

Un jeu de Wilfried Fort illustré par Tony Rochon pour 2 à 4 joueurs / 7 ans et + / 15 min



MATERIEL :

- 12 dés (3 dés de 4 couleurs différentes) - 9 disques (3 couleurs différentes)
- 4 palets en bois (de 4 couleurs différentes) - 1 règle du jeu

BUT DU JEU :

Remporter plus de disques que vos adversaires en envoyant vos dés sur les disques à l'aide de pichenettes.

MISE EN PLACE :

- Placez 3 disques au centre de la table. Laissez un écart d'un dé entre chaque disque.
- Mettez de côté les 6 disques restants.
- Chaque joueur prend un palet en bois et 3 dés de la même couleur.
- Chaque joueur place ses dés sur son palet en bois afin de former une tour de dés.
- La tour de dés de chaque joueur doit être placée à maximum 20 cm des disques du centre de la table (soit l'équivalent de 2 disques).



DÉROULEMENT :

La première personne à crier « Targets » devient le premier joueur.

Targets se joue en plusieurs manches. Lors d'une manche, chaque joueur doit jouer ses 3 dés.

Tour de jeu

A votre tour, vous devez effectuer une pichenette sur le dé du sommet de votre tour. Une fois joué, le dé doit rester où il s'est arrêté, sauf cas contraires (faute de dé, coup double ou Targets, voir ci-dessous).

Puis le tour passe au joueur suivant dans le sens horaire.
Un joueur ne peut plus jouer lorsqu'il n'a plus de dé sur son palet en bois.



ÉVÉNEMENTS APRÈS LA PICHENETTE :

1. Faute de dé :

Lors d'une « faute de dé », le dé devient inutilisable pour la manche en cours.

On parle de « faute de dé » quand :

- Un dé tombe de la table, il est alors placé sous le palet de son propriétaire.
- Le dé joué a glissé et non roulé, il est alors placé sous le palet de son propriétaire.
- Plusieurs dés tombent de la tour lors d'une pichenette : un des dés joués (au choix du joueur) reste sur la table, le ou les autres dé(s) sont considérés comme « faute de dé » et placé(s) sous le palet de leur propriétaire.

2. Targets ! Remportez immédiatement un disque

Lorsque le dé d'un joueur atteint le rond noir de la cible centrale (il suffit que le dé touche en partie la cible centrale), le joueur doit annoncer « Targets ! ». Le joueur annonce Targets, que le dé soit joué à son tour de jeu ou poussé par un autre dé (le sien ou celui d'un adversaire).

Il remporte immédiatement le disque, le retourne du côté « Etoile » et le place près de lui. Celui-ci lui rapportera 1 point en fin de partie.

Chaque dé présent sur le disque est rendu à son propriétaire et placé sous son palet.

Si plusieurs dés atteignent le centre de la cible simultanément, le 1^{er} joueur à annoncer « Targets ! » remporte le disque.

Attention : si vous n'annoncez pas « Targets » avant que le joueur suivant n'ait envoyé son dé, votre dé reste en place mais vous ne remportez pas immédiatement le disque.

Vous ne pourrez plus annoncer « Targets » pour ce dé sauf si celui-ci est déplacé par la suite.

Note : Le Targets ne fonctionne pas pour les disques placés sous les palets des adversaires, la cible étant cachée, c'est d'ailleurs très difficile à réaliser ! (voir attribution des disques centraux).

3. Coup Double !

A tout moment, si, sur la table, les dés d'un joueur forment une paire (2 résultats de dés identiques), ce joueur peut, s'il le désire, récupérer l'un des deux dés concernés.

On ne tient pas compte du dé au sommet de la tour des joueurs.

Le joueur annonce alors « Double + la valeur du dé » (par exemple double 6, s'il a deux 6). Il récupère l'un des 2 dés et le dépose sur le sommet de sa tour. Celui-ci sera alors joué à son prochain tour.

Attention : si vous n'annoncez pas le coup double avant que le joueur suivant n'ait envoyé son dé, vos dés restent en place et vous ne pourrez plus les récupérer.

Notes : Si votre dé est poussé et change de valeur, vous pouvez annoncer le coup double et récupérer un dé de son choix.

- Un dé qui ferait à la fois « Coup Double » ainsi que Targets ne peut être utilisé que pour une seule combinaison, au choix du joueur.

4. Prendre un disque à un adversaire

Si votre dé termine sa course sur un ou plusieurs disque(s) d'un adversaire (placé(s) sous sa tour de dés), prenez instantanément le/les disque(s) et placez le/les sous votre tour (voir attribution des disques centraux). Lorsque vous volez un disque à un adversaire, l'événement Coup Double est ignoré.

5. Désarmer un adversaire

Vous pouvez viser une tour adverse dans le but de la détruire totalement ou partiellement. Si vous y parvenez, un dé seulement sur la totalité des dés adverses tombés (qui ne sont donc plus sur le palet de leur propriétaire) est inutilisable pour la manche. Il est alors positionné sous le palet du joueur visé !

FIN DE LA MANCHE

La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont joué l'ensemble de leurs dés.

On procède alors à la validation des disques stockés puis à l'attribution des disques centraux.

- **Validation des disques stockés** (impossible à l'issue de la première manche) :

Chaque disque stocké présent en fin de manche sous la tour d'un joueur est définitivement remporté par celui-ci. Chaque joueur place le(s) disque(s) remporté(s) près de lui du côté étoile.

- **Attribution des disques centraux :**

Déterminez pour chaque disque au centre de la table le joueur qui a obtenu le plus grand total (en additionnant ses dés) sur chacun des disques. Le joueur prend le disque et le place sous son palet. Celui-ci ne sera remporté définitivement qu'à la fin de la manche suivante.

Note : En cas d'égalité, les résultats des joueurs concernés s'annulent. Ainsi, si des dés d'autres joueurs étaient présents sur le même disque, même avec un résultat inférieur, ce seront ces derniers qui seront pris en compte pour l'attribution du disque.

Attention : pour être comptabilisé, un dé ne doit pas toucher une autre surface que le disque (voir schéma ci-dessous).



Si un même joueur a récupéré plusieurs disques, il les place tous sous son palet. En revanche, si aucun disque n'a été récupéré, le premier joueur doit défausser un disque central, au choix.



Rouge et Noir sont à égalité. Bleu remporte le disque jaune.

Le dé Noir est plus fort que les autres dés et remporte ce disque.

Le dé noir est à cheval et n'est donc pas comptabilisé. Le disque n'est pas remporté.

NOUVELLE MANCHE :

Placez de nouveaux disques pour en avoir 3 au centre de la table. Chaque joueur reforme alors sa tour en plaçant l'ensemble de ses dés sur son palet. Le 1er joueur change dans le sens horaire.

Note : A la fin de la partie, vous n'aurez probablement plus assez de disque(s) pour en placer 3 au centre de la table. Jouez alors avec le nombre de disque(s) restant(s).

DERNIERE MANCHE : LE MONEY TIME !

Lorsque tous les disques au centre de la table ont été remportés ou retirés du jeu, jouez une dernière manche et tentez d'aller voler ou de défendre le(s) disque(s) pris lors de la manche précédente. A l'issue de cette dernière manche, les disques présents sous les palets des joueurs sont définitivement validés.

Note : Si lors de la manche précédente, tous les disques ont été remportés par des Targets, OU s'il ne restait seulement qu'un disque et que celui-ci a été retiré du jeu (personne n'a atteint le disque), le money time n'a pas lieu.

FIN DE LA PARTIE :

La partie prend fin lorsque lorsqu'un joueur a validé définitivement 4 disques, ou à la fin de la dernière manche. Le joueur qui possède le plus de disques remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se départagent au « Golden Targets » :

Placez un disque au centre de la table face étoile afin de « désactiver » l'effet « Targets ».

Les joueurs concernés reforment leur tour de dés.

Simultanément, et en jouant leurs 3 dés en une seule pichenette, les joueurs doivent viser le disque. Une fois les dés joués, le joueur qui obtient le plus gros total sur le disque remporte la partie.

Si les joueurs ne peuvent se départager (égalité sur le disque ou aucun dé n'a atteint le disque), les joueurs font le total de leurs 3 dés, y compris ceux qui ne sont pas présents sur le disque. Tout dé tombé de la table est éliminé. Le joueur qui obtient le plus grand total remporte la partie.

VARIANTES :

1. Le « Pas vu, pas pris ! »

Lorsqu'un dé finit sa course sur la cible centrale d'un disque, si un joueur annonce « Pas vu, pas pris ! » avant que le joueur concerné s'exclame « Targets ! », le Targets est annulé.

2. Le « 3 X 3 »

Les règles de base restent les mêmes avec les changements suivants.

Jouez cette variante en 3 manches. Pour chaque manche, 3 disques de même couleur sont mis en jeu. N'ajoutez pas de disque à la fin du « round », par contre retirez-en un si personne n'a remporté de disque.

Chaque manche se termine dès qu'il ne reste plus de disque en jeu au centre de la table.

Une manche peut donc être composée de 3 « rounds » maximum.

Pour cette variante, les disques stockés sont définitivement remportés à la fin de la manche, lorsqu'il n'y a plus de disque au centre de la table et non pas à la fin de chaque round ! Il faudra donc souvent garder plus longtemps vos disques stockés, qui deviendront, avec cette variante, une cible bien plus convoitée !

Cette variante remplace le jeu de base et peut être jouée avec les autres variantes.

3. « Jeu en équipe » pour 4 joueurs (2 contre 2)

Les joueurs forment 2 équipes de 2 et se placent en diagonale.

Les coéquipiers s'échangent chacun 1 de leur dé. Ils placent alors ce dé avec leurs 2 autres dés dans la position souhaitée sur leur tour. Le reste du jeu est inchangé, seuls les dés de la même couleur s'additionnent, mais les gains des disques sont partagés.

Cette variante peut être jouée avec le jeu de base mais également avec les autres variantes.