



RÈGLE DU JEU

02 - 2013

CE



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
GIGAMIC - B.P.30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE

BUT DU JEU :

Être le premier joueur à ne plus avoir de dé.

PRÉPARATION DU JEU :

Tous les joueurs reçoivent 4 dés et 3 cartes ; les cartes non distribuées sont posées faces cachées au centre de la table et forment la pioche.

Chaque joueur lance ses dés. Celui qui obtient le plus de figures  commence.

Déroulement de la partie :

A son tour, le joueur lance ses dés puis :

- Pioche autant de cartes que de figures  obtenues avec les dés ;
- Donne chaque dé avec la figure  au joueur de son choix ;
- Pose 1 carte selon les règles suivantes :
 - On ne pose qu'une carte par tour ;
 - Pour poser une carte, il faut avoir obtenu avec ses dés au moins autant de figures  qu'indiqué en haut à gauche de la carte (figures minimum) ;
 - L'effet d'une carte posée s'applique immédiatement ;
 - Poser une carte n'est pas obligatoire.

Durant la partie, les joueurs posent les cartes jouées ou jetées à côté de la pioche, faces visibles. Quand la pioche est vide les cartes déjà jouées et posées faces visibles, sont mélangées et retournées pour reformer une pioche.

S'il n'y a plus de carte dans la pioche, le joueur qui doit piocher le fait dans le jeu de l'adversaire de son choix qui lui présente ses cartes en éventail, faces cachées.

Description des cartes :

Figures minimum : indique le nombre de figures 

minimum qu'il faut obtenir avec ses dés pour pouvoir poser cette carte.

Ici « aucune » indique que vous pouvez poser cette carte même si vous n'avez aucune figure.

Explication de l'effet : indique les cas particuliers relatifs à l'effet de la carte.



Effet de la carte : il se produit dès que la carte est posée.



Coût : 

Effet : **Supprimez 1 de vos dés :**
Le dé est retiré de la partie.
On ne peut pas jouer cette
carte si on obtient dans le
même tour 2 figures  ou
plus avec ses dés.



Coût :  

Effet : **Tous les joueurs donnent
leurs dés à leur voisin
de gauche ou de droite**
selon le choix du joueur qui pose
la carte. (Il doit lui aussi
donner ses dés).



Coût : 

Effet : **Supprimez 2 de vos dés.**
Les dés sont retirés de la partie.



Coût : 

Effet : **Donnez 1 de vos dés au joueur de votre choix.**
L'effet est indépendant des dés que vous avez peut-être déjà donnés avec la ou les figure(s). 



Coût : 

Effet : **Prenez 1 carte au joueur de votre choix.**

Le joueur vous présente ses cartes en éventail faces cachées, prenez celle de votre choix. Si aucun joueur n'a de carte prenez-en une dans la pioche.



Coût : 

Effet : **Le joueur de votre choix n'a plus qu'1 carte.**

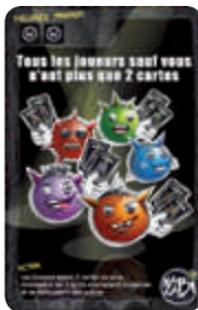
Le joueur choisi doit avoir au moins 2 cartes en main. Il choisit alors la carte qu'il souhaite conserver et se défause des autres.



Coût : 

Effet : **Piocchez 3 cartes dans la pioche.**

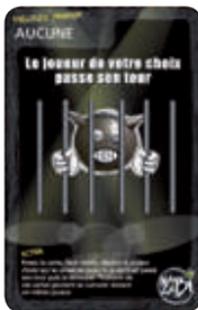
L'effet est indépendant des cartes que vous avez peut-être obtenues avec la ou les figure(s). 



Coût :  

Effet : **Tous les joueurs sauf vous n'ont plus que 2 cartes.**

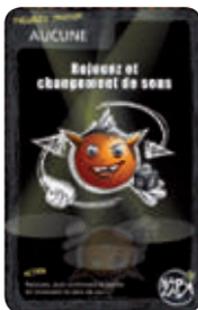
Les joueurs ayant plus de 2 cartes choisissent celles qu'ils souhaitent conserver et se défaussent des autres.



Coût : Aucun

Effet : **Le joueur de votre choix passe son tour.**

Posez la carte, face visible, devant le joueur choisi qui la conserve jusqu'à ce qu'il ait passé son tour puis la défausse. Plusieurs de ces cartes peuvent se cumuler devant le même joueur.



Coût : Aucun

Effet : **Rejouez et changez de sens.**
Le joueur rejoue et la partie continue dans le sens inverse.

Exemple :

Jean a 5 dés et c'est à lui de jouer. Il lance tous ses dés et obtient les figures suivantes :



Il va donc piocher 2 cartes, donner son dé  à l'adversaire de son choix et poser une carte de sa main qui requiert au maximum 2 .

L'effet de la carte est joué puis elle est posée, face visible, à côté de la pioche ou devant le joueur auquel elle est destinée (carte « passe son tour »).

FIN DE LA PARTIE :

Dés qu'un joueur n'a plus de dé il gagne la partie.

Vous pouvez continuer la partie jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul perdant.

VARIANTES :

«Équipe» pour 4 ou 6 joueurs :

vous pouvez jouer en équipe. Dans ce cas vous formez des équipes de 2.

Le premier joueur qui n'a plus de dé fait gagner son équipe.

Temps de partie :

vous pouvez augmenter ou diminuer la durée de la partie en augmentant ou en diminuant le nombre de dés distribués au départ.

Tournois :

fixez un nombre de parties à jouer. Lorsqu'un joueur ou une équipe gagne, on compte le nombre de dés qu'il reste à l'ensemble de ses adversaires et il/elle reçoit 1 point par dé.

Lorsque les parties prévues ont été jouées, le joueur ou l'équipe qui a le plus de points gagne.

Wazabi : un concept de jeu créé par Guilhem Debricon



® & © Gigamic 2007
B.P. 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com