

Leo Colovini

geizzen

Grippe-jetons - Il tirchio



- D** Spielanleitung
- F** Les règles du jeu
- I** Il regolamento



grippe-jetons

*Le jeu de dés amusant de Leo Colovini
pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans.*

Matériel du jeu

- 1 planche de jeu
- 1 règle de jeu
- 130 jetons
- 1 lance-dés
- 5 dés

But du jeu

Tous les joueurs essaient de se montrer aussi grippe-jetons que possible. En lançant les 5 dés et en faisant preuve de ruse au moment de la pose et de la prise, ils essaient de se défaire du moins de jetons possibles et de s'en octroyer le plus possible, car c'est le grippe-jeton le plus avare, ayant ramassé le plus de pions, qui remporte la partie.

Préparatifs

La planche est mise sur la table, de manière à être bien accessible par tous les joueurs. Chaque joueur reçoit une quantité de jetons en fonction du nombre de joueurs.

- **Pour 2 joueurs, chacun reçoit 18 jetons,**
- **pour 3 joueurs, chacun reçoit 22 jetons,**
- **pour 4 et 5 joueurs, chacun reçoit 25 jetons.**

Les jetons restants sont mis à disposition en tant que réserve générale.



Déroulement du jeu

Le joueur qui doit commencer est désigné. Il prend tous les dés et les jette dans le lance-dés.

Après avoir lancé les dés, **le joueur doit en sortir au moins un.**

Mais il a également la possibilité d'en sortir davantage : dans ce cas, il faut **que tous les dés aient soit le même nombre de points, soit un nombre de points différent.** Il n'est par conséquent pas possible de poser à la fois deux dés de 3 points et un dé de 1 point. Cependant, un joueur ayant obtenu trois dés de 4 points n'a le droit de n'en poser que deux et de relancer le troisième dé de 4 points.

Une fois qu'il a choisi les dés qu'il souhaite conserver, il jette de nouveau les dés restants dans le lance-dé. Maintenant, il lui faut sortir au moins un dé, etc. Le décompte ne se fait **qu'après que tous les dés aient été posés** (au plus tard après 5 tentatives).

Décompte

Pour **chaque dé**, il faut poser des jetons sur la planche en respectant ce qui suit :

- Les jetons doivent toujours être placés en fonction du nombre de points obtenu **sur la première case libre** de la colonne de chiffres (du haut).
- Sur la première case de la colonne de 1 et de la colonne de 2, il faut placer **2 jetons** (par dé).
- Les jetons devant être posés sur les **cases vertes** sont pris par le joueur **dans sa propre réserve.**
- Pour ce qui est des jetons à placer sur les **cases jaunes**, le joueur se sert **dans la réserve générale.**
- Pour un 6, le joueur ne pose aucun jeton.
- Si un joueur place un jeton sur une **case rouge**, il **prend tous les jetons de la colonne.** Tous les autres joueurs doivent alors **se défaire** dans la réserve d'autant de **jetons** qu'indiqués par le chiffre rouge sur la flèche se trouvant sous la case rouge.

Exemple :

- 1 Sur la planche de jeu, les rangées 2, 4 et 5 sont chacune occupées par les trois premiers jetons.
- 2 Suite à son résultat, le joueur pose le 4 et relance les 4 dés restants. Il en sort les deux 2. Au troisième lancer, il fait le 6 et au dernier lancer il n'a pas d'autre solution que celle de prendre le 2 déjà lancé.
- 3 Pour le 6, il n'a pas besoin de se défaire d'un jeton. Pour le 4, il pose un jeton sur la première case 4 libre. Vu qu'il s'agit d'une case jaune, il prend un jeton de la pile de réserve. Pour les deux 2 lancés, il pose 2 de ses propres jetons sur les deux cases 2 libres. Il prend alors tous les jetons de la rangée de 2 pleine. Tous les autres joueurs doivent poser un jeton sur la pile de réserve. Enfin, pour le troisième dé de 2 points, le joueur dont c'est le tour doit poser deux de ses propres jetons sur la première case de 2. C'est ainsi que son tour se termine.



- Si une colonne a été vidée, les jetons à poser pour les dés restants sont alors placés dans la première case.

Après le décompte, les jetons restent sur la planche et c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Situation spéciale au moment du décompte :

Il peut arriver qu'un joueur n'ait pas suffisamment de jetons à poser sur la planche, lorsque son tour est venu. Dans ce cas, il a la possibilité d'emprunter jusqu'à 5 jetons dans la réserve générale, qu'il lui faudra remettre dans la réserve générale, une fois son tour terminé. Le jeu se poursuit si le joueur entre de nouveau en possession de jetons à la fin de son tour.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès qu'un joueur n'a plus aucun jeton à la fin de son tour. Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de jetons gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Sous licence de ...



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de

