

FIX

Yana, Mona, Christian KRUCHTEN & Merle MÜLLER



2 à 5 joueurs - à partir de 6 ans - 20'

Matériel de jeu:

- 10 dés
- 36 points de jeu
- un rack de dépôt
- un clip pour marquer le tour actuel
- description du jeu

But du jeu:

Le but du jeu est de collecter un maximum de points possibles.

Préparation du jeu:

Déposez le rack de dépôt au milieu de la table. Marquez sur le clip le tour 1. Chaque joueur va recevoir 3 points pour commencer le jeu.

Le joueur le plus jeune va recevoir tous les dés et peut les partager n'importe entre soi-même et les joueurs adversaires de son choix. Mais il ne peut pas les garder tous pour soi-même, il doit au moins donner un dé à un adversaire de son choix.

Pendant les tours suivants, c'est chaque fois le joueur qui a obtenu le plus moins des points ; respectivement qui a perdu le plus de points, qui va partager les dés. S'il existe un entre deux, c'est à nouveau le joueur le plus jeune qui va partager les dés.

Les dés:

Les symboles et leur signification:



Le cercle vide n'a pas de signification.



L'emoji vert vaut 1 point.



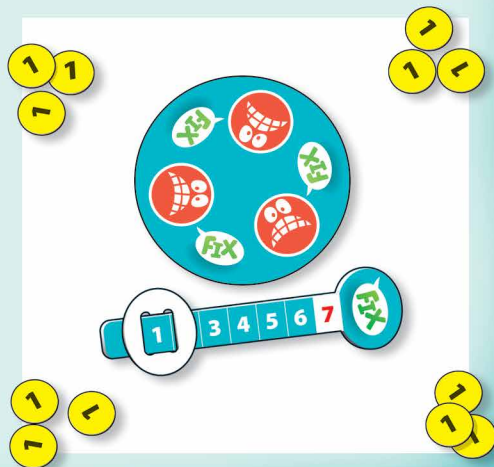
La 2 verte vaut deux points.



L'emoji rouge va directement être déposé sur le rack de dépôt. Si à la fin du tour un joueur possède encore un emoji rouge, il perdra 2 points.



La -1 rouge signifie la perte d'un point.



Déroulement du jeu:

On commence tous ensemble à lancer nos dés. Après le premier lancement on n'est plus obligé à lancer les dés ensembles ; on les lance individuellement. Chaque joueur essaye, selon son résultat, de donner ces dés à son voisin.

Si le résultat montre des dés avec un emoji vert, alors tous ces dés seront **DIRECTEMENT transféré vers le prochain joueur au sens de l'horloge.**

Chaque joueur relance ces dés restants. Si un joueur a reçu un ou plusieurs dés vert, il doit les insérer dans son stock de dés et les relancer tous ensemble.

Si on lance un emoji **rouge**, ce dé va **directement être déposé sur le rack de dépôt.**

Il existe la possibilité qu'on ne possède plus de dés pour lancer dans le tour actuelle. A ce moment on bonifie d'une petite pause et on espère que le tour se va terminer rapidement. Mais si on reçoit de nouveau un ou plusieurs dés avec emoji vert, on recommence à lancer le ou les dés.

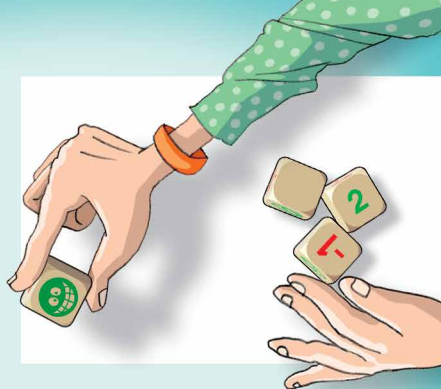
Fin du tour et évaluation des points:

Un tour se termine directement quand le **3eme emoji rouge** est déposé sur le **rack de dépôt**. Le joueur qui l'a déposé sur le rack l'annonce en criant "STOPP !", pour que tout le monde voit la fin du tour.

Les dés lancés, restent intouché sur la table. Si à ce moment quelqu'un a encore des dés en main, il doit les relancer. Les effets des emoji rouges et verts ne seront plus exécutés ! S'il y a encore un emoji vert qui a été fait passer vers l'adversaire, et ce dernier ne la pas encore prie, il va revenir chez le joueur qui l'a lancé.

Maintenant on va évaluer les dés selon leurs symboles. Chaque joueur reçoit selon les symboles sur ces dés des points ou perdra des points de son stock.

Attention: Sa vaut la peine d'être vite ! Si à la fin du tour un joueur ne possède plus de dés, il va recevoir 5 points.



Fin du jeu

Le jeu se termine **après le septième tour** ou **directement si un joueur a obtenue 15 points** ou plus. Ce dernier sera le gagnant du jeu.

Après sept tours, le joueur qui a collecté le plus des points est gagnant du jeu. S'il existait un entre deux, ces joueurs jouaient encore un dernier tour pour définir le gagnant.