

# DURCHMARSCH

Reinhard  
Staupe



En route vers la victoire !

**Joueurs :** 2-4

**Âge :** dès 8 ans

**Durée :** env. 15 min

**Durchmarsch** est un condensé de sensations fortes. Tout au long de la partie, vos options se résument à une seule et même question : allez-vous tout risquer ou jouer la sécurité ? Ici, les deux stratégies peuvent mener à la victoire.

**Note importante :** convaincre ses adversaires de jouer avec le feu est parfaitement autorisé (et rend la partie plus amusante). Lorsqu'un joueur préfère jouer la sécurité parce qu'il est en tête, les autres joueurs peuvent très bien le pousser à tenter sa chance une dernière fois. Pour son bien, évidemment. Après tout, qu'est-ce qu'il risque ?

## BUT DU JEU

Chaque joueur dispose d'une feuille de papier où figurent 4 rangées de chiffres. Vous devez toujours cocher les cases numérotées dans l'ordre et **de la gauche vers la droite** : d'abord le 10, puis le 9, puis le 8 et ainsi de suite. Si un joueur réussit à cocher **toutes les cases numérotées d'une rangée**, il gagne immédiatement la partie. Cela prend généralement plusieurs tours, même s'il est théoriquement possible d'y arriver en un seul tour (ce qui est impressionnant, mais très rare). Si personne ne réussit à cocher toutes les cases numérotées d'une rangée au cours de la partie, la victoire revient au **joueur qui reste en jeu le plus longtemps**.

Marie a coché toutes les cases numérotées de la troisième rangée et remporte donc la partie.

+																			
	X	X	X	X	X	5	4	3	2	1									
	X	X	8	7	6	5	4	3	2	1									
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X									
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1									

Cases pour les lancers ratés

## 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.



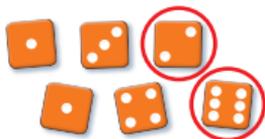
Au début de son tour, Sarah lance les 8 dés. Elle obtient un total de 10 en additionnant le 6 et le 4. Elle coche la case du 10 et choisit de continuer.

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](http://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