PRESENTATION ET PREPARATION
- 28 dés spéciaux en bois (20 standards, 4 moyens, 4 géants) et un gobelet.
- Les joueurs se partagent le stock de dés comme suit :

Nbre de joueurs	2	3	4	5	6
Nbre de dès géants par joueur	2	1	1	1 ou 1	1 ou 1
Nbre de dès moyens par joueur	2	1	1	1	1
Nbre de petits dès par joueur	10	6	5	4	3

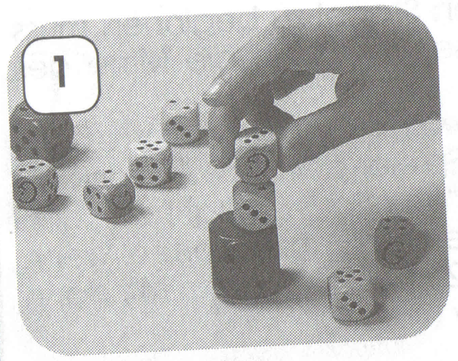
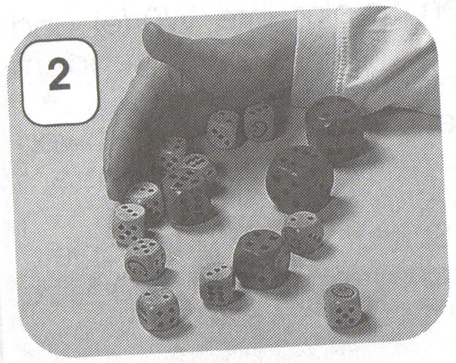
BUT DU JEU :
Se débarrasser de tous ses dés en les empilant sur la pile commune.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE
Début de partie
Le lancer d'un dé détermine quel joueur commence.
Celui-ci lance tous ses dés; pour entamer la pile, il doit réaliser un ***G*** et poser ce dé au centre de la table.
Si le premier joueur ne tire pas de ***G***, la main passe au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs réalise le ***G*** de base. Dès qu'un joueur a posé le ***G*** de base, Il peut empiler ses dés par valeur croissante si son lancer le lui permet: ***G*** puis "2" puis "3" puis "4 " puis "5" puis "6" puis à nouveau ***G***, etc...(fig.1)
Déroulement de la partie
A tour de rôle, les joueurs suivants lancent leurs dés et placent sur la pile, toujours dans l'ordre croissant, les dés dont la valeur le permet.
Les joueurs n'ont pas obligation de placer sur la pile tous les dés rendus possibles par leurs lancers, mais ils doivent poser au moins un dé si ils le peuvent.
A partir du second tour, les joueurs peuvent choisir les dés qu'ils relancent pour garder une partie de leurs lancers antérieurs.
Il est obligatoire de relancer au moins un dé.

Lorsqu'un joueur fait chuter tout ou partie de la pile, il récupère les dés tombés et les intègre à son jeu (fig.2).

*** G***

- la face ***G*** a valeur de "1" , mais également de joker : elle peut remplacer n'importe quelle valeur (fig.3).
- lorsqu'un ***G*** est posé à la place d'une autre valeur que "1", le joueur le retourne avant la pose afin d'afficher sur sa face supérieure sa valeur réelle dans la pile.

FIN DE LA PARTIE
Le premier joueur qui a posé tous ses dés a gagné.
Le classement des autres joueurs est alors fonction :
1) soit de l'ordre dans lequel ils se débarrassent de tous leurs dés (la partie continue);
2) soit de leurs stocks de dés : celui qui a le moins de dés est déclaré second, etc....

® & © Copyright 1997 Gigamic S.A.