

# EXXtra

## Un jeu de Reiner Knizia

Joueurs: 3-6

Age: 8 et +

Durée : environ 30 minutes

© 1998 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Traduction Philibert d'après la traduction de Reiner Knizia et Kevin Jacklin

---

### Contenu

ÿ 12 dés de 6 couleurs différentes :

- 6 dés chacun avec les chiffres : 1, 2, 3, 4, 7, et X
- 6 dés chacun avec les chiffres 1, 2, 3, 5, 6, et X

ÿ 6 pions en bois dans 6 couleurs

ÿ 6 cartes avec une base en 6 couleurs.

ÿ 1 plateau:

- Cases de scores, numérotées de 1 à 20.
- Case de départ.
- Case d'arrivée.
- L'échelle des dés avec des anneaux de valeurs de 0 à 5.

ÿ 1 livret de règle.

---

### Survol

Les joueurs auront besoin d'un peu de chance et d'adaptation pour prendre les risques nécessaires afin d'avancer le plus rapidement possible leurs pions. Avec une utilisation astucieuse de leurs dés, il est possible de ralentir les adversaires. Le joueur dont le pion atteint en premier l'arrivée sera le gagnant.

---

### Mise en place

Assembler le plateau et disposez-le au milieu de la table. Chaque joueur prend la carte de sa couleur et la pose devant lui à l'aide de la base afin d'indiquer sa couleur aux autres joueurs. Il prend également les dés et le pion de sa couleur, pion qu'il pose sur la case de départ de la piste de score. L'un des joueurs commence et l'on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

---

### Les dés et leurs combinaisons

Chaque joueur dispose de deux dés. Sur l'un, le plus haut chiffre est 7, sur l'autre 6. Les dés sont toujours lancés ensemble. La plus haute combinaison des deux est 6 et 7 : "76". Quand on compare deux combinaisons de dés, le plus haut chiffre à l'avantage.

Exemple: "71" est plus haut que "64". "32" est plus haut que "31".

---

### Jouer le premier tour

A son tour, un joueur lance ses dés une ou plusieurs fois. S'il termine par une combinaison valide, alors il place ses deux dés sur un anneau libre de l'espace des dés, ce qui peut lui permettre d'enlever des dés des autres joueurs du plateau.

#### Lancer les dés :

Le joueur lance ses deux dés. Il peut choisir d'accepter cette combinaison, ou il peut continuer de lancer ses dés dans l'espoir d'obtenir un meilleur résultat. Il peut relancer aussi souvent qu'il le désire, sauf si un X apparaît. Dans ce cas, il n'a pas une combinaison valide et son tour est terminé. Normalement, pour chaque X, le joueur doit reculer son pion d'une case sur la piste des scores. S'il obtient X-X, il doit reculer de deux cases. Le premier tour, tous les pions sont sur la case de départ et ne peuvent donc être reculés.

*Exception:* Lors du premier lancer d'un joueur et ceci à chacun de ses tours, chaque X compte comme 0, sans invalider la combinaison. C'est seulement lors des lancers suivants qu'un X invalide la combinaison et met fin au tour du joueur.

Doubles: Si un joueur obtient une combinaison 1-1, 2-2, ou 3-3, il avance immédiatement son pion respectivement de un, deux ou trois cases. Ensuite, le joueur peut s'il le veut relancer les dés..

Exemple 1: Alex obtient la combinaison X-X. Comme c'est son premier lancer du tour, ceci compte comme une combinaison valide "00". Alex choisit de relancer. Il obtient un "42", relance à nouveau et obtient 7-X – une combinaison non valide. Le tour d'Alex est donc terminé. Comme son pion est sur la case 0, il ne peut être reculé.

#### Placer les dés.

Si un joueur accepte une combinaison valide, il place ses deux dés sur un anneau libre de l'échelle des dés, sans tenir compte de la valeur des autres combinaisons. Les anneaux de 1 à 5 ne peuvent être occupés que par une

paire de dé, l'anneau 0 peut être occupés par n'importe quel nombre de paire de dé.

Les combinaisons contenant un X peuvent être placés sur un anneau si elles proviennent du premier lancer de dé du joueur.

Exemple 2: C'est le tour de Béatrice. Elle obtient un "41", puis un double, "33". Elle avance donc son pion de 3 cases ? Elle relance à nouveau et obtient un "64". Acceptant cette combinaison, elle place ses dés sur l'anneau 5..

### Enlever les dés des adversaires

Pour enlever des dés sur des anneaux, le joueur compare sa combinaison avec chacune des combinaisons sur les anneaux supérieurs à la sienne. Les combinaisons sur les anneaux supérieurs au sien qui sont égales ou inférieures à celle du joueur sont enlevés du plateau et redonnés à leurs propriétaires. Le placement d'une paire de dés peut permettre d'enlever plusieurs paires de dés. Aucune paire n'est enlevée, si le joueur place la combinaison la plus basse, et ceci quel que soit l'anneau choisi.

Exemple 3: C'est le tour de Carl. Il obtient 3-X. Comme c'est son premier lancer, la combinaison compte comme un "30". Carl relance et obtient un "42", puis encore une fois pour un "64". Il accepte le "64" et place ses dés sur l'anneau 4, ce qui provoque l'enlèvement des dés de Béatrice (qui avait une combinaison égale : "64" sur l'anneau 5).

Exemple 4: C'est le tour de Diana. Lors de son premier lancer, elle obtient et accepte un 7-X, qui compte comme un "70". Elle pourrait placer ses dés sur l'anneau 3 et donc causer l'enlèvement de la combinaison de Carl ("64" sur l'anneau 4). Cependant, elle choisit de placer ses dés sur l'anneau 5, ainsi les dés de Carl restent.

---

### Jouer les tours suivants

A partir du deuxième tour, les joueurs exécutent les phases suivantes pendant leur tour :

1. Bouger son pion
2. Lancer ses dés
3. Placer ses dés
4. Enlever les dés des adversaires

### Bouger son pion

Si, au début de son tour, les dés du joueur sont encore sur un des anneaux, il pourra avancer son pion. Le pion bouge d'un nombre de case égal à la valeur

de l'anneau où était placé la combinaison. Ensuite il reprend ses dés. Si les dés d'un joueur ne sont pas sur l'échelle des dés, alors son pion ne bouge pas.

Plus d'un pion peut occuper une case de la piste des scores.

Ensuite les actions suivantes sont exécutées, comme lors du premier tour : lancer les dés, placer les dés et enlever les dés de l'adversaire. .

Exemple 5: C'est à nouveau au tour d'Alex. Son pion ne bouge pas, ses dés n'étant pas sur l'échelle (il avait obtenu une combinaison invalide. Il lance les dés et obtient un "21", relance à nouveau et obtient un "61", qu'il place sur l'anneau 3.

Exemple 6: Béatrice joue après Alex. Ses dés ne sont pas non plus sur l'échelle. Elle lance les dés et obtient un "32", elle relance à nouveau et obtient une combinaison invalide X-X. Ceci termine son tour et elle doit reculer son pion de 2 cases.

Exemple 7: Au début du tour de Carl ses dés sont encore sur l'anneau 4 de l'échelle. Il bouge donc son pion de 4 cases et reprends ses dés. Il lance les dés et obtient un "71" qu'il accepte, il place ses dés sur l'anneau 2 ce qui provoque l'enlèvement des dés de Diana ("70" sur l'anneau 5) et d'Alex ("61" sur l'anneau 3).

---

### Fin du jeu

Le joueur dont le pion atteint en premier la case d'arrivé gagne EXXtra.