

Andreas Schmidt

A106061 1/19

DÉS EXPRESS

Un jeu de dés animé
pour 2 à 6 joueurs
à partir de 8 ans.

HABA®

Dans l'auberge « Aux dés d'or », l'ambiance est festive. Les dés roulent et sont déplacés à toute vitesse entre les cartons de jeu. Avec de la chance aux dés, en faisant preuve de rapidité et en observant bien, qui récupèrera le plus grand nombre de cartons et remportera ainsi la partie ?

CONTENU DU JEU



DÉROULEMENT DU JEU

Posez le dépôt au milieu de la table. Mélangez les cartons faces cachées pour former la pioche. Chaque joueur tire un carton et le place face visible devant lui non loin du dépôt. Préparez le dé jaune. Chaque joueur prend aussi trois petits dés. Rangez les dés qui ne servent pas dans la boîte.

Exemple :
mise en place du jeu
pour 4 joueurs



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez plusieurs manches.

Lancez le gros dé jaune. Placez-le ensuite sur le dépôt. Le symbole du dé jaune est le **super porte-bonheur** de cette manche !

Un joueur donne le départ en s'écriant : « A vos porte-bonneurs, prêts, partez ! » A présent, **tout le monde joue** en même temps : chacun lance tous ses dés et vérifie si les symboles obtenus permettent de se débarrasser des dés sur les autres cartons ou le dépôt. Tu relances aussitôt tous les autres dés, puis tu vérifies les symboles une nouvelle fois, etc. L'opération se répète jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à se débarrasser de son dernier dé.

Pour se débarrasser des dés, il y a deux solutions :

1. Déposer un ou plusieurs dés dans le dépôt

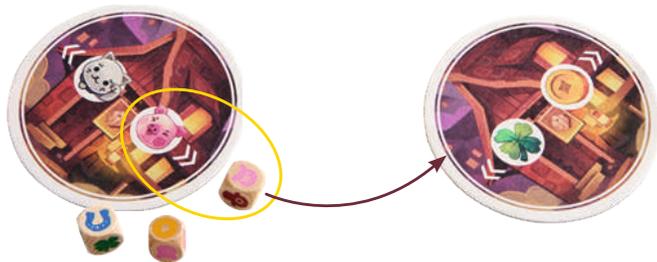
Tu as obtenu le **super porte-bonheur** ? Dépose le ou les dés portant ce symbole dans le dépôt. Ces dés sortent du jeu durant tout le reste de la manche en cours.



2. Déposer un ou plusieurs dés sur le carton d'un autre joueur

Tu as obtenu le symbole qui est représenté **à gauche** sur ton carton ? Pose ton ou tes dés concernés sur le carton du joueur à ta **gauche**.

Tu as obtenu le symbole qui est représenté **à droite** sur ton carton ? Pose ton ou tes dés sur le carton du joueur à ta **droite**.



Pour une partie à 2 joueurs, ces dés doivent être placés sur le carton de ton adversaire.

Règles importantes pour lancer les dés :

- ◆ Les dés ne peuvent être **posés que sur** les cartons, pas à côté.
- ◆ Les dés avec le super porte-bonheur vont toujours dans le **dépôt**, même s'il se trouve que ton carton porte le même symbole.

Les autres joueurs ont posé des dés sur ton carton ?

Le nombre de tes dés augmente ! Ils rejoignent tes autres dés au prochain lancer : tu dois t'en débarrasser au plus vite !

Tu es parvenu à te débarrasser de tous tes dés ?

Formidable ! Tu dis : « **Stop !** »

Tous les autres joueurs peuvent encore lancer 3 fois en toute tranquillité leurs dés restants. Tous ceux qui trouvent alors le **super porte-bonheur** peuvent placer les dés correspondants dans le dépôt. Les symboles de leur propre carton ne comptent plus.

La manche est alors terminée. Chaque joueur qui est parvenu à se débarrasser de tous ses dés reçoit son carton en récompense et le pose devant lui face cachée. Il tire ensuite un nouveau carton de la pioche et le place face visible devant lui non loin du dépôt.

Les joueurs qui ne sont pas parvenus à se débarrasser de leurs dés conservent le même carton durant la manche suivante.

Chaque joueur prend de nouveau 3 dés. On entame alors une nouvelle manche en commençant par lancer de nouveau le dé jaune.



FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à réunir 3 cartons faces cachées gagne la partie ! Si plusieurs joueurs réunissent 3 cartons faces cachées à la fin d'une manche, ils sont ex æquo.



Astuce : si vous en voulez encore plus, jouez simplement jusqu'à ce que la pioche soit épuisée et que vous ne puissiez plus piocher. Le joueur qui a le plus de cartons remporte la partie. S'il y a égalité, les joueurs ex æquo gagnent ensemble.

SYMBOLES PORTE-BONHEURS

◆ Trèfle à quatre feuilles

Comme les trèfles à quatre feuilles sont très rares dans la nature, il faut être très chanceux pour en trouver un. Il apporte amitié, bien-être et sérénité à celui qui le cueille.



◆ Cochon porte-bonheur

Chez les peuples germaniques, le sanglier était un animal sacré. En Allemagne, le cochon est symbole de richesse et de prospérité.



◆ Chat porte-bonheur (Maneki Neko)

Ce chat qui accueille est un porte-bonheur très prisé au Japon, en Chine, à Taiwan et en Thaïlande. Il est censé attirer la fortune, éloigner le malheur et inviter inlassablement les clients à entrer dans les boutiques.



◆ Pièce porte-bonheur

La pièce porte-bonheur est un symbole de richesse. Lorsqu'on l'offre à quelqu'un, on lui souhaite de ne jamais manquer d'argent.



◆ Fer à cheval

Le cheval symbolise la force et la puissance depuis la nuit des temps. Le fer à cheval est censé protéger l'animal et il est considéré comme un porte-bonheur quasi universel.



◆ Main de Fatma (khamsa)

La main de Fatma est une représentation culturelle de la foi islamique. C'est un symbole surnaturel qui est censé protéger contre le mauvais œil. Cette main accorderait aussi une bénédiction..





Auteur : *Andreas Schmidt*
Illustrateur : Catherine Unger
Rédaction : Tim Rogasch
Durée de la partie : 10 minutes

©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art.-Nr. 305293