



www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

Fermez La boîte

réf 720136-720252

Nombre de joueurs : de 1 à 2 joueurs

Composition du jeu :

1 plateau de jeu avec piste en feutrine et 2 dés

But du jeu :

Rabattre le maximum de clapets pour cumuler le moins de points possibles.

Règle du jeu :

En début de partie, toutes les touches sont relevées. Chaque joueur possède une série de 9 ou 12 touches. Les joueurs jouent le dé chacun leur tour.

Le joueur doit rabattre le maximum de touches selon le lancer des deux dés.

Il aura plusieurs solutions pour rabattre ces dernières. On peut combiner différentes touches du moment que leur somme est égale au résultat des deux dés.

Exemple :



Le joueur peut choisir de rabattre une ou plusieurs touches parmi les solutions suivantes :

7 ou **6+1** ou **4+3** ou **5+2** ou **4+2+1**

Les joueurs jouent ainsi les deux dés à tour de rôle jusqu'à être bloqués (c'est-à-dire ne plus pouvoir rabattre une seule des touches parmi les solutions possibles.)

Le tour du joueur bloqué est alors terminé. Il comptabilise les touches restantes (celles non rabattues).

Par exemple : s'il lui reste **9+6+2** il marque donc 17 points. Les joueurs suivants continuent de jouer chacun leur tour jusqu'à être aussi bloqués.

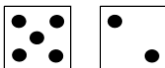
Si un joueur réussit à abaisser toutes ses touches, il est déclaré vainqueur. Les autres joueurs arrêtent alors de jouer et comptabilisent les points de touches non rabattues.

Les joueurs peuvent faire plusieurs parties. Soit on définit le nombre de tour en début de jeu (par exemple 5 parties) ou soit on arrête dès qu'un joueur a dépassé un certaine somme (50 par exemple) et on arrête dès qu'un joueur a atteint ce nombre.

Le vainqueur est celui qui à la fin du jeu aura la somme la moins importante.

Variante : On rabat les dés d'une manière différente. Le joueur peut choisir le résultat d'un ou deux dés ou leur somme.

Prenons l'exemple du lancer :



Il a la possibilité de rabattre les touches suivantes :

5 ou **2** ou **5+2** ou **7**



Jeu sélectionné et vendu par l'atelier Bec et Croc –

Jeu importé d'Allemagne. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Petites pièces pouvant être avalées ou ingérées.

Derrière Le Mont – 25500 MONTLEBON Tél : 03 81 67 65 42

www.bec-et-croc.com



www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

Fermez La boîte

réf 720136-720252

Nombre de joueurs : de 1 à 2 joueurs

Composition du jeu :

1 plateau de jeu avec piste en feutrine et 2 dés

But du jeu :

Rabattre le maximum de clapets pour cumuler le moins de points possibles.

Règle du jeu :

En début de partie, toutes les touches sont relevées. Chaque joueur possède une série de 9 ou 12 touches. Les joueurs jouent le dé chacun leur tour.

Le joueur doit rabattre le maximum de touches selon le lancer des deux dés.

Il aura plusieurs solutions pour rabattre ces dernières. On peut combiner différentes touches du moment que leur somme est égale au résultat des deux dés.

Exemple :



Le joueur peut choisir de rabattre une ou plusieurs touches parmi les solutions suivantes :

7 ou **6+1** ou **4+3** ou **5+2** ou **4+2+1**

Les joueurs jouent ainsi les deux dés à tour de rôle jusqu'à être bloqués (c'est-à-dire ne plus pouvoir rabattre une seule des touches parmi les solutions possibles.)

Le tour du joueur bloqué est alors terminé. Il comptabilise les touches restantes (celles non rabattues).

Par exemple : s'il lui reste **9+6+2** il marque donc 17 points. Les joueurs suivants continuent de jouer chacun leur tour jusqu'à être aussi bloqués.

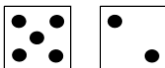
Si un joueur réussit à abaisser toutes ses touches, il est déclaré vainqueur. Les autres joueurs arrêtent alors de jouer et comptabilisent les points de touches non rabattues.

Les joueurs peuvent faire plusieurs parties. Soit on définit le nombre de tour en début de jeu (par exemple 5 parties) ou soit on arrête dès qu'un joueur a dépassé un certaine somme (50 par exemple) et on arrête dès qu'un joueur a atteint ce nombre.

Le vainqueur est celui qui à la fin du jeu aura la somme la moins importante.

Variante : On rabat les dés d'une manière différente. Le joueur peut choisir le résultat d'un ou deux dés ou leur somme.

Prenons l'exemple du lancer :



Il a la possibilité de rabattre les touches suivantes :

5 ou **2** ou **5+2** ou **7**



Jeu sélectionné et vendu par l'atelier Bec et Croc –

Jeu importé d'Allemagne. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Petites pièces pouvant être avalées ou ingérées.

Derrière Le Mont – 25500 MONTLEBON Tél : 03 81 67 65 42

www.bec-et-croc.com