



UN JEU DE BRUNO CATHALA ET LUDOVIC MAUBLANC

DICE STARS

Piochez des dés, lancez-les, puis choisissez soit une même couleur, soit une valeur, et remplissez votre feuille de score. Essayez de faire les meilleurs choix pour optimiser votre score final !

MATÉRIEL

• 14 dés :

-  x 5 valeurs ☆, ☆, 3, 4, 5, 6
-  x 4  x 3  x 2 valeurs ☆, 2, 3, 4, 5, 6

• 1 sac en tissu

• 1 bloc de feuilles de score

Couleurs de dés (les petits carrés en dessous rappellent le nombre de dés de cette couleur)

Cases Score intermédiaire de chaque ligne

Score final de chaque ligne après multiplication

Valeurs de dé



Grille (mode solo uniquement)

Case pénalité

Case résultat final

PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur prend une feuille de score et la place face à lui.
- Les 14 dés sont mélangés dans le sac.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur, à son tour, effectue obligatoirement les deux étapes suivantes :

- Piocher et lancer 1 à 3 dés pour alimenter la réserve
- Choisir tous les dés d'un même type (couleur, chiffre ou étoile) et remplir la fiche

1 - PIOCHER ET LANCER 1 À 3 DÉS POUR CONSTITUER LA RÉSERVE

Le joueur **DOIT** piocher de 1 à 3 dés pris au hasard dans le sac. Le joueur choisit d'abord combien de dés il va piocher, puis il les prend tous en une seule fois.

Il lance ces dés et les place au centre de la table. Ils s'ajoutent aux dés restants du joueur précédent, s'il y en a. Ce groupe de dés est nommé **RÉSERVE**.

IMPORTANT : si, au moment de piocher, la Réserve est vide ou uniquement constituée de dés affichant la face ☆, alors le joueur **DOIT** piocher 3 dés. Au début de la partie, le premier joueur piochera donc 3 dés.

2 - CHOISIR TOUS LES DÉS D'UN MÊME TYPE ET REMPLIR LA FICHE

Parmi les dés de la Réserve, le joueur **DOIT** choisir : soit une **couleur**, soit une **valeur chiffrée (2 à 6)**, soit la **valeur étoile**.

Il prend **TOUS** les dés de la Réserve ayant la caractéristique choisie, puis il remplit sa fiche en conséquence (voir pages 3 à 6).

Parfois, il peut arriver que le dé choisi soit le seul de sa couleur **ET** le seul de sa valeur. Dans ce cas, le joueur choisit s'il le prend pour sa couleur **OU** pour sa valeur.

Les dés ainsi choisis sont mis de côté sur le bord de la table. Ils constituent la **DÉFAUSSE**.

C'est alors au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de jouer.

REMETTRE DES DÉS DANS LE SAC

Si, durant son tour, le joueur a :

- pris le dernier dé dans le sac
- et/ou a choisi les dés de valeur ☆

alors le joueur suivant, avant de piocher, **DOIT** remettre **TOUS** les dés de la défausse dans le sac. De plus, il **PEUT**, s'il le souhaite, remettre **TOUS** les dés de la Réserve dans le sac.

COMMENT REMPLIR LA FICHE

1) LE JOUEUR A CHOISI UNE COULEUR DE DÉ

- Le joueur prend TOUS les dés de la Réserve de la couleur choisie
- Sur sa fiche, dans la COLONNE correspondant à cette couleur, il remplit autant de cases VIDES, du haut vers le bas, que de dés ainsi pris : La dernière case ainsi remplie doit contenir la somme totale des valeurs des dés pris (les faces ☆ valent 0). Les cases précédentes, s'il y en a, sont remplies avec des croix.
- Puis les dés pris vont dans la défausse.



RÉCAPITULATIF



1- Piocher 1 à 3 dés du sac, les lancer et les ajouter à la Réserve.

Défausse



Réserve



3- Mettre ces dés dans la Défausse.

Si leur valeur était Étoile ou si le sac est vide : remettre la Défausse dans le sac (ainsi que la Réserve si le joueur suivant le souhaite).

2- Choisir tous les dés d'un même type dans la Réserve. Remplir la fiche.



2) LE JOUEUR A CHOISI UNE VALEUR DE DÉ (2 À 6)

- Le joueur prend TOUS les dés de la VALEUR chiffrée choisie
- Sur sa fiche, dans la LIGNE correspondant à cette valeur, il remplit autant de cases VIDES, de la gauche vers la droite, que de dés ainsi pris : La dernière case ainsi remplie doit contenir la somme totale des valeurs des dés pris.

Les cases précédentes, s'il y en a, sont remplies avec des croix.

- Puis les dés pris vont dans la défausse.



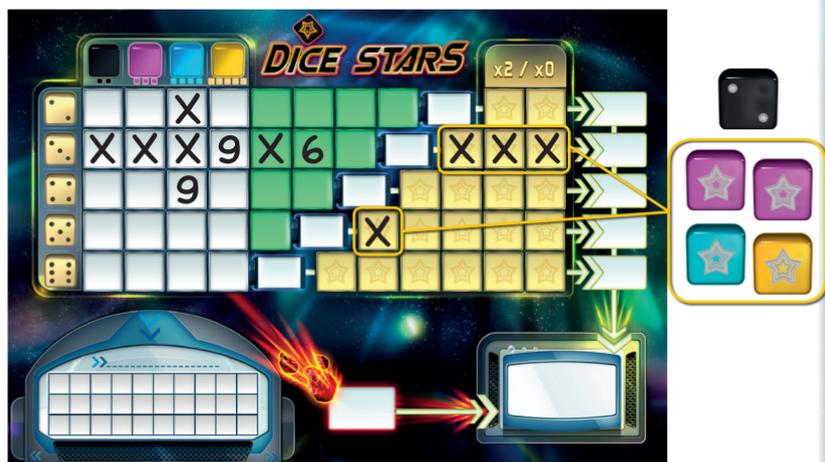
UTILISATION DES CASES BONUS

Les cases BONUS (cases vertes) sont des cases comme les autres. Vous serez donc amené à les utiliser lorsque nécessaire pour remplir votre fiche dans le respect des règles précédentes.



3) LE JOUEUR A CHOISI TOUS LES DÉS AVEC UNE ÉTOILE

- Le joueur prend TOUS les dés de la VALEUR étoile
 - Sur sa fiche, dans la ZONE MULTIPLICATEUR (cases jaunes), il coche une case VIDE pour chaque dé ainsi pris.
- Il peut cocher les cases qu'il souhaite, dans l'ordre de son choix, mais il est obligé d'utiliser TOUTES les ☆.
- Puis les dés pris vont dans la défausse.



CONSÉQUENCES POUR LA FIN DE PARTIE

Sur une ligne où vous n'avez coché aucune case « multiplicateur » votre score final sera identique au score intermédiaire de la ligne.

Sur une ligne où vous avez coché TOUTES les cases « multiplicateur », le votre score intermédiaire est doublé !

Sur une ligne où vous n'avez coché qu'UNE PARTIE des cases « multiplicateur », votre score final sera de... ZÉRO ! Et ce quelque soit la valeur de votre score intermédiaire.

Autrement dit... les ☆ c'est aussi puissant que risqué !

UTILISATION DES CASE MALUS

Après que le joueur ait lancé ses dés, tant qu'il a une possibilité (couleur OU valeur OU étoile) pour remplir sa fiche de score, il doit le faire.

Dans de très rares cas, il peut arriver qu'il n'ait aucune solution valide avec les dés à sa disposition, faute de cases disponibles. Dans ce cas, il doit toujours choisir une couleur ou une valeur, mettre ces dés dans la défausse, et il DOIT alors inscrire la somme du ou des dés ainsi sélectionnés dans la case MALUS de sa fiche de score.

Remplir une case Malus déclenche la fin de la partie !



FIN DE LA PARTIE

La fin de partie se déclenche lorsque l'une de ces conditions survient :

- Un joueur remplit la dernière case objectif (cases blanches) de son tableau de base
- Un joueur est obligé de remplir la case Malus de sa feuille de score.

Les autres joueurs jouent éventuellement une dernière fois de sorte à ce que chacun ait joué exactement le même nombre de fois.

CALCUL DES SCORES

- Chacun calcule la somme de chaque ligne de son tableau sur la case intermédiaire.
- Puis il reporte cette valeur dans la case de droite de la ligne s'il n'y a aucune croix sur les cases multiplicateur.
- Il reporte une valeur double si toutes les cases multiplicateur de la ligne sont cochées.
- Il reporte une valeur nulle si seulement une partie des cases multiplicateur de la ligne sont cochées.
- Il fait ensuite la somme des valeurs ainsi obtenues, et retranche si nécessaire son malus.

Le plus fort total l'emporte !

DICE STARS x2 / x0

5	X	X	6	4				15	☆	☆	→ 15			
X	X	X	9	X	6			15	X	X	X	→ 30		
X	X	9	12	X	8			29	☆	☆	☆	☆	→ 29	
5	X	X						5	X	X	X	X	→ 0	
6	7	8						21	☆	☆	☆	☆	☆	→ 21

4 → 95 - 4 = 91

VARIANTE SOLO

Dice Stars vous propose aussi de jouer seul. Pour l'emporter, il vous faudra :

- 1 - Terminer votre tableau AVANT que votre adversaire virtuel n'ait terminé le sien.**
- 2 - Obtenir un meilleur score que lui !**

Les règles sont exactement les mêmes que pour le jeu de base, et vous remplissez donc votre tableau sur la fiche de score exactement de la même façon.

Mais en plus, à la fin de chacun de vos tours (c'est-à-dire après avoir défaussé les dés que vous avez choisis pour remplir votre grille), vous allez cocher un certain nombre de cases dans la partie « jeu solo », en fonction des dés restant au centre de la table, comme indiqué ci-contre :

- **S'il ne reste rien**

Vous ne cochez aucune case (Youpiiiiii ! Mais attention, vous allez lancer 3 dés à votre tour suivant)

- **S'il ne reste que des étoiles**

Vous cochez UNE case (quel que soit le nombre d'étoiles présentes sur la table).

- **S'il ne reste que des valeurs chiffrées**

Vous en faites la somme et cochez UNE case pour chaque paquet de 5 points même incomplet (par exemple vous cochez une case pour 1 à 5 points, puis 2 cases pour 6 à 10, puis 3 cases pour 11 à 15, etc.).

- **S'il reste des chiffres ET des étoiles**

Vous faites la somme des chiffres et vous la multipliez par 2 (peu importe le nombre d'étoiles), puis vous cochez les cases comme indiqué ci-dessus.

FIN DE LA PARTIE

- Si votre adversaire coche la dernière case de son tableau... vous avez immédiatement PERDU !!!
- Sinon la partie s'arrête comme d'habitude, soit parce que vous avez terminé de remplir votre dernière case objectif OU que vous avez été contraint de remplir votre case Malus... Chacun compte ses points (pour l'adversaire virtuel, c'est simple, chaque case cochée vaut 5 points) et le plus fort total l'emporte.

Évident ? Pas si sûr... FAITES LES BONS CHOIX !