

DÉS-CHAINER

LE JEU (OCT 2021)

BUT DU JEU

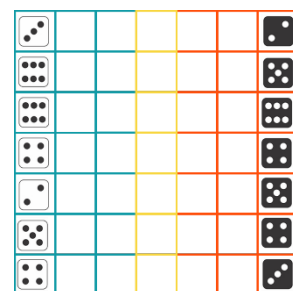
Capturer tous les dés de l'adversaire.

MISE EN PLACE

Chaque joueur lance 2 dés, celui qui a le plus haut total commence. En cas d'égalité, on relance les dés.

Chaque joueur lance les 7 dés (ceux avec un 1 peuvent être relancés). Il les place dans l'ordre qu'il souhaite sur sa ligne de départ (voir figure).

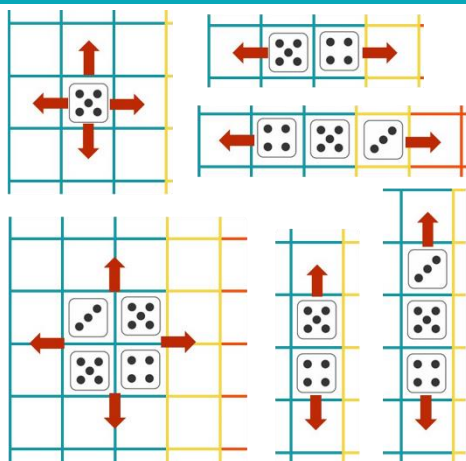
Variante, chaque joueur choisi lui-même la valeur des dés mais la sommes des 7 dés doit être égale à 33.



RÈGLES DE JEU

A son tour de jeu, le joueur effectue 2 actions parmi ces trois : Déplacer, Recharger, Attaquer. Il peut effectuer 2 fois la même action.

DÉPLACER



Le joueur peut déplacer de 1 à 4 dés en une fois en fonction de leur position (voir figure).

A chaque déplacement d'une case, le dé le plus faible (celui qui a le moins de point) perd un point. Ainsi par exemple un groupe de 2 dés (5 et 3) pourra se déplacer de maximum 2 cases car un dé ne peut pas avoir moins que 1 point.

Un dé avec 1 seul point ne peut plus se déplacer, même s'il est associé à des dés avec plus de points.

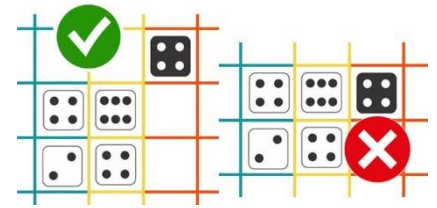
Les dés ne peuvent pas se déplacer sur une case déjà occupée ni sauté par-dessus.

RECHARGER

Pour recharger, il suffit d'augmenter de 1 le dé choisi.

Il n'est pas possible de recharger si :

- le dé est sur la ligne de départ ou
- si le dé ou les dés associés sont en contact avec le côté d'un dé adverse.



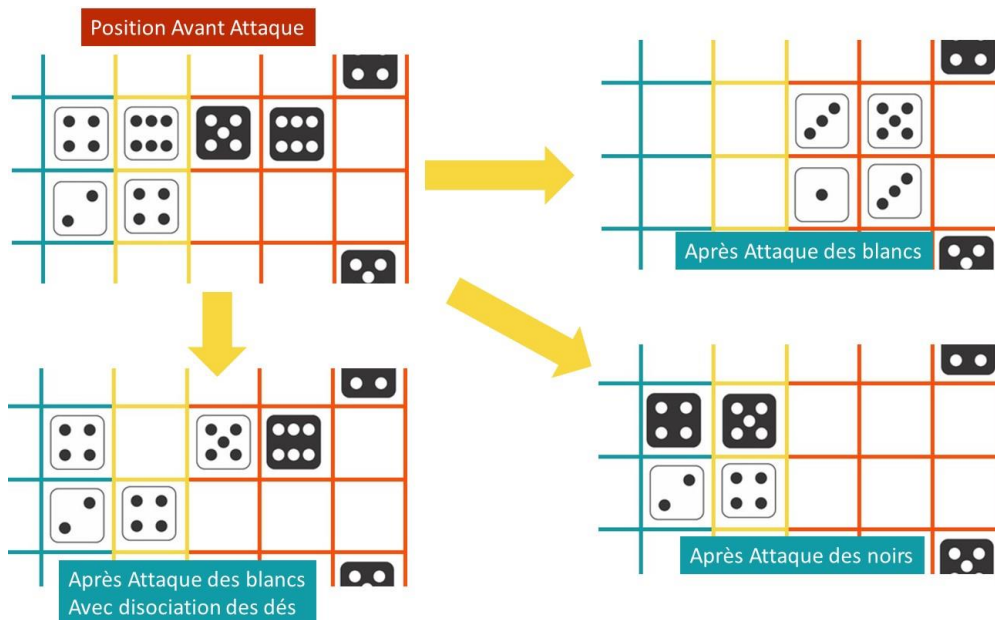
ATTAQUER

L'attaque se fait en déplaçant le dé ou les dés associés de telle sorte à couvrir le ou les dés que l'on souhaite attaquer. L'attaque est remportée par celui qui a la somme de points des dés impliqués dans l'attaque, la plus grande.

Après l'attaque, les dés du perdant sont retirés. Chaque dé du gagnant impliqué dans l'attaque perd un point.

Il n'est pas possible d'attaquer si au moins un dé d'un groupe de dés associés n'a qu'un point.

Pour attaquer, des dés associés peuvent se dissocier.



L'attaque des blanc est remporté par les blanc (16 contre 11)

L'attaque des blanc avec dissociation est également remportée par les blanc (6 contre 5)

L'attaque des noir est remportée par les noir (11 contre 10)

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu de 7x7 (voir fichier)
- 2 fois 7 dés identique (par exemple sur Amazon : « sharprepublic Jeux De Dés D6 Speckled - Matrice à Six Faces De 16 Mm, Paquet De 20 Dés »)
- Ces règles de jeu

MERCI DE PARTAGER VOS COMMENTAIRE : INFO@PIERREDELVAUX.BE