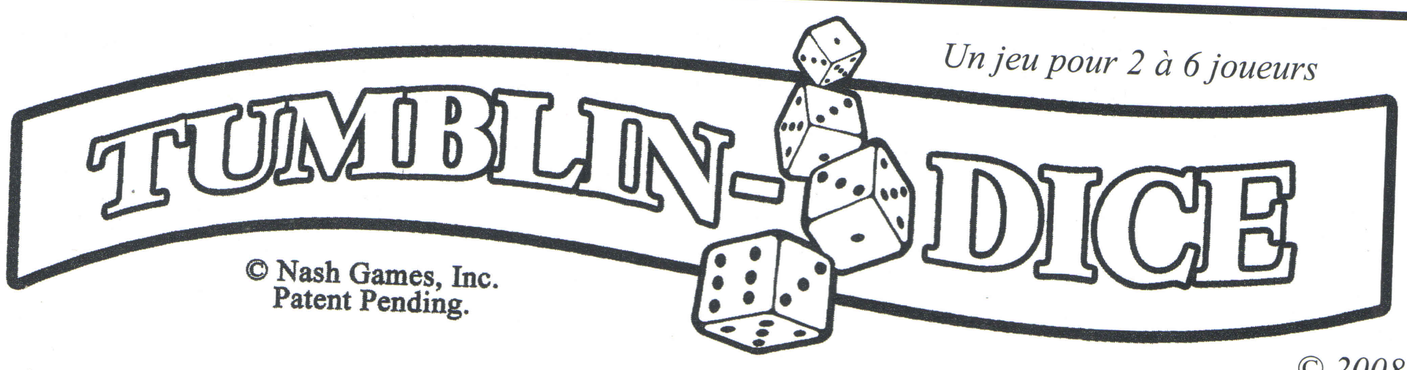

Un jeu pour 2 à 6 joueurs

© Nash Games, Inc.
Patent Pending.

© 2008 Ferti Games

Matériel

. Un plateau de jeu en trois parties . 10 tourillons en bois . 18 dés dans 4 couleurs (5+5+4+4)

But du jeu

Être le premier joueur, ou la première équipe, à atteindre 301 points en lançant à chaque manche ses dés à l'aide d'une pichenette.

Assemblage

Pour assembler le plateau de jeu, placer les plateaux " 3x " et " 4x " sur la surface de jeu. Y placer le plateau " 2x " et le faire tenir à l'aide des deux pièces en bois. Enfin, encastrer la partie supérieure du plateau de manière à obtenir le même plateau que sur la boîte de jeu.
Enfin, enfoncer les tourillons en bois dans chaque trou du plateau.

La partie surélevée du plateau de jeu, dépassant légèrement à l'arrière du plateau, est la piste de lancement (depuis laquelle les dés seront propulsés à l'aide d'une pichenette).

Chaque joueur choisit ensuite une couleur de dés (pour la répartition des dés, reportez-vous aux sections suivantes), puis chacun lance un dé pour déterminer sa position dans l'ordre du tour.

Il est conseillé de se munir d'une feuille de papier et d'un crayon afin de marquer les scores de chaque manche.

Règles en individuel pour 3 ou 4 joueurs :

La ligne horizontale imprimée sur le plateau de jeu marque la limite que doivent franchir entièrement les dés pour que leur valeur soit comptabilisée.

À son tour, un joueur place un de ses dés où il veut sur la piste de lancement, puis le propulse à l'aide d'une pichenette vers l'avant du plateau, dans l'espoir qu'il s'arrête sur une des zones numérotées " 1x ", " 2x ", " 3x ", ou mieux encore " 4x ". Plus un dé s'arrête loin sur le plateau de jeu, plus il pourra potentiellement rapporter de points en fin de partie.

Tout dé qui sort du plateau ne rapporte aucun point. Une fois un dé lancé, on n'y touche plus (qu'il rapporte ou non des points) : il sera toujours un obstacle ou un objectif pour les joueurs adverses.

Les joueurs lancent ensuite chacun à tour de rôle un de leurs dés.

Il est possible d'expulser du plateau un ou plusieurs dés en les percutant : il suffit pour cela de bien viser.
De même, il est parfois judicieux de pousser ses propres dés, ou de les protéger en plaçant un dé dans leur alignement.
En plus d'être un jeu d'adresse, Tumblin-Dice est aussi un jeu tactique.

Une fois que les dés de tous les joueurs ont été lancés, chacun compte ses points :
- . on écarte du plateau tous les dés n'ayant pas franchi la ligne de démarcation : ils valent 0 point ;
- . chaque dé situé dans la partie " 1x " rapporte autant de points que sa valeur (exemple : 1 x 5 = 5 points) ;
- . chaque dé situé dans la partie " 2x " rapporte autant de points que sa valeur (exemple : 2 x 4 = 8 points) ;
- . et ainsi de suite avec les parties " 3x " et " 4x ".

Remarque : 24 est le maximum de points que l'on peut marquer avec un dé (4 x 6 = 24 points).

On joue autant de parties que nécessaires jusqu'à ce que la somme des points gagnés par un joueur atteigne ou dépasse 301 points.
Si plusieurs joueurs (ou équipes) atteignent ou dépassent en même temps les 301 points, gagne celui ou ceux qui ont le plus de points.

Règles pour 2 joueurs :

On peut joueur de trois manières différentes :
- . chaque joueur prend cinq dés d'une même couleur ;
- . chaque joueur prend cinq dés d'une même couleur et un dé bonus d'une autre couleur. Les points marqués par ce dé compteront double. Chacun décide du moment où il veut lancer son dé bonus ;
- . enfin, il est possible d'utiliser deux couleurs de dés par joueur (soit neuf dés par joueur).

Règles par équipes (4 ou 6 joueurs):

A 4 joueurs, on forme deux équipes de deux joueurs, chacun prenant 4 dés d'une même couleur. Les points marqués par les deux couleurs d'une même équipe sont additionnés.
A 6 joueurs, on forme deux équipes de trois joueurs, chaque équipe disposant de 9 dés (5 d'une couleur et 4 d'une autre couleur). Chaque joueur d'une équipe prend trois dés en main. Les points marqués par les joueurs d'une même équipe sont additionnés.

De nombreuses variantes sont disponibles en fin de règles, ou sur notre site internet : http://www.ferti-games.com.

Variantes

2

Pour les plus jeunes

Au lieu de multiplier les valeurs des dés par les coefficients multiplicateurs (1x, 2x, 3x et 4x), ajouter respectivement 1, 2, 3 et 4 aux valeurs des dés. Exemple :au lieu de 4 x 5 = 20 points, on calcule désormais 4 + 5 = 9 points.

Pour les grands

1. Les dés éjectés du plateau rapportent des points négatifs à leur propriétaire et sont donc décomptés du total. C'est donc un bonus attribué chaque fois que l'on éjecte un dé adverse du plateau.

2. Pour le jeu en équipes, jouer en 501 points (et non plus 301) permet d'avoir des parties un peu plus longues.

3. Au lieu de jouer en 301 points, on peut jour en X manches gagnantes (modulez au besoin ce nombre, mais 4 permet d'avoir des parties de durée convenable).

4. Il est possible d'attribuer un bonus de points à un joueur si tous ses dés sont sur le plateau à la fin de la manche. Ce bonus est laissé à la convenance des joueurs : +10 points, +20 points, points doublés…

Le ridicule ne tue pas…

Il est possible de jouer avec des dés spéciaux (à 8, 10, 12 ou 20 faces) pour pimenter les parties.

Avec d'autres dés de couleurs, il est possible de jouer avec encore plus de joueurs, mais les parties seront plus longues…

En jouant avec 1 dé par personne, il est possible de jouer jusqu'à 16 joueurs, en formant 4 équipes de 4 joueurs. C'est sans doute un peu long… mais c'est possible !

Varianten

2

Voor de jongste spelers

In plaats van het vermenigvuldigen van de waardes van de dobbelstenen met de waardes van de velden (1x, 2x, 3x et 4x), kan je respectievelijk 1, 2, 3 en 4 punten toevoegen aan de waardes van de dobbelstenen. Voorbeeld : in plaats van 4 x 5 = 20 punten, bereken je voortaan 4 + 5 = 9 punten.

Voor de oudere spelers

De dobbelstenen die het spelbord verlaten, brengen negatieve punten op aan zijn eigenaar en worden daarom ook afgetrokken van het totaal. Indirect krijgt de speler die erin slaagt om een dobbelsteen van een tegenstander van het spelbord te duwen, een bonus.

Speel je met team, speel dan voor 501 punten (in plaats van 301) en hierdoor kan je een langer spel spelen.

Speel niet voor punten (301 punten) maar voor zeges (X aantal gewonnen spellen). Je kan een willekeurig aantal spellen spelen maar het spelen van 4 spellen geeft je een uitdagende spelervaring.

Het is mogelijk om een bonus toe te wijzen aan een speler wiens dobbelstenen nog allemaal op het spelbord liggen. Deze bonus wordt gezamenlijk bepaald door de spelers: +10 punten, +20 punten, verdubbeld aantal punten, ...

Zot zijn doet geen zeer…

Het is mogelijk om met speciale dobbelstenen te spelen (met 8, 10, 12 of 20 vlakken) om je spel wat pittiger te maken.

Met nog meer kleuren, is het mogelijk om met nog meer spelers te spelen maar dan kan een spel wel uitlopen.

Speel je met 1 dobbelsteen per speler, dan is het mogelijk om met 16 spelers te spelen en vorm je 4 teams van 4 spelers. Het zal zonder twijfel een lang spel worden… maar het is mogelijk !