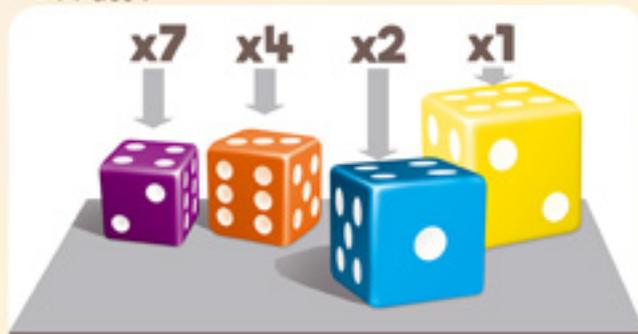


Les joueurs empilent des dés choisis par l'un d'entre eux et marquent des points lorsque la tour tient... ou en perdent si elle s'écroule.

MATÉRIEL

- 14 dés :



- une base pour les tours
- une piste de score
- 6 marqueurs : 4 petits pour marquer les scores, un noir pour noter les tours et un gros pour indiquer le premier joueur
- une règle du jeu

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

- Poser la base des tours au centre de la table. Y placer deux petits dés aux emplacements indiqués, l'un face 3 visible (la base 3), l'autre face 6 visible (la base 6).
- Chaque joueur choisit un petit marqueur et le place sur la case 0 de la piste de score. Le marqueur noir est placé sur la case premier tour de jeu.
- Déterminer aléatoirement le premier joueur qui pose le gros marqueur devant lui.

2



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le premier joueur devient lanceur pour ce tour de jeu. Il choisit dans les 12 dés restants un nombre de dés égal au nombre de joueurs lui compris, les lance, puis en donne un à chacun.
- **Le lanceur est obligé de donner le dé ou les dés de la plus petite valeur à ses adversaires.**
- **Si tous les dés sont de même valeur, le lanceur doit garder le plus gros (en taille) d'entre eux.**

Le joueur qui a reçu un dé en premier pose le marqueur premier joueur devant lui : il sera lanceur au tour de jeu suivant et avancera le marqueur de tour de jeu.

- Les joueurs ne doivent pas modifier la valeur du dé reçu.

- Puis tous les joueurs, dans l'ordre croissant de la valeur des dés, posent leur dé sur la tour correspondante :
 - un dé de valeur 1, 2 ou 3 se pose sur la base 3,
 - un dé de valeur 4, 5 ou 6 se pose sur la base 6.
- Si deux joueurs ont reçu des dés de même valeur (peu importe leur taille), le plus proche du lanceur, dans le sens horaire, joue le premier.
- Lorsqu'un joueur pose son dé sur une tour, il ne doit pas toucher aux dés déjà en place.
- Un joueur qui parvient à poser son dé sur une tour marque autant de points que de dés composant cette tour, base comprise. Il avance son marqueur sur la piste de score.
- Mais un joueur qui fait s'écrouler tout ou partie d'une tour perd autant de points que de dés tombés, base comprise si toute la tour s'écroule. Si la chute d'une tour entraîne la chute de la seconde, les dés tombés sont aussi comptabilisés. Il recule son marqueur sur la piste de score.

Un score ne peut jamais être négatif.

- Les dés tombés seront disponibles pour le prochain lanceur, excepté le petit dé de la base qui reste en place.
- Si une tour s'écroule toute seule, les dés sont remis en jeu.
- Si le lanceur ne dispose pas d'assez de dés, il choisit de détruire l'une des tours pour en récupérer.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut prendre fin de deux manières :

- L'un des joueurs atteint ou dépasse 25 points : les joueurs terminent le tour de jeu et le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la victoire. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a atteint ou dépassé 25 points le premier.
- Ou les joueurs terminent le septième tour de jeu : celui qui a obtenu le plus de points est déclaré vainqueur.

PARTIE À DEUX JOUEURS

- La règle du jeu reste inchangée sauf sur un point : le lanceur lance trois dés et non deux, et choisit de garder ou de donner le troisième dé à son adversaire.

L'auteur remercie ses amis du CAJO (Cercle des Auteurs de Jeux à l'Ouest) et le club T'as de Beaux Jeux.

DICE CRASH est un jeu de Rémi Saunier
Graphisme Stéphane Gantiez
édité par La Haute Roche
www.lahauteroche.fr
© 2016

3