

Principe du jeu et préparation

Chaque joueur reçoit une fiche **différente** (il existe 6 modèles) et un stylo. **Remarque :** utilisez si possible un feutre ou un stylo afin que les chiffres inscrits soient bien lisibles. 5 rangées horizontales sont représentées sur chaque fiche. Les chiffres sont identiques sur toutes les fiches, mais la disposition des couleurs diffère. Les rangées doivent être complétées l'une après l'autre, **du haut vers le bas**. Chaque joueur doit donc d'abord compléter et calculer les points de sa première rangée, puis remplir la deuxième **complètement** et calculer les points, etc. Il est donc possible que les joueurs progressent à des rythmes différents et se trouvent sur des rangées différentes. Quand un joueur a complété et compté les points de la totalité des 5 rangées (celle du bas en dernier), la partie est terminée.

Remarque : chaque joueur peut à tout moment voir les fiches des autres joueurs.



← **Rangée de départ** (rangée 1)

On peut facilement identifier les différentes fiches grâce à la petite lettre (A-F).

Déroulement de la partie

On tire au sort le joueur qui commence. Ce joueur actif prend les 6 dés et les lance. S'il est satisfait du résultat, il renonce à un deuxième essai. S'il n'est pas satisfait du résultat, il bénéficie d'une seule nouvelle tentative. Il doit alors relancer **tous** les dés, **sauf les 1**. Les 1 ne peuvent **pas** être rejoués.



1er essai

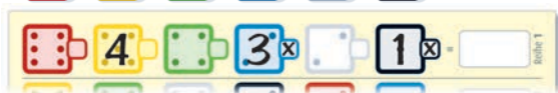


2e essai

Tim est le joueur actif et lance 6, 4, 3, 3, 1, 1. Il souhaite faire une deuxième tentative. Il doit garder les deux 1 et relance les quatre autres dés.

Quand le joueur actif a terminé avec les dés (2 lancers maximum), **chaque** joueur doit inscrire **au moins un chiffre** dans sa rangée en cours (ou barrer un chiffre, voir ci-après). Les joueurs qui le souhaitent (et le peuvent) peuvent aussi inscrire plusieurs chiffres, en théorie même tous les six, ce qui est cependant rarement possible. Le chiffre obtenu au dé peut être inscrit dans la **case de la couleur correspondante** dans la rangée en cours s'il est **inférieur ou égal** au dé représenté dans la case.

Attention, coup gagnant : si le chiffre lancé au dé correspond **exactement** au chiffre de la case, il s'agit d'un **coup gagnant** représenté par une petite croix. Les coups gagnants sont intéressants parce qu'ils rapportent des points de bonus quand la rangée est complétée et les points sont comptés. Chaque joueur peut décider librement des chiffres qu'il inscrit ou pas. **Remarque :** un coup gagnant devrait toujours être inscrit, puisqu'il n'est pas possible de faire mieux.



Sarah inscrit le chiffre 1 dans la case noire pour le 1 noir. Il s'agit d'un coup gagnant, immédiatement représenté par une croix. Le 3 bleu est également un coup gagnant et représenté par une croix. Sarah inscrit le 4 lancé au dé dans la case jaune. Sarah pourrait inscrire le 1 rouge et le 2 vert, mais elle y renonce. Elle ne peut pas inscrire le 4 blanc puisque le chiffre lancé au dé est supérieur au chiffre inscrit dans la case de cette couleur.

Barrer une case : si un joueur ne peut ou ne veut **rien inscrire** dans sa rangée en cours, il doit barrer une case vide de cette rangée, à savoir celle qui se trouve **le plus à gauche**. **Attention :** on ne peut jamais barrer une case quand on inscrit un chiffre. Soit on inscrit un chiffre, soit on barre une case vide. Il n'est par ailleurs jamais possible de barrer plus d'une case par tour.



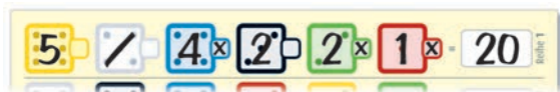
Emma a déjà complété quatre cases pendant les tours précédents. Pendant le tour en cours, elle ne peut rien inscrire, puisqu'à la fois le 5 vert et le 6 blanc sont supérieurs au chiffre de la case de même couleur. Emma doit barrer la case avec le 5 blanc.

Dès que **chaque** joueur a inscrit les chiffres correspondants dans la rangée en cours (ou barré une case), le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le joueur actif. On continue à jouer comme décrit.

Rangée complète (décompte des points)

Si un joueur, après avoir inscrit les chiffres dans sa rangée en cours (ou barré une case), a **complété** une rangée, les points sont comptés comme suit :

- les chiffres inscrits sont additionnés (les cases barrées rapportent 0).
- le total des coups gagnants de la rangée rapporte des points de bonus selon le tableau.
- les points de bonus sont ajoutés aux chiffres inscrits.



Emma a complété sa première rangée et compte ses points. Elle obtient 14 points pour les chiffres qu'elle a inscrits ($5+0+4+2+2+1$). Elle obtient 6 points de bonus pour ses trois coups gagnants, conformément au tableau. Emma inscrit son résultat ($14+6 = 20$) à droite dans la case du score.

Au **prochain tour**, le joueur continue avec la rangée suivante. **Attention :** on ne peut jamais inscrire quelque chose dans deux rangées différentes au cours du même tour.

Fin de la partie

La partie est terminée quand un joueur a complété et compté les points de la totalité de ses cinq rangées. Tous les autres joueurs peuvent encore faire le décompte de la rangée dans laquelle il se trouve, même si celle-ci n'est pas complètement pleine. Chaque joueur additionne ensuite toutes les rangées décomptées. Celui qui obtient le plus grand total de points gagne.



Linus a complété sa cinquième et donc dernière rangée (= fin de la partie). Il compte les points puis additionne les cinq rangées. Son score : 88 points.