

Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile (*elle se trouve à la page suivante*). Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : <http://jeuxsoc.fr/contact>

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection **jeuxsoc**).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : <http://escaleajeux.fr>

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

NADA!™



NADA!



Contenu : 36 Dés - 1 sac de voyage

INTRODUCTION :

Rapidité et observation. Soyez le plus rapide à trouver les paires.... ou pas.

Pas de paires ? c'est un "NADA!" et vous touchez le gros lot.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE:

Nada se joue en 3 manches.

1. Au début de chaque manche, prendre 12 dés dans le sac (6 blancs et 6 orange) et les lancer.
2. Tous les joueurs doivent chercher simultanément un symbole apparaissant sur au moins une face orange et une face blanche des dés.
3. Si vous repérez un symbole commun, soyez le premier à crier son nom pour recueillir tous les dés affichant ce symbole. Puis relancez les dés restants.



Exemple: "**LAPIN!**"
Récupérez les 3 dés lapin.

4. S'il n'y a pas de symboles communs entre les dés blancs et les dés orange, soyez le premier à crier "Nada" en mettant votre main à plat au-dessus des dés afin de collecter tous les dés restants.



Exemple : "**NADA!**"
Collecter les 5 dés.

5. Une fois que tous les dés ont été collectés, recommencez une nouvelle manche.
6. A la fin des 3 manches, le joueur qui a collecté le plus de dés remporte la partie!

PÉNALITÉ: Le joueur qui fait une erreur est exclu de la manche. Les autres joueurs continuent de jouer après avoir relancés les dés.

ÉGALITÉ : Si vous n'arrivez pas à déterminer qui a crié en premier, relancez les dés.

NOTE : Lorsque tous les dés restants sont de la même couleur, mettez-le de côté, la manche est terminée.

1^{ERE} VARIATION: JET SECRET

MISE EN PLACE :

Suivant le nombre de joueurs, prenez le nombre de dés correspondant dans le sac. Ils formeront votre banque personnelle.

- 2 joueurs : 16 dés par joueur
- 3 joueurs : 12 dés par joueur
- 4 joueurs : 8 dés par joueur

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

1. Choisissez secrètement dans votre banque personnelle la couleur des dès que vous allez lancer.

Nombre de dés à lancer à chaque tour :

- 2 joueurs : 4 dés par joueur
- 3 joueurs : 3 dés par joueur
- 4 joueurs : 2 dés par joueur

Exemple: Dans une partie à 2 joueurs, un joueur peut lancer 4 dés blancs tandis que l'autre joueur peut lancer 1 dé orange et 3 dés blancs.



2. Tout le monde lance ses dès en même temps.

3. Les joueurs doivent chercher simultanément un symbole apparaissant sur au moins une face orange et une face blanche des dès.

4. Soyez le premier à repérer un symbole commun ou à crier "Nada" pour recueillir tous les dès lancés. Ajoutez-les à votre banque de dès personnelle

5. Redémarrez un nouveau tour de jeu en relançant les dès (voir 1.)

FIN DE PARTIE :

Lorsqu'un joueur n'a plus de dés, la partie est terminée.

Le joueur avec le plus de dés dans sa banque personnelle remporte la partie.

PÉNALITÉ: Le joueur qui fait une erreur est exclu du tour de jeu. Les autres joueurs continuent de jouer après avoir relancés les dés.

2^E VARIANTE: "ALL IN"

1. Prendre les 36 dés et séparer les dés orange des dés blancs. Un joueur commence en lançant tous les dés blancs. Un deuxième joueur lance ensuite tous les dés orange à côté des dés blancs.

2. A chaque lancer, Les joueurs doivent chercher simultanément un symbole apparaissant sur au moins une face orange et une face blanche des dés.

3. Si vous repérez un symbole commun, soyez le premier à crier son nom pour recueillir tous les dés.

4. Relancer tous les dés restants d'une seule des 2 couleurs (au choix).

5. S'il n'y a pas de symboles communs entre les dés blancs et les dés orange, soyez le premier à crier "Nada" en mettant votre main à plat au-dessus des dés pour collecter tous les dés restants

FIN DE PARTIE :

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de dés en jeu, ou lorsqu'il n'y a plus qu'une seule couleur de dés en jeu.

PÉNALITÉ: En cas d'erreur d'un joueur, les autres joueurs continuent de jouer en relançant soit les dés blancs soit les dés orange.

Le joueur qui fait une erreur est exclu de ce lancer.