F

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 7 ans

A1109

Contenu

- 2 dés
- 4 planches (effaçables à sec)
- 4 stylos

Prévoir en plus un chiffon pour effacer les planches.

Principe du jeu

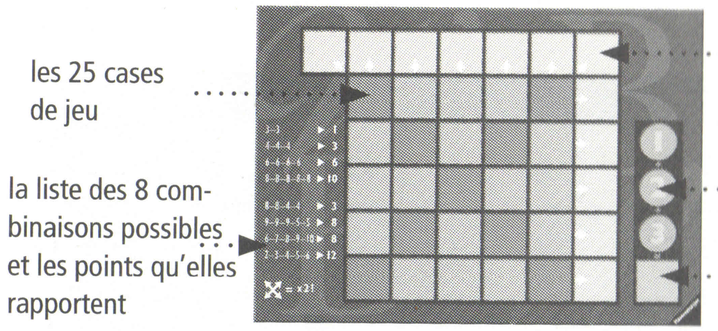
Les joueurs doivent aligner le maximum de combinaisons sur leur planche pour marquer des points. Une fois les 25 cases occupées, ils comptent leurs points et notent le résultat. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points après 3 manches.

Le joueur qui possède le plus de points gagne.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend une planche et un stylo. Placer les deux dés à portée de main. Une planche indique :

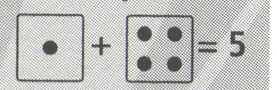
Chaque joueur prend une planche et un stylo.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence : Il lance les deux dés et annonce la somme obtenue. Chaque joueur (y compris celui qui a lancé les dés) doit alors inscrire le nombre annoncé dans l'une de ses 25 cases libres, au choix. Quand tout le monde a terminé, c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés ; chacun inscrit de nouveau le nombre annoncé dans une case libre… Les dés sont ainsi lancés 25 fois jusqu'à ce que toutes les cases des planches soient complètes. Les joueurs comptent alors les points.

À tour de rôle, les joueurs lancent les deux dés et tous inscrivent le nombre obtenu sur leur planche.



Décompte

Les joueurs comptent les points dans chacune des 5 rangées, des 5 colonnes et des deux diagonales de 5 cases, et les inscrivent au fur et à mesure dans les cases beiges correspondantes à côté. (Pour simplifier, ces rangées, colonnes et diagonales seront appelées « lignes » par la suite.)

Après 25 lancers de dés, les joueurs comptent les points dans toutes les rangées, colonnes et les deux diagonales.

Voici les 8 combinaisons et les points qu'elles rapportent :

Paire 2 nombres identiques alignés rapportent	**1 point**	**4·5·6·7·5 = 1 pt**
Brelan 3 nombres identiques alignés rapportent	**3 points**	**7·8·7·7·4 = 3 pts**
Carré 4 nombres identiques alignés rapportent	**6 points**	**6·3·6·6·6 = 6 pts**
Quinte 5 nombres identiques alignés rapportent	**10 points**	**8·8·8·8·8 = 10 pts**
Double paire 2 nombres identiques + 2 autres nombres identiques alignés rapportent	**3 points**	**5·6·6·10·5 = 3 pts**
Full 3 nombres identiques + 2 autres nombres identiques alignés rapportent	**8 points**	**4·9·4·4·9 = 8 pts**
Grande suite 5 nombres consécutifs alignés, dont un 7, rapportent	**8 points**	**7·10·8·6·9 = 8 pts**
Petite suite 5 nombres consécutifs alignés, sans 7, rapportent	**12 points**	**3·5·6·2·4 = 12 pts**

Exemples :

Attention : Les nombres d'une suite ne doivent pas être obligatoirement dans le bon ordre (exemple : 4-5-6-7-8), mais peuvent être dans le désordre (exemple : 5-7-8-4-6). Les suites de 4 nombres ou moins ne rapportent rien.

Important : Les points des deux diagonales comptent double (d'où la couleur de fond plus foncée)

Les deux diagonales comptent double !

Le résultat de chaque tour est inscrit dans la case ronde correspondante.

Les planches sont effacées et une nouvelle manche commence.

Après que chaque joueur a inscrit les points de ses 12 lignes dans les 12 cases (beiges), il annonce son total et le porte dans la case Total ronde.

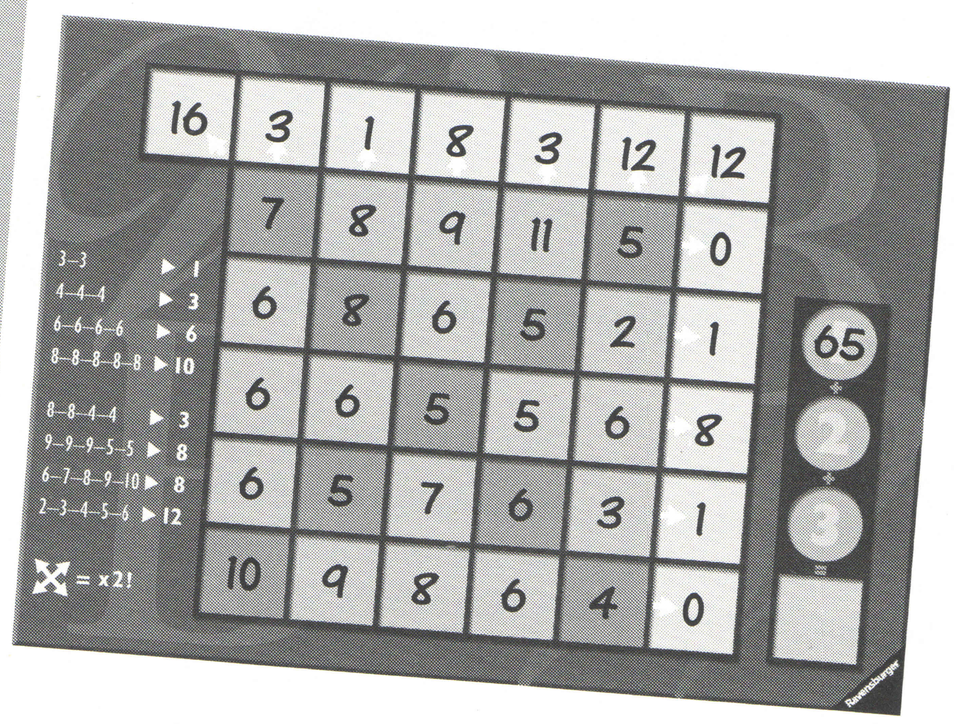
Ensuite, chaque joueur efface ses cases de jeu (attention, pas les totaux dans les cases rondes !) et la manche suivante peut commencer…

Fin de la partie

La partie s'arrête après 3 manches. Le vainqueur est celui qui possède le plus de points.

La partie s'arrête après la 3e manche. Les joueurs additionnent les résultats des 3 manches. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points lors de l'une des manches.

Exemple :



Variante solo : Le joueur seul essaye aussi de réaliser le meilleur score en 3 manches. Réussira-t-il à battre son record la prochaine fois ?

© 2007 Ravensburger Spieleverlag