

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

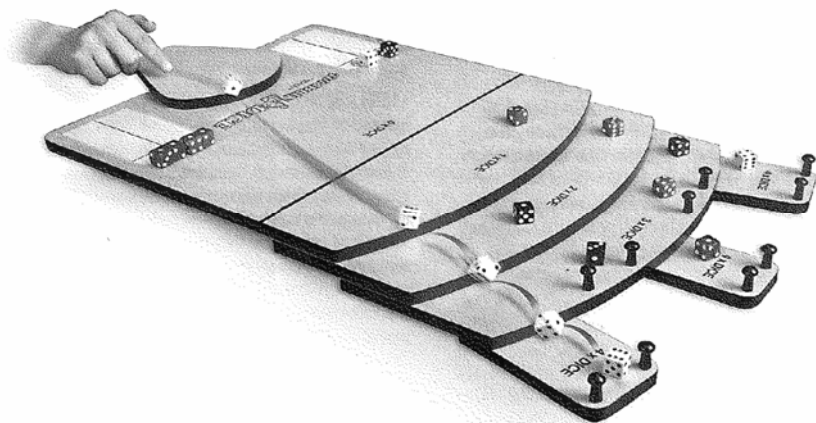
<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





TUMBLIN-DICE™



Instructions
Instrucciones
Instructions
Anweisungen
操作説明書

© 2004 NASH GAMES, INC.
All Rights Reserved
www.tumblin-dice.com

TUMBLIN-DICE™ POUR 2 À 4 JOUEURS

CONTENU

- Planche de jeu
- 4 dés blancs
- 4 dés rouges
- 4 dés verts
- 4 dés noirs
- Marqueur à essuyage à sec

OBJECTIF

Obtenir le plus de points en quatre parties. Si des joueurs sont toujours à égalité au bout de quatre parties, ils devront refaire une ou plusieurs parties supplémentaires jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit déclaré gagnant.

ASSEMBLAGE

Pour assembler la planche de jeu, placer la plus petite section (comportant les niveaux marqués 2x, 3x et 4x) sur une surface plate. Placer ensuite les goujons de bois, situés au dos de la plus grande section (celle où se trouvent les niveaux marqués « 0x » et « 1x »), sur les trous de la plus petite section. Presser les deux sections fermement. Chaque joueur commence par choisir un jeu de dés d'une couleur donnée, puis il lance un dé pour déterminer l'ordre du jeu. Celui dont le dé a la valeur la plus élevée est le premier à jouer, celui qui a le nombre suivant joue ensuite et ainsi de suite. La planche Tumblin-Dice a deux tableaux de score pour marquer vos résultats. N'utiliser qu'un MARQUEUR À ESSUYAGE À SEC.

RÈGLE DU JEU

La première ligne des points est la ligne foncée au milieu de la planche. Tous les dés doivent passer de l'autre côté cette ligne. Si un dé ne passe pas complètement de l'autre côté, il est retiré de la planche et compte pour un tour. Le plateau de lancement est la partie surélevée située entre les tableaux de score. À partir du plateau de lancement, le premier joueur envoie un dé en direction des zones de score en le faisant glisser ou rouler, ou en lui donnant une chiquenaude. Le dé doit toujours commencer par entrer en contact avec le plateau de lancement. Soit le dé du premier joueur s'arrête sur l'un des niveaux de score, soit il sort de la planche et est alors éliminé. Le joueur suivant fait glisser son dé hors du plateau de lancement, soit pour marquer des points en le faisant avancer jusqu'à une position de score, soit pour pousser le dé de son adversaire hors de la planche. Un joueur peut éjecter plus d'un seul dé, ou bien pousser son propre dé vers une meilleure position. Les joueurs continuent à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait utilisé ses quatre dés. La partie est

alors terminée et les points sont comptés.

Pour compter vos points, multipliez la valeur du dé par le niveau où il s'est arrêté. Par exemple, un dé d'une valeur de 4 qui s'est arrêté sur le niveau 3 (marqué « 3 x dice ») égale 12 points. Tous les dés restants sur la planche sont multipliés de la même manière et leurs points sont ajoutés. Le total de vos points est votre score pour cette partie. Inscrivez vos points sur les tableaux de score (en utilisant UNIQUEMENT DES MARQUEURS À ESSUYAGE À SEC).

Vous êtes maintenant prêt à commencer la deuxième partie. Le joueur qui a obtenu le score total le plus élevé à la fin de la partie précédente est le premier à jouer, et ainsi de suite dans l'ordre des scores. Si deux joueurs ou plus ont le même score, l'ordre de jeu sera celui de la première partie. Le jeu continue jusqu'à ce que quatre parties aient été jouées. Le score final est compté et celui qui a le plus de points est déclaré gagnant. Si deux joueurs ou plus sont à égalité au bout de quatre parties, une partie de prolongation servira à les départager (uniquement pour les joueurs qui sont à égalité).

AUTRES OPTIONS DE JEU

Au lieu de faire quatre parties, vous pouvez jouer jusqu'à ce qu'un score donné ait été atteint (par exemple, 300 ou 500 points). Si plus d'un joueur parvient à ce score, le gagnant sera celui qui a le plus de points.

Vous pouvez aussi jouer en équipes plutôt qu'individuellement. Les dés rouges et les dés verts contre les noirs et les blancs, par exemple. Chaque équipe choisit son premier et son deuxième joueur. Chacun joue à tour de rôle comme dans une partie ordinaire. Les membres d'une même équipe ne jouent jamais l'un après l'autre.

Les joueurs trop jeunes pour savoir comment multiplier peuvent jouer en additionnant la valeur du dé et la valeur du niveau (au lieu de les multiplier). Par exemple, si un dé d'une valeur de 4 s'arrête sur le niveau 3, le score sera de 7 (4+3) au lieu de 12 dans une partie normale. C'est un excellent moyen d'apprendre aux enfants à faire des additions.

AVERTISSEMENT! Le jeu comporte de pièces de petites tailles qui peuvent présenter un RISQUE D'ÉTOUFFEMENT pour les enfants de moins de trois ans.