

# LIKE DICE

F

Auteur : Jörg Domberger

Jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs à partir de 8(6) ans

Durée de la partie : 10 – 15 minutes

## Contenu :

5 cartes à montrer (verso avec les exemples A à E)

30 cartes « dés » à fond blanc

25 cartes de mission à fond gris

1 règle du jeu

## Idée et but du jeu :

Avec tous ces dés de couleurs, vous allez devoir être attentifs, surtout qu'il y en aura de plus en plus. Il va falloir garder une vue d'ensemble sans s'emmêler les pinceaux ! Combien de points représentent les dés bleus ? Quel est le plus grand nombre rouge et le plus petit nombre vert ? Combien de 5 y a-t-il ? Il s'agit d'être plus rapide et plus réactif que les autres joueurs pour être le premier à annoncer le bon résultat !

## Préparatifs :

- Chaque joueur reçoit une **carte à montrer**, les éventuelles cartes restantes sont retirées du jeu.
- Mélangez les 30 **cartes « dés »** et formez-en une pioche que vous placez au centre de la table, face cachée. Chaque joueur pioche une carte de cette pile, la pose devant lui face

visible et constitue ainsi **son étalage**. Retournez maintenant les 3 premières cartes « dés » et posez-les à côté de la pioche, face visible, elles constituent l'**étalage principal**.

- Les joueurs décident à présent quel niveau de difficulté ils veulent pour les missions du jeu. Pour cela, ils sélectionnent parmi les 25 **cartes de mission** celles qui correspondent au niveau souhaité et les mélangent (les cartes non retenues sont retirées du jeu) :
  - **débutants** : 20 cartes qui présentent **exclusivement des dés de couleurs**
  - **joueurs avancés** : 5 cartes **supplémentaires** avec des **dés blancs à points**
- Formez avec ces cartes mélangées une pile de missions, face cachée, que vous placez également au centre de la table.

### Déroulement de la partie :

- Un joueur au choix retourne la première carte de la pile de missions de telle sorte qu'elle soit toujours visible pour les autres joueurs en premier. Il la pose à côté de la pile, face visible, de manière à ce que tout le monde puisse immédiatement voir la mission.
- Tous les joueurs essaient maintenant simultanément d'effectuer la mission correspondante. Pour ce faire, chaque joueur doit additionner les points demandés des dés de l'**étalage principal**

et les points correspondants des dés de son **propre étalage**. Il est très probable que les joueurs arrivent à des résultats différents.

### Description des cartes de mission

#### **Débutants :**

- 1 dé de couleur : somme des points des dés de cette couleur (cf. exemples A, B)
- 2 dés de couleurs : somme des points des dés de ces deux couleurs (cf. exemples A, B)
- 3 dés de couleurs : somme des points des dés de ces trois couleurs (cf. exemples A, B)
- gros dé + petit dé de couleurs : additionner le plus grand nombre de la couleur du gros dé et le plus petit nombre de la couleur du petit dé. Si un nombre est représenté plusieurs fois, on ne le prend en compte qu'une fois (cf. exemples A, C)

**Remarque :** *Chaque couleur qui n'est présente pour un joueur dans aucun des deux étalages (l'étalage principal et son propre étalage) a une valeur de 0 point pour ce joueur.*

#### **Joueurs avancés :**

- 2 dés blancs à points : somme des nombres indiqués par les dés blancs présents sur les dés de couleurs des cartes « dés » (de l'étalage principal et de son propre étalage) (cf. exemples A, D)
- 3 dés blancs à points : somme des nombres indiqués par les dés blancs présents sur les dés de couleurs des cartes « dés » (de l'étalage principal et de son propre étalage) (cf. exemples A, D)

- Dès qu'un joueur a calculé son résultat, **il annonce son résultat** à haute voix. Il marque ensuite celui-ci avec ses doigts sur sa carte à montrer. Il peut le faire soit avec 2 doigts d'une main, soit avec les deux mains. Les chiffres du côté gauche de la carte à montrer correspondent aux dizaines du nombre annoncé, ceux du côté droit aux unités (cf. exemple E). Ainsi, les résultats des différents joueurs ne seront pas oubliés pendant la vérification.
- Un joueur ne peut annoncer et montrer qu'un seul résultat par mission.
- Une fois que tous les joueurs ont annoncé un nombre et l'ont marqué avec leurs doigts, on vérifie les résultats. On commence par recompter le résultat du joueur qui a été le premier à annoncer un nombre.
- Si le nombre annoncé est le résultat correct, il n'est pas nécessaire de vérifier les résultats des autres joueurs. Le joueur reçoit en récompense une carte de l'étalage principal. Il doit prendre l'une des cartes qu'il vient d'utiliser pour cette mission. S'il n'y a dans l'étalage principal que des cartes qu'il n'a pas utilisées pour cette mission, il peut en prendre une de son choix. Il place la carte gagnée dans son propre étalage, face visible, et devra **prendre celle-ci en compte lors des prochaines missions**.

***Remarque :** Les missions deviennent ainsi plus difficiles pour les joueurs les plus rapides, qui ont des cartes supplémentaires dans leur propre étalage,*

*et les autres joueurs ont la possibilité de réussir en ayant de plus petits résultats à calculer.*

- Si le nombre annoncé par le premier joueur à avoir parlé n'est pas correct, on vérifie le résultat du joueur qui a été le suivant à parler, et ainsi de suite. Le joueur qui, dans cet ordre, a été le premier à annoncer un nombre correct par rapport au résultat qu'il devait trouver reçoit en récompense une carte de l'étalage principal (voir plus haut). Les autres joueurs (y compris ceux qui ont annoncé un résultat incorrect) ne gagnent rien.
- On complète ensuite l'étalage principal avec la première carte de la pioche.
- La partie continue : un joueur au choix retourne la carte de mission suivante et la pose, face visible, sur la carte de mission précédente. Tous les joueurs cherchent alors simultanément leur propre résultat, et ainsi de suite.
- On joue ainsi les cartes de mission l'une après l'autre.

### **Fin de la partie :**

- La partie se termine soit lorsqu'on ne peut plus placer de carte « dés » dans l'étalage principal, soit lorsqu'un joueur a 10 cartes « dés » dans son propre étalage.
- C'est le joueur qui a le plus de cartes « dés » dans son propre étalage qui gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le total des points des dés est le plus élevé qui gagne.

**KIDZ DICE à partir de 6 ans  
et pour les joueurs de niveaux différents**

On joue comme dans le jeu de base. Les joueurs de niveaux différents ont besoin de rassembler plus ou moins de cartes « dés » dans leur propre étalage pour gagner la partie (par ex. 10 cartes pour les adultes, 5 pour les enfants).

*ADLUNG* Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.  
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006  
<http://www.adlung-spiele.de> • [info@adlung-spiele.de](mailto:info@adlung-spiele.de)

© copyright 2012 / 2019