

406 - Dé-bloc

Création LuAPE

2 à 4 joueurs version compétitive

3 à 6 joueurs version coopérative

Contenu :

1 plateau

2 dés

6 cartes couleurs

18 blocs (4 par couleurs)

1 règle du jeu

Version compétitive :

Chaque joueur choisit 3 blocs de même couleur et le place dans le triangle (la base) correspondant. Le joueur commence à jouer à partir de cette base et y dépose ses prisonniers. Aucun adversaire ne peut entrer dans une base qui ne lui appartient pas. La case fléchée indique l'emplacement de départ.

Une carte pour mémoriser sa couleur sera remise à chaque joueur. Pour désigner le premier joueur, l'un d'entre eux tire une carte couleur au hasard, la couleur piochée indique le joueur qui commence.

Celui-ci lance le dé et avance le nombre de cases indiqué. Si un 6 est obtenu, il peut rejouer. Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les déplacements sont totalement libres sur le plateau, cependant la direction avant ou arrière doit rester la même lors d'un tour.

Le joueur décide combien de ses blocs il souhaite sortir de sa base. Il peut en sortir un quand il le souhaite mais seulement lors de son tour. Le but du jeu est de capturer les blocs des adversaires en arrivant sur la même case. Un joueur peut attraper autant de blocs adverses qu'il le souhaite, il place ses prisonniers sous son bloc, de sorte que sa couleur soit toujours en haut de la tour. Il doit ensuite rentrer dans sa base afin d'y déposer son prisonnier.

Un joueur ramenant un prisonnier peut se faire capturer à son tour par un adversaire qui prendra alors l'ensemble de la tour. Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact pour rentrer dans sa base, tant que le chiffre est plus grand que le nombre de cases nécessaire pour y entrer.

Les cases argentées sont cases refuges et permettent aux joueurs qui s'y trouvent d'être protégés. Il ne peut y avoir qu'un seul joueur par case refuge.

Si un joueur s'est fait capturer ses 3 pions, il a la possibilité durant les prochains tours de tenter de faire un 6 avec le dé afin de gagner un dernier pion supplémentaire.

La partie est terminée lorsque les joueurs n'ont plus de pions, sauf un qui est le gagnant.

La partie peut être écourtée en désignant les deux derniers joueurs comme vainqueurs.

Version coopérative :

Chaque joueur choisit 3 blocs de même couleur et le place dans un triangle (une base) correspondant à la couleur de ses blocs. Le joueur commence à jouer à partir de cette base et y dépose ses prisonniers. Aucun adversaire ne peut entrer dans une base qui ne lui appartient pas. La case fléchée indique l'emplacement de départ.

Celui-ci lance le dé et avance le nombre de cases indiqué. Si un 6 est obtenu, il peut rejouer. Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Les déplacements sont totalement libres sur le plateau, cependant la direction avant ou arrière doit rester la même lors d'un tour.

Si le nombre de joueurs est supérieur à 4, deux couleurs peuvent débiter d'une même base. Le maître de jeu désigne un joueur qui va, les yeux fermés, piocher parmi les cartes une combinaison de 3 couleurs. Le maître du jeu adapte le niveau de difficultés des combinaisons en fonction du nombre de joueurs et de leur aptitude.

Les joueurs d'une même combinaison décident de la case spéciale où ils vont se retrouver afin de former leur tour de couleurs.

La partie est terminée lorsque les joueurs sont parvenus avec tous leurs pions à former les tours sur les cases désignées.

Option : Il est possible d'accentuer la difficulté en jouant avec le dé spécial. Dans ce cas le joueur qui tombe sur la face spéciale devra reculer de deux cases.

Cette variante favorise l'entraide et l'échange et requiert que les joueurs communiquent entre eux et se mettent d'accord afin d'atteindre un but commun.