

Diceland

C'est si facile de gagner !

Andreas Spies et Reinhard Staupe



Joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : Dès 8 ans

Durée : 20 minutes



Matériel

6 dés de couleurs identiques, 4 plateaux effaçables, 4 feutres

Les zones

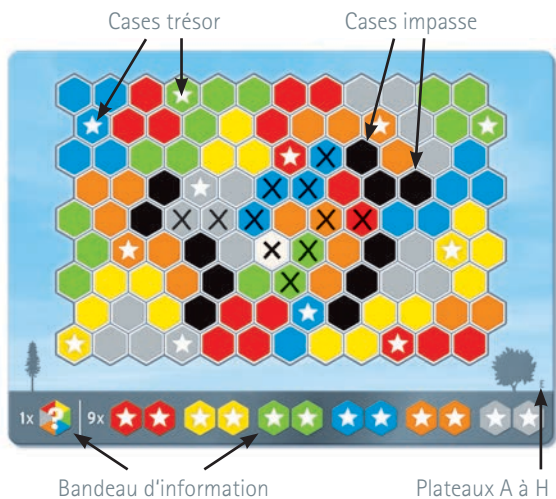
Chaque plateau présente diverses zones de **6 couleurs différentes** (rouge, jaune, vert, bleu, orange, gris). Chaque plateau comporte également **12 cases trésor** et quelques cases impasse noires (cases que l'on ne peut pas traverser).

Remarque : en bas de chaque plateau, vous trouverez un bandeau d'information permettant de savoir combien de trésors chaque joueur a déjà obtenu.

Diceland est un jeu de rapidité. Le premier joueur à obtenir **9 trésors** et à **cocher toutes les cases d'une couleur de son choix** a gagné.

Chaque joueur commence sur la case départ (case blanche). Pour qu'un joueur puisse cocher une case, il faut qu'elle touche au moins une case cochée : toutes les croix doivent donc se suivre.

Très important : Il faut toujours **cocher** entièrement une zone avant de pouvoir **ouvrir une autre** zone de la même couleur. On ne peut donc évoluer que dans une zone de la même couleur à la fois. Chaque joueur peut décider librement de la direction qu'il souhaite prendre.



Exemple : À partir de la case départ, Juliette a ouvert cinq zones de couleur différentes. Elle a déjà entièrement rempli la zone bleue, elle peut donc ouvrir une nouvelle zone bleue. Elle devra compléter les zones rouge, grise, verte et orange avant de pouvoir ouvrir d'autres zones de la même couleur.

Elle n'a encore coché aucune case jaune. Elle peut donc ouvrir à tout moment une zone jaune, à condition qu'elle ait coché au moins une case adjacente.

Pendant le déroulement de la partie, le joueur peut toujours cocher précisément une case par devoir « Cocher les cases ».

Préparation de la partie

Chaque joueur reçoit un plateau réparti au hasard et un feutre. Chaque joueur peut choisir s'il souhaite jouer avec le recto ou le verso de son plateau. Le premier joueur actif est tiré au sort. Il reçoit les 6 dés.

Déroulement de la partie

Le joueur actif joue en deux étapes : d'abord **les dés**, puis **les cases à cocher** (cependant, les joueurs inactifs peuvent également cocher des cases à cette étape).

ÉTAPE 1 : Dés

Le joueur actif **prend les 6 dés** et les lance **en une fois**. Ensuite, il doit choisir **l'une** des couleurs apparues sur les dés qu'il souhaite utiliser pour cocher des cases lors de la 2ème étape - il ne pourra plus changer d'avis ensuite. Pour que la situation soit plus claire, **il met tous les dés de la couleur qu'il a choisie de côté**.

Attention : Les dés mis de côté, qui affichent la couleur choisie, ne peuvent plus être relancés pour la suite de la 1ère étape.

Le joueur actif doit maintenant décider s'il souhaite arrêter **son tour** (et passer directement à l'étape 2) ou s'il souhaite continuer **et relancer les dés**. Il n'y a aucune obligation de continuer. Il est possible d'arrêter juste après le premier lancer de dés. Si le joueur actif décide de continuer, il doit **relancer tous** les dés d'une autre couleur **en une seule fois**.

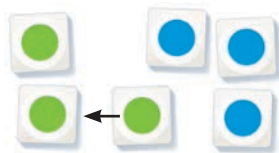
Exemple : Bruno est le joueur actif. Il lance 3 dés rouges, 2 dés verts et 1 dé jaune. Il décide de partir sur le vert, et met les deux dés verts de côté. Bruno souhaite continuer et lance donc les 4 autres dés.



Après ce nouveau lancer, il y a deux possibilités :

- Si le joueur actif **n'obtient aucun dé** de la couleur qu'il a choisie, **l'étape 1** est terminée.
- Si le joueur actif **obtient un ou plusieurs dés** de la couleur choisie, il doit également **mettre de côté tous ces dés** avec les autres dés de la même couleur. De nouveau, il doit décider s'il arrête son tour (et passe directement à l'étape 2) ou s'il continue et relance les dés restants. S'il décide de continuer, il doit relancer **tous** les dés d'une autre couleur **en une fois**.

Exemple : Bruno lance 1 dé vert et 3 dés bleus. Il met de côté le dé vert (avec les autres dés verts) et décide de continuer. Il relance les trois dés restants.



Dans ce mode de jeu, le joueur actif peut continuer tant qu'il le souhaite (à condition d'obtenir au moins un dé de la couleur qu'il a choisie). Il doit toujours mettre **tous** les dés de la couleur qu'il a choisie de côté. C'est lui qui décide quand il souhaite s'arrêter. Dès que le joueur actif ne **parvient plus à lancer au moins un dé** de la couleur choisie, la 1ère étape **est automatiquement terminée**. La 1ère étape s'achève également automatiquement lorsque les 6 dés affichent la couleur choisie.

Exemple : Bruno lance cette fois 2 dés jaunes et 1 orange. Bruno n'a obtenu aucun dé de la couleur choisie (le vert), la 1ère étape est donc terminée. Bruno a donc atteint 3 dés verts, qu'il va devoir utiliser au cours de la 2ème étape.



ÉTAPE 2 : Cocher les cases

- Le **joueur actif** doit utiliser **tous** les dés **de la couleur qu'il a choisie** pour cocher des cases. Il doit continuer de cocher des cases tant qu'il le peut, en respectant les règles suivantes : **Une case** doit être cochée **pour chaque dé** de la même couleur. Cocher des zones. Il est interdit de cocher moins de cases que le nombre de dés disponibles. (voir « Excédent de dés »).

Exemple : Bruno doit utiliser les 3 dés verts. Il coche donc, à partir de sa case de départ, 3 cases vertes.



- Chaque **joueur inactif** peut choisir **l'une** des **autres couleurs** de la 1ère étape, selon ses préférences et ainsi cocher des cases sur son propre plateau. Plusieurs joueurs inactifs peuvent choisir la même couleur et l'utiliser pour cocher des cases. Si un joueur ne souhaite rien cocher, cela n'est pas obligatoire.

Attention : Si un joueur inactif souhaite cocher des cases, lui aussi doit utiliser tous les dés de la couleur en question. Il n'a pas le droit de laisser tomber des dés (voir « Excédent de dés »).

Exemple : Dans le dernier lancer de Bruno, il y avait deux dés jaunes et 1 dé orange. Chaque joueur non actif peut choisir l'une de ces deux couleurs. Juliette coche deux cases jaunes sur son plateau. Paul coche deux également cases jaunes sur son plateau. Caroline coche une case orange.



Excédent de dés

Si un joueur (qu'il soit actif ou inactif) dispose de **plus de dés** que le **nombre de cases libres** de sa zone, il ne peut cocher **aucune case** de cette couleur.

Remarque : La règle de l'excédent de dés s'applique également au lancer bonus (voir « Les cases trésor et le lancer bonus »)

Exemple : Juliette se trouve actuellement sur une zone rouge (tout en haut) qui ne compte plus que deux cases libres. Elle peut utiliser un ou deux dés rouges et ainsi cocher une ou deux cases rouges. Or, trois dés rouges sont disponibles. Elle ne peut donc cocher aucune case rouge.



Les cases trésor et le lancer bonus

Quand, au cours de la 2ème étape, un joueur coche la **case trésor** d'une zone, il doit le dire **clairement et à voix haute**. Il doit également cocher une case de la couleur correspondante **sur le bandeau d'information** (le bandeau d'information permet de savoir combien de trésors un joueur a déjà obtenu). Une fois que tous les joueurs ont fini de cocher leurs cases, le joueur qui a coché la case trésor reçoit une récompense : il a droit à un lancer bonus.



Un trésor coché dans la zone et dans le bandeau d'information. **Récompense :** un lancer bonus

- Le joueur lance une fois **5 dés**. Il peut alors choisir **une** couleur parmi celles obtenues lors de son lancer, et cocher immédiatement les cases correspondantes (il n'y a pas de lancers suivants). Le joueur a également le droit de ne cocher aucune case.

Si un joueur coche de nouveau une case trésor alors qu'il tire son lancer bonus, il reçoit **immédiatement** un nouveau lancer bonus qu'il utilise **tout de suite**. Il est possible de provoquer plusieurs lancers bonus de suite. Si plusieurs joueurs ont coché une case trésor au cours de la 2ème étape, ils effectuent leur lancer bonus l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : L'un des 6 dés reste toujours devant le prochain joueur actif, de manière à ce que l'on sache toujours qui est le prochain joueur actif après avoir effectué tous les lancers bonus.

Suite et fin de la partie

Une fois l'étape 1 et l'étape 2 effectuées (ainsi que les lancers bonus éventuels), le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre devient le nouveau joueur actif. La partie se poursuit dans l'ordre, comme indiqué précédemment.

Une couleur complète

Au cours de la partie, il convient de faire régulièrement le récapitulatif de qui a obtenu combien de trésors. Chaque joueur doit par ailleurs **annoncer clairement et à voix haute** qu'il a coché **toutes les cases d'une couleur** et cocher la case située à gauche de son bandeau d'information.



Bruno a coché toutes les cases d'une couleur et a donc coché la case correspondante sur son bandeau d'information.

Le premier joueur à cocher (au moins) **9 cases trésor** et **toutes les cases d'une couleur de son choix** a gagné. Il est possible que plusieurs joueurs atteignent le but du jeu au cours de la même étape 2. Dans ce cas, il y a plusieurs vainqueurs.

Cas spécial : Si plusieurs joueurs obtiennent un lancer bonus au cours de l'étape 2, ces lancers sont effectués un par un (tel que décrit précédemment). Si un joueur atteint le but du jeu alors qu'il effectuait son lancer bonus, les joueurs suivants ne peuvent pas tirer leur lancer bonus à leur tour, la partie est terminée.