

607 – Shut the box

Catégorie ESAR : 409 - jeu mathématique

Catégorie ludo : édition originale

Editeur jeu original : Djeco

Accessibilité : jeu contrasté, grand format.

A partir de 6 ans, pour 1 à 4 joueurs.

Présentation : « Fermez vos clapets », le plus de clapets pour marquer le plus de points.

PREPARATION DU JEU

En début de manche, tous les clapets sont relevés afin de permettre la lecture des chiffres.

BUT DU JEU

A chaque manche : abaisser le plus grand nombre de clapet avant d'être bloqué. A la fin des 10 manches : être le joueur qui a marqué le moins de points.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en 10 manches.

A chaque manche, les joueurs ont 1 tour de jeu.

Les joueurs jouent chacun leur tour et lancent les dés jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus abaisser de clapet.

Le 1^{er} joueur lance les deux dés : Il a alors plusieurs solutions et peut rabattre un ou plusieurs clapets du moment que leur somme est égale au résultat des deux dés.

Par exemple : le joueur obtient un 2 et un 5 aux dés. La somme des deux dés fait donc 7 et il peut rabattre :

-soit le 7

-soit le 2 et le 5

-soit le 6 et le 1

-soit le 3 et le 4

-soit le 4, le 2 et le 1

Puis le joueur relance les deux dés jusqu'à être bloqué, c'est-à-dire ne plus pouvoir rabattre de clapets parmi les solutions possibles. Son tour de jeu est

alors terminé. Il additionne les chiffres des clapets restants et marque ses points.

Par exemple : s'il lui reste le 9, le 6 et le 2, il marque 17 points. C'est ensuite au joueur suivant de jouer, il relève les clapets et lance les dés jusqu'à être bloqué. Et ainsi de suite ...

A la fin des 10 manches, chaque joueur fait l'addition des points marqués à chaque manche.

NB : Si un joueur réussit à rabattre tous les clapets il fait un « shut the box ».

Dans ce cas, il marque 0 point et tous les autres joueurs marquent 20 points.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui totalise le moins de point à la fin des 10 manches.