

## MATÉRIEL

### 13 DÉS EN BOIS

3 DÉS VERTS AVEC LES NOMS

3 DÉS ROUGES AVEC LES VERBES

2 DÉS BLEUS AVEC LES ARTICLES

2 DÉS ORANGE AVEC LES PRÉPOSITIONS

1 DÉ BLEU CIEL AVEC LES ADJECTIFS

1 DÉ FUCHSIA AVEC LES PRONOMS

1 DÉ MARRON AVEC LES CONJONCTIONS

CE LIVRET, QUI EXPLIQUE LES RÈGLES  
DE CHAQUE JEU



## LE TOURNOI

Jouez trois parties, une de chaque jeu, dans l'ordre présenté dans ce livret.

À la fin de chaque jeu, **le vainqueur marque 10 points**, le deuxième en marque 7, le troisième 6, et ainsi de suite, jusqu'à 3 points pour le dernier (lorsque six joueurs participent).

Dans chacun des trois jeux, il n'y aura toujours qu'un vainqueur, bien que les joueurs qui ne l'emportent pas puissent se retrouver à égalité.

Les points du score sont diminués lorsque l'on joue le tournoi: **27 points** pour le premier jeu, **21 points** pour le deuxième et **2 points** pour le troisième jeu.

En cas d'égalité à la fin du tournoi, le gagnant sera le joueur qui aura gagné le jeu N. 2 TOUS ENSEMBLE.

Le plus important lors d'une partie de ROLLING CUBES est de s'amuser, alors que le meilleur gagne!!!

## JEU N. 1

### UN PAR UN

#### Mise en place

Le joueur le plus jeune commence.



#### Déroulement de la partie

À chaque tour du jeu, tous les joueurs lancent les dés, l'un après l'autre dans le sens horaire. Le premier joueur lance les 13 dés et fait une **phrase significative** avec les mots indiqués sur les dés, en utilisant le plus de dés possible et en les déplaçant pour s'aider dans la recherche de la phrase avec le meilleur score. La phrase doit être correcte du point de vue grammatical. S'il y a des doutes, la phrase est considérée comme valide si elle est approuvée par la majorité des autres joueurs (qui a fait la phrase ne vote pas). Le score est calculé en comptant:

- 1 point pour chaque mot utilisé
- 1 point supplémentaire pour les mots spéciaux (avec le cercle)

- 1 point de récompense si vous utilisez  
12 mots sur 13

- 2 points si tout les 13 mots sont utilisés

À la fin du tour, lorsque tous les joueurs ont fait leur propre phrase, le **bonus** du meilleur score de ce tour est attribué:

- 2 points s'il est fait par un seul joueur
  - 1 point chacun s'il est obtenu par 2 joueurs ou plus
- Le jeu continue avec un nouveau tour complet.

#### Gagner la partie

Le vainqueur est le premier qui marque **37 points**. En cas d'égalité, les joueurs concernés font un nouveau tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagnant.



Exemple de score :  
9 points = 7 + 2  
2 points pour les mots  
DORMIR et CHEZ

## JEU N. 2

### TOUS ENSEMBLE



#### Mise en place

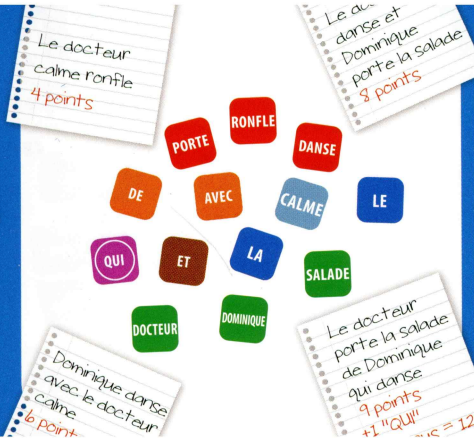
Chaque joueur prend une feuille de papier et un stylo.

#### Déroulement de la partie

On lance tous les 13 dés, qui sont regroupés par couleur et laissés sur la table, clairement visibles pour tous les joueurs. **Les dés ne peuvent pas être déplacés.** Chaque joueur fait une phrase significative, avec les mots sur les dés en utilisant le plus de dés possible, et **l'écrit sur la feuille**. Quand tous les joueurs ont terminé, les phrases sont **lues et vérifiées** pour l'attribution du score et du bonus, comme dans le Jeu N.1

#### Gagner la partie

Le vainqueur est le premier qui marque **31 points**. En cas d'égalité, les joueurs concernés font un nouveau tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagnant.



# JEU N. 3

## LE DERNIER MOT



### Mise en place

Le joueur le plus jeune commence.

### Déroulement de la partie

Le premier joueur lance les 13 dés et fait une phrase significative **A** avec les mots indiqués sur les dés, en les déplaçant pour essayer d'en utiliser le plus possible.

Lorsque la phrase est terminée, le tour passe au joueur à sa gauche, qui lance **B** seulement les dés qui ne font pas partie **C** de la phrase qui vient d'être composée. Il essaie de faire une nouvelle **D** phrase significative, en en utilisant **au moins E un nouveau mot**.

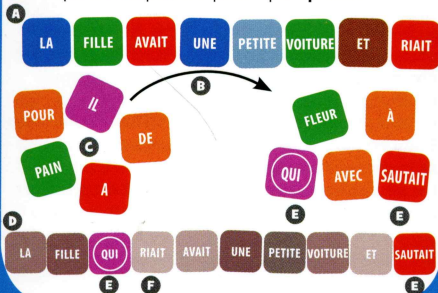
Les mots utilisés dans le tour précédent ne peuvent pas être changés, mais peuvent être déplacés en tout autre point **F** de la nouvelle phrase.

Le jeu se poursuit avec un nouveau lancer de dés, avec de moins en moins de dés, jusqu'à ce que la personne qui

a lancé ne puisse plus ajouter de nouveaux mots. Le joueur qui a mis **le dernier mot** valable gagne le tour (1 point), et on recommence avec un nouveau lancer de tous les dés, toujours dans le sens horaire.

### Gagner la partie

Le vainqueur est le premier qui marque **3 points**.



# SOLITAIRE YAHTZEE



On peut jouer seul ou contre un ou plusieurs adversaires. C'est une révision du jeu de stratégie homonyme avec 5 dés normaux, dont il y a différentes variantes. Il y a **5 combinaisons différentes** que chaque joueur doit faire en lançant les 13 dés et en créant une phrase significative. Une fois que la combinaison a été obtenue (par exemple brelan: trois dés de la même couleur), le joueur marque la phrase sur cette ligne, qui ne peut plus être utilisée. **Le jeu se termine donc après 5 lancers** par joueur, même si certaines combinaisons n'ont pas été marquées.

Les dés sont lancés une seule fois, mais il est possible de relancer un maximum de 5 dés, en enlevant du score de la phrase autant de points que le nombre de dés relancés. Le score doit être marqué dans un des espaces libres sur le tableau des scores.

Si la phrase ne correspond à aucune des combinaisons restant à faire, vous devez marquer zéro dans l'un des espaces encore vides. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points à la fin des 5 lancers.

## Les 5 combinaisons:

- **Deux paires**: dans la phrase il y a 2 dés de la même couleur et 2 autres dés d'une autre même couleur



- **Brelan**: il y a 3 dés de la même couleur

- **Full**: 3 dés d'une couleur et 2 dés d'une autre couleur

- **6 mots**: au moins 6 dés, de n'importe quelle couleur

- **7 couleurs**: au moins 1 dé pour chacune des 7 couleurs

