



8-99 ans



De 2 à 5 joueurs



10 min

Contenu du jeu :

5 dés, 50 cartes : 5 séries de 10 cartes « objectif ».

But du jeu :

Gagner le plus de points en réalisant des combinaisons de dés.

Préparation du jeu :

Chaque joueur prend une série de 10 cartes de la couleur de son choix. Le plus jeune joueur est désigné « joueur actif » lors de la 1ère manche puis ce sera au tour de son voisin de gauche lors de la 2ème manche et ainsi de suite.

Déroulement du jeu :

Le joueur actif lance les 5 dés.

Au regard du résultat des dés, chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes objectif non encore jouées qu'il pose face objectif cachée devant lui.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, le joueur actif, et seulement lui, retourne sa carte « objectif » face visible.

Le joueur actif peut alors s'il le désire relancer tout ou une partie des 5 dés, et cela deux fois de suite (Il n'est pas obligé de le faire : il peut ne pas relancer du tout, relancer une seule fois ou deux fois et il n'a aucune restriction sur le choix et le nombre des dés à relancer)

Lorsque le joueur actif décide de ne plus relancer les dés, le tirage est alors définitif.

Les autres joueurs dévoilent à leur tour leurs cartes « objectif » puis tous les joueurs vérifient si leur objectif est réalisé.

- Si un joueur (qu'il soit le joueur actif ou non) voit son **objectif réalisé**, il **remporte sa carte** et la place face objectif visible devant lui. Il gagne alors le nombre de points indiqués sur sa carte.

- Si le **joueur actif n'a pas pu réaliser son objectif**, il **perd sa carte** et elle est définitivement écartée du jeu.

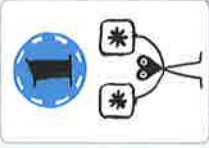
- Si l'**objectif misé par un autre joueur n'est pas réalisé**, le **joueur actif gagne la carte de ce joueur** et la place devant lui côté dos visible avec ses cartes déjà gagnées. Cette carte lui rapportera 1 point, comme indiqué sur le dos de la carte.

Joker

Gain : 1 point

Paire

2 faces de dés identiques



Gain : 1 point

Brelan

3 faces de dés identiques



Gain : 2 points

Double paire

Les faces des 2 paires doivent être différentes



Gain : 3 points

Petite suite

4 faces de dé qui se suivent strictement



Gain : 3 points

NB1 : L'objectif « Joker » est automatiquement remporté par le joueur quel que soit le tirage des dés.

NB2 : « Qui peut le plus peu le moins » c'est à dire par exemple qu'un joueur peut remporter son objectif « paire » même s'il y a 3 dés identiques au tirage final. Idem pour certains autres objectifs.

Fin de la partie :

Lorsque toutes les manches ont été jouées, chaque joueur compte ses points : il additionne les points indiqués sur ses cartes « objectif » gagnées et 1 point par carte gagnée aux autres joueurs. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

En cas d'égalité, c'est celui qui a été le dernier joueur actif qui l'emporte.

Pas de « Pair »

Aucune face de dé avec un chiffre pair



Gain : 4 points

Pas d'« Impair »

Aucune face de dé avec un chiffre impair



Gain : 4 points

Full

1 brelan + 1 paire : Les faces du brelan et de la paire doivent être différentes



Gain : 5 points

Grande suite

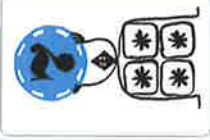
5 faces de dés qui se suivent strictement



Gain : 7 points

Carré

4 faces de dés identiques



Gain : 7 points

Variante stratégique pour 2 joueurs : Chaque joueur prend deux paquets de cartes, et joue deux cartes à chaque manche.

NB3 : Dans le cas de partie à moins de 5 joueurs, les cartes « objectif » que les joueurs n'ont pas jouées, sont écartées du jeu.