était le rouge de valeur 3, j'aurai un point pour chaque dé rouge et un pour chaque dé valant 3. En cas d'égalité, les seuls joueurs concernés par l'égalité recalculent leur score sur la base des dés qui se trouvent dans le deuxième groupe. Si l'égalité persiste, ils feront de même avec ceux du troisième groupe et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'égalité. Le joueur avec le score plus élevé s'adjuge 3 Fiches Victoire, 2 fiches vont au deuxième groupe et une au troisième. Dans le cas improbable où 2 ou plusieurs joueurs devaient se retrouver à égalité après avoir pris en considération le dernier groupe de dés, chaque joueur s'adjugera le même nombre de Fiches Victoire.

Gagnant de la dernière Etape

Le gagnant de la dernière Etape s'adjuge 5 points au lieu de 3.

Fin du jeu

Après la dernière Etape, le gagnant est celui qui possède le plus de Fiches Victoire.

En cas d'égalité, le jeu continue seulement entre les joueurs à égalité avec les cartes restantes dans le jeu. Chaque joueur pioche une nouvelle Fiche Objectif et continue à jouer jusqu'à ce que la dernière carte du jeu soit piochée. On dévoile ensuite les objectifs et on calcule le score.

Règles spéciales

Objectifs variables

Au lieu de distribuer un seul objectif au début du jeu et après chaque Etape, distribuez immédiatement 4 objectifs par joueur. Chacun, avant de commencer le jeu, doit choisir un des objectifs et le retourner devant soi en tenant les autres à part. Lorsque c'est son tour, le joueur peut échanger son objectif secret avec un des autres dont il dispose. Aucun échange n'est admis en dehors de son tour. Après avoir franchi la première Etape, les joueurs n'auront plus que trois objectifs, puis deux et enfin un seul.

Bonus objectif

A chaque arrivée d'Etape, les dés qui correspondent exactement à l'objectif d'un joueur valent 3 points au lieu de 2.

LES REPONSES AUX QUESTIONS PLUS FREQUENTES

Q: Arrivés à une Etape et après avoir calculé les dés qui se trouvent dans le premier groupe, une situation d'égalité se vérifie. La règle dit qu'il faut prendre en considération les dés du deuxième groupe, mais est-ce valable pour tous les joueurs?

R: Non, le deuxième groupe (ainsi que les suivants en cas de besoin) sert seulement à mettre fin aux situations d'égalité. Par exemple, les joueurs A et B ont totalisé chacun 5 points, tandis que le joueur C en a totalisé 4. Les joueurs A et B doivent compter leurs points dans le deuxième groupe de dés pour établir qui a gagné. Le joueur C est sûrement à la 3ème place.

Q: J'ai oublié de piocher une carte à la fin de mon tour, que dois-je faire ?

R: Si un joueur oublie de piocher une carte à la fin de son tour, il doit attendre que son tour revienne, puis piocher deux cartes du jeu.

Q: Après avoir pioché une carte Etape, faut-il recommencer ?

R: Non, le jeu continue en laissant les dés dans la position où ils se trouvaient à la fin du tour.

Q: J'ai utilisé la règle de la Culbute puis un joueur a pioché la carte Etape, puis-je écarter la carte retournée que j'ai devant moi ?

R: Non, la carte Etape "n'efface" pas la situation du jeu. Il faut attendre que quelqu'un d'autre décide de se servir de cette règle pour vous "libérer".



[Retour présentation](#)