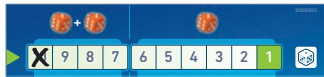


COMMENT JOUER

Chaque joueur prend une feuille de papier et un stylo. Le premier joueur est déterminé aléatoirement. Il lance les 8 dés **en même temps**. Attention, il est **interdit** de relancer les dés ! **Important** : à votre tour, votre premier lancer se fait toujours **avec les 8 dés**.

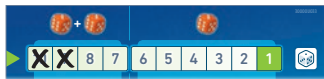
La partie commence tout à gauche de la première rangée. Vous devez obtenir **10** en additionnant **exactement deux dés**. Si votre lancer contient une telle combinaison, cochez la case du 10.

Remarque : avoir plusieurs combinaisons valides n'a aucun effet supplémentaire. Une fois la case cochée, un choix s'offre à vous : mettre volontairement fin à votre tour ou continuer.



Au début de son tour, Sarah lance les 8 dés. Elle obtient un total de 10 en additionnant le 6 et le 4. Elle coche la case du 10 et choisit de continuer.

Pour continuer, mettez de côté **n'importe quel dé** et procédez à un nouveau lancer. Votre nouveau lancer contient donc **un dé de moins** que le précédent. Après le 10, place au **9**. Vous devez maintenant obtenir 9 en additionnant **exactement deux dés**. Si votre lancer contient une telle combinaison, cochez la case du 9. Ensuite, vous devez à nouveau choisir si vous voulez mettre volontairement fin à votre tour ou continuer.



Sarah met un dé de côté et lance les 7 dés restants. Elle obtient un total de 9 en additionnant le 5 et le 4. Elle coche la case du 9 et continue.

Pour continuer, répétez l'opération précédente en mettant de côté **n'importe quel dé** pour réaliser un nouveau lancer avec **un dé de moins**. Après le 9, place au 8. Vous devez obtenir **8** en additionnant **exactement deux dés**. Si votre lancer contient une telle combinaison, cochez la case du 8. Ensuite, vous devez à nouveau choisir si vous voulez mettre volontairement fin à votre tour ou continuer.



Sarah met de côté un autre dé et lance les 6 dés restants. Elle obtient un total de 8 en additionnant le 6 et le 2. Elle coche la case du 8 et met **volontairement** fin à son tour. Elle passe donc les 8 dés à Thibault pour qu'il entame son tour. Lors de son prochain tour, Sarah reprendra à la case numérotée 7 avec les 8 dés.

Lorsque vous vous arrêtez volontairement, vous devez passer les **8 dés** au **joueur à votre gauche**. C'est à son tour de lancer les dés. Lors de **votre prochain tour**, vous reprendrez sur la **même rangée** (là où vous avez mis volontairement fin à votre tour précédent). Ainsi, vous lancerez les 8 dés pour la **première case numérotée non cochée** de la rangée en cours.

Attention, très important : chaque fois que vous continuez après avoir coché une case numérotée, vous devez mettre un dé de côté avant de procéder au nouveau lancer. Cependant, **vous ne pouvez pas mettre de côté plus de 3 dés**. Autrement dit, vous devez toujours lancer **au moins 5 dés**. Vous ne devez jamais lancer moins de 5 dés, même si vous cochez toutes les cases numérotées d'une rangée au cours d'un même tour.

Remarque : les chiffres **10 à 7** doivent être obtenus **en additionnant exactement deux dés**. Avoir plusieurs combinaisons valides n'a aucun effet supplémentaire.

Remarque : les chiffres **6 à 1** doivent être obtenus avec **un seul dé**. Obtenir plusieurs dés valides n'a aucun effet supplémentaire.



LANCERS RATÉS

Si votre lancer **ne vous permet pas de cocher** la prochaine case numérotée de la rangée, votre tour s'arrête **immédiatement**. Vous devez alors cocher la case de lancer raté (tout à droite) de cette rangée. Vous devez ensuite passer **les 8 dés** au **joueur à votre gauche** pour que celui-ci procède à son lancer. **Remarque :** il peut arriver que votre lancer à 8 dés ne contienne pas de dé ou de combinaison valide. Ce n'est pas de chance, mais les lancers ratés font partie du jeu !



C'est au tour de Thibault, qui se montre téméraire. Il a déjà réussi à cocher les cases du 10, 9, 8, 7, 6 et 5 d'affilée. Il choisit de continuer, même s'il ne lui reste que 5 dés. Cette fois, la chance ne lui sourit pas, puisque son lancer ne contient pas de 4. Son tour s'arrête, il coche la case de lancer raté tout à droite de la rangée et passe les 8 dés à Marie.

Lors du **tour suivant** un lancer raté, vous commencez dans la **rangée en dessous**, à la première case numérotée disponible et avec les 8 dés.



Marie et Sarah ont joué, c'est à nouveau au tour de Thibault de lancer les dés. À cause de son lancer raté au tour précédent, il doit commencer tout à gauche de la deuxième rangée, c'est-à-dire à la case du 10. Il dispose à nouveau de 8 dés à lancer.

Attention, très important : il est possible que vous cochiez la case de lancer raté dans chacune des quatre rangées au cours de la partie. Dans ce cas, au prochain tour, vous reprendrez à la première case numérotée non cochée de la première rangée.



La partie bat son plein. Lors de son tour précédent, Sarah a dû cocher la case de lancer raté de la rangée du bas. Elle recommence à la case du 5 de la première rangée et lance les 8 dés. Elle obtient un 5 et coche la case du 5 de cette rangée.

Si vous réalisez un **deuxième lancer raté** dans une même rangée, vous devez **rayer toute la rangée**.



Sarah lance 7 dés. Elle a besoin d'un 4, mais la chance ne lui sourit pas. Puisqu'il s'agit de son deuxième lancer raté dans cette rangée, elle doit la rayer complètement. Elle passe les 8 dés à Thibault. À son prochain tour, Sarah recommencera dans la deuxième rangée, à la case du 6 et avec les 8 dés.

Si un joueur se voit obligé de **raier les quatre rangées** (c'est-à-dire s'il réalise deux lancers ratés dans chacune des quatre rangées), il est **éliminé de la partie**. Les autres joueurs continuent à jouer normalement sans lui.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur réussit à cocher **toutes les cases numérotées** d'une rangée, il gagne **immédiatement**. Si personne n'y parvient, la victoire revient au **joueur qui reste en jeu le plus longtemps**.

Remarque : si un des joueurs est particulièrement chanceux, il est possible que la partie soit très courte. Dans ce cas, les autres joueurs doivent mettre un point d'honneur à prendre leur revanche !



© 2023 KENDi GmbH
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg
Germany
www.kendigmbh.de

Auteur : Reinhard Staupe
Illustrateurs / Graphistes : Oliver & Sandra Freudenreich
Relecteur : Reinhard Staupe
Traduction française : Kathy Way et
Matthieu Emont pour The Geeky Pen