

## 1- Mode GENIUS

### PRÉPARATION DU JEU :

Inscrivez le nom de chaque joueur sur la grille numéro 1.

Lancez un dé, le joueur qui obtient le plus haut score commence à jouer.

| JOUEURS | 1 DÉ | 2 DÉS | 3 DÉS | 4 DÉS | 5 DÉS | TOTAL |
|---------|------|-------|-------|-------|-------|-------|
| .....   |      |       |       |       |       |       |

Grille  
n°1

### BUT DU JEU :

La partie se termine dès qu'un des joueurs remplit toute sa ligne du tableau avec 1, 2, 3, 4 et 5 dés. Chaque joueur additionne alors les résultats de sa ligne, celui qui obtient le total le plus élevé devient le GENIUS et gagne la partie.

### JOUER :

Le premier joueur décide de lancer 1, 2, 3, 4 ou 5 dés.

Si la somme des dés lancés donne un des nombres de la grille GENIUS (liste ci-dessous), il lance alors le dé défi, applique l'effet obtenu, puis reporte le résultat sur sa grille (même si le résultat est négatif).

1 2 3 5 7 11 13 17 19 23 29

Si le joueur n'obtient pas un nombre de cette liste, il ne remplit pas la grille et c'est au joueur suivant de lancer les dés et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

## EXEMPLE :

Exemple de lancer à 5 dés, le joueur obtient :



= 17 le dé  
bonus est sur



Vous noterez donc  
34 sur la grille dans  
la colonne 5 dés.

## LES 6 FACES DU DÉ DÉFI :



Multipliez par 2 le nombre  
obtenu et reportez le  
résultat dans la colonne  
correspondante



Divisez par 2 le nombre  
obtenu puis reportez le  
résultat dans la colonne  
correspondante



Ajoutez 10 au nombre  
obtenu puis reportez le  
résultat dans la colonne  
correspondante



Retirez 10 au nombre obtenu  
puis reportez le résultat dans  
la colonne correspondante  
(le nombre peut-être négatif)

Vous pouvez enlever un  
nombre de votre grille sur  
les cases 1 dé, 2 dés, 3 dés  
(votre plus mauvais score  
que vous pourrez refaire  
par la suite) ou de celle du  
joueur de votre choix.



Vous pouvez enlever un  
nombre de votre grille sur  
les cases 4 dés ou 5 dés  
(votre plus mauvais score  
que vous pourrez refaire  
par la suite) ou de celle du  
joueur de votre choix.

.....

## 2- Variantes

### MODE + SIMPLE :

Le jeu se déroule de la même manière que dans le mode  
GENIUS sauf que vous n'utilisez pas le dé GENIUS. À  
la place, lorsque un joueur obtient un nombre de la liste  
GENIUS, il entre le score dans la grille puis rejoue.

### MODE EXPERT, par tour :

Le joueur lance les 6 dés d'un coup, si le score obtenu correspond à un nombre de la grille GENIUS (positivement ou négativement), le joueur aura un bonus de +15 points à ajouter à son résultat.

Le joueur reportera son nombre dans la grille, que ce soit un nombre de la grille GENIUS ou pas.

Vous utiliserez la grille n°1 pour jouer mais chaque colonne correspondra au tour de jeu et non pas au nombre de dés lancés. La partie durera donc 5 tours.

Par exemple, le premier joueur lance les 6 dés et reportera le résultat obtenu dans la case 1 dé (qui correspondra alors au tour 1) puis il reportera le score de son deuxième tours dans la

colonne 2 dés pour le tour 2 et ainsi de suite jusqu'au tour 5.

.....

### MODE PARTIE + LONGUE :

Les règles restent les mêmes que pour le mode GENIUS sauf que vous utilisez la grille numéro 2.

| JOUEURS | 1 DÉ |     | 2 DÉS |     | 3 DÉS |     | 4 DÉS |     | 5 DÉS |     | TOTAL |
|---------|------|-----|-------|-----|-------|-----|-------|-----|-------|-----|-------|
|         | min  | max | min   | max | min   | max | min   | max | min   | max |       |
| .....   |      |     |       |     |       |     |       |     |       |     |       |

Vous devez donc choisir si vous reportez votre score dans la grille en score minimum ou maximum.

Par exemple, si le résultat de votre lancer avec 1 dé est

3 et que vous choisissez de mettre le score dans la case maximum, si vous faites un 5 par la suite avec un seul dé, vous ne pourrez plus mettre ce nombre dans le maximum. Vous devrez rayer la case score minimum à un dé sauf si cette case est déjà remplie. Par exemple, vous aviez rempli la colonne 2 dés maximum avec un score de 7 mais vous faites 11 pour remplir la case minimum à 2 dés, alors vous devrez barrer la case minimum à 2 dés.

.....

#### MODE SERIEUX AVEC L'APPLICATION MOBILE GRATUITE :

La préparation du jeu est la même que pour le mode GENIUS mais sans utiliser le dé défi.

Cette fois vous n'additionnez pas la somme de vos dés mais vous rangez vos dés par ordre croissant (du + petit au plus grand) puis vous entrez votre score sur l'application mobile GENIUS, si le chiffre apparaît en vert, vous l'inscrivez sur votre grille, pas s'il est rouge.

Vous utiliserez la grille n°1 pour jouer mais chaque colonne correspondra à 1 tour de jeu. La partie durera 5 tours.

Le joueur choisira s'il lance un dé, 2 dés, 3 dés, 4 dés ou 5 dés.

Exemple de lancer à 5 dés lors du second tour de jeu :  
Le joueur décide de lancer 5 dés au second tour de jeu, il obtient 2,4 ,3,5 et 3.

Classez ensuite les dés par ordre croissant, ça donne 23345.

23345 n'est pas un nombre premier, vous ne le reportez donc pas dans la grille. Par contre si le nombre avait été premier, le joueur aurait alors reporté le résultat obtenu dans la case 2 dés uniquement car c'était son second tour. Ensuite, il reportera le score de son troisième tour dans la colonne 3 dés, si le nombre est premier, puis 4 dés pour le tour 4 et ainsi de suite.

Vous reportez votre score à tous les tours à condition que votre lancer corresponde à un nombre premier allant de 1 à 66.666.

