

Ensemble de dés « Dés à jeter » Anglais,

3 pcs. dans une boîte, en bois

Règles du jeu

Tournoi

On joue 3 manches, une par partie, dans l'ordre suivant : partie n° 1, n° 2, n° 3 de ce livret de règles. À la fin de chaque manche, le vainqueur remporte 10 points, le deuxième 7 points, le troisième 6 points, et ainsi de suite jusqu'à 3 points par joueur (pour six joueurs) si l'on joue à six.

Il n'y a pas d'ex æquo pour la première place : un seul joueur remporte les 10 points nécessaires à la victoire. Dans toutes les parties, cependant, les autres joueurs à partir de la deuxième place peuvent se partager le même nombre de points. Lorsqu'on participe à un tournoi, l'objectif de points par manche est revu à la baisse : 25 points pour la première partie, 21 points pour la deuxième et 2 points pour la troisième. En cas d'égalité à la fin du tournoi, le vainqueur est celui qui avait déjà accumulé le plus de points après la deuxième partie. n.2 « Tous ensemble » a déjà remporté la victoire.

Avec les ROLLING CUBES, le plaisir passe avant tout, alors : ... Que le meilleur gagne !

Match n° 1

L'un après l'autre

Préparation et début du match

C'est le plus jeune qui commence.

Tour de jeu

À chaque tour, tous les joueurs lancent les dés, l'un après l'autre et dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance les 13 dés et doit former une phrase complète à partir des mots figurant sur la face supérieure des dés. Le but est d'utiliser autant de mots que possible et d'obtenir le plus grand nombre de points. La phrase doit être grammaticalement correcte. En cas de doute sur l'exactitude de la phrase, la majorité des joueurs (à l'exception du joueur

dont c'est le tour) décide si la phrase peut être acceptée.

Les points sont comptabilisés comme suit :

- 1 point pour chaque mot utilisé
- + 1 point pour les mots spéciaux (entourés)
- + 1 point bonus si 12 des 13 mots sont utilisés
- + 2 points bonus si les 13 mots sont utilisés

À la fin du tour (c'est-à-dire lorsque tous les joueurs ont formé une série), un bonus est attribué au meilleur joueur du tour :

- + 2 points pour le joueur vainqueur, c'est-à-dire celui qui a obtenu le plus grand nombre de points lors de cette manche
- + 1 point par joueur attribué à tous les joueurs ex æquo

Le jeu continue avec un nouveau tour.

Fin de partie

Le premier joueur à atteindre 31 points remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ayant le plus grand nombre de points entament un nouveau tour jusqu'à ce qu'un seul joueur ait le plus grand nombre de points.

Match n° 2

Tous ensemble

Préparation et début de la partie
Chaque joueur prend un stylo et du papier.

Tour de jeu

Les 13 dés sont tous distribués et disposés sur la table par couleur, de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir clairement. Il est interdit de déplacer les dés.

Chaque joueur forme une phrase complète, aussi longue que possible, et la note sur papier. Lorsque tout le monde a terminé, les phrases sont lues à haute voix et vérifiées afin d'attribuer les points et les bonus correspondants (attribution des points comme dans le jeu n° 1).