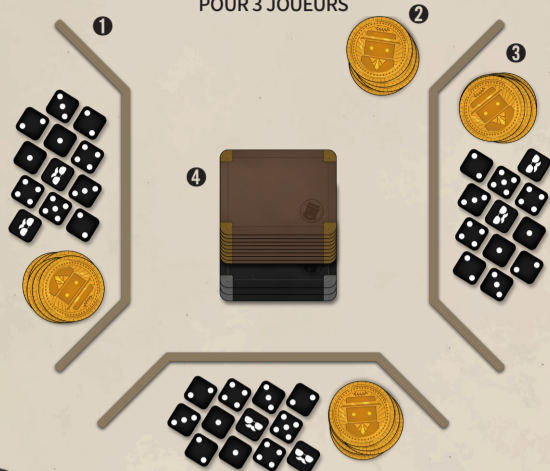


Mise en place

EXEMPLE DE MISE EN PLACE
POUR 3 JOUEURS



1 Chaque joueur reçoit un paravent et le dispose devant lui. Les paravents inutilisés sont remis dans la boîte.

2 Conservez 4 jetons de côté.

NOTE Ces jetons seront utilisés en fin de partie, aux 10^e, 11^e et 12^e tours.

3 Distribuez les dés et les jetons. Voici combien de dés et de jetons chacun doit recevoir, selon le nombre de joueurs :

JOUEURS	2	3	4
DÉS	12	12	9
JETONS	12	12	9

NOTE Rangez les jetons inutilisés dans la boîte. À 2 joueurs, remettez également 12 dés dans la boîte.

Conservez vos dés et jetons derrière votre paravent tout au long de la partie.

4 Répartissez les cartes Avertissement en deux paquets, selon la couleur de leur dos. Mélangez chaque paquet séparément. Retirez 3 cartes de chaque paquet et remettez les 6 cartes prélevées dans la boîte, sans les regarder. Posez le paquet au dos clair par-dessus le paquet au dos foncé : ces 12 cartes correspondent aux 12 tours de jeu.

Gang of Dice



8+

2-4

30'



Crédits
Auteur : Reiner Knizia
Illustrateur : Odang (de Dimidium)
Graphiste : Eva dream
Edition : Marco Jung, Tylor kim
Production : Marco Jung
© Dr. Reiner Knizia, 2022. Tous droits réservés.
Édité par Mandoo Games.
www.mandooogames.com
Distribué par Blackrock Games.
www.blackrockgames.fr
Localisation France par Ludlioc.
www.ludlioc.com

Pour le Boss, l'heure de la retraite a sonné... Depuis les temps que vous en rêviez : c'est peut-être à votre tour de prendre les rennes de l'organisation ! Mais attention, car d'autres que vous convoitent ce poste. Vous devrez recruter un maximum de membres pour votre gang. Mais surtout, veillez à ne pas déplaire au Boss. Il est connu pour avoir un caractère... explosif ! Alors, jusqu'où osez-vous aller ?

But du jeu

À chaque tour, les joueurs révèlent une carte Avertissement qui indique une combinaison de dés ou une limite à ne pas franchir. Chaque joueur choisit un certain nombre de ses dés et les lance. Le but est d'obtenir le résultat le plus élevé sans atteindre la condition indiquée sur la carte. Le joueur qui y parvient remporte la manche et gagne les dés lancés par tous les joueurs. À la fin de la partie, le joueur qui totalise le plus de dés l'emporte.

Contenu



36 dés



4 paravents



42 jetons



12 cartes claires



6 cartes foncées

18 cartes Avertissement

NOTE Chaque dé possède 6 faces : 5 faces présentant une valeur (de 1 à 5), et 1 face Boss 🧔. 🧔 n'est pas une valeur.

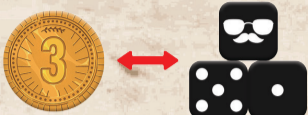
Comment jouer ?

Une partie dure 12 tours de jeu. Au début de chaque tour, une nouvelle carte Avertissement est révélée et posée, face visible, au milieu de l'espace de jeu. Cet avertissement indique quelle condition il faut à tout prix éviter d'atteindre pendant ce tour. Si vous atteignez la condition indiquée par la carte, vous offensez le Boss ! Votre lancer devient alors invalide.

Choisissez un premier joueur. Jouez ensuite à tour de rôle, dans le sens horaire. Le tour de chaque joueur est composé des deux étapes suivantes :

1 Décidez combien de dés vous allez utiliser

Lorsqu'arrive votre tour, commencez par décider combien de dés vous souhaitez utiliser. Cette décision ne peut pas être changée pendant votre tour. Vous devez utiliser au moins un dé. Chaque jeton représente 3 dés – vous pouvez les échanger à tout moment.

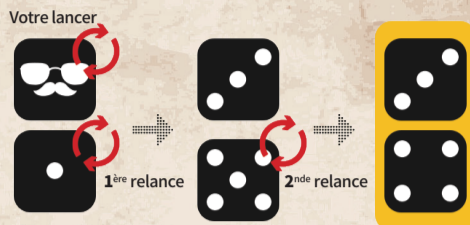


NOTE Si vous manquez de dés, échangez un ou plusieurs de vos jeton(s) avec un joueur qui en a suffisamment (1 jeton = 3 dés). On ne peut pas refuser l'échange.

NOTE Si vous avez perdu tous vos dés et jetons, vous êtes éliminé de la partie.

2 Lancez les dés, puis relancez jusqu'à deux fois

Lancez le nombre de dés choisi. Après votre premier lancer, vous **pouvez** relancer autant de ces dés que vous le voulez. Ensuite, vous **pouvez** effectuer une dernière relance, y compris avec des dés que vous aviez d'abord choisi de conserver. Votre résultat apparaît alors.



Déclencher une carte Avertissement

Chaque carte possède une face *Explosion* ou *Bombe*.



La condition d'une carte *Explosion* peut être déclenchée après chaque lancer. Dès que vous atteignez la condition de la carte *Explosion* en jeu, votre résultat est invalide.



La condition d'une carte *Bombe* n'est déclenchée qu'à la fin de l'étape 2, et pas avant. Après toutes vos relances, si votre résultat déclenche la condition de la carte *Bombe* en jeu, votre résultat est invalide.

Si votre résultat est invalide, placez tous les dés que vous avez joués au centre de la table. Votre tour est terminé. À la fin de votre tour, si vous avez réussi à ne pas déclencher la carte, laissez vos dés joués devant votre paravent, de manière à afficher votre résultat. Votre résultat est calculé en additionnant les valeurs des dés que vous avez joués (♥️ n'est pas une valeur).

Gagner un tour de jeu

Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé à la fin du tour remporte ce tour de jeu. Il récupère tous les dés joués durant ce tour : les dés placés au centre de la table et ceux disposés devant les autres joueurs. En cas d'égalité, la victoire va au joueur ex aequo ayant joué le plus grand

nombre de dés. Si l'égalité persiste, le joueur ayant obtenu le résultat le premier remporte le tour.

Si le résultat de tous les joueurs est invalide, tous les dés utilisés restent au centre de la table pour le tour suivant. Le vainqueur du prochain tour de jeu gagnera ces dés.

Le vainqueur du tour précédent devient le premier joueur du nouveau tour. Défaussez la carte Avertissement et révélez-en une nouvelle.

10^e, 11^e et 12^e tours

Au début du 10^e tour de jeu, placez au centre de la table un des 4 jetons mis de côté en début de partie. Le vainqueur de ce tour remportera ce jeton. Procédez de la même façon au début du 11^e tour de jeu. Au début du 12^e tour de jeu, placez les deux derniers jetons au centre de la table.

Fin de partie

La partie se termine après 12 tours de jeu, lorsque le paquet de cartes Avertissement est épuisé. Chaque joueur révèle alors ses dés et jetons. Le joueur totalisant le plus de dés (1 jeton = 3 dés) l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Un joueur ayant perdu tous ses dés et jetons est éliminé de la partie. Si tous les joueurs sauf un sont éliminés avant le 12^e tour, le seul joueur restant est déclaré vainqueur.

Exemple

1 La carte *Bombe* indique que tout résultat égal ou supérieur à 7 en fin de tour est invalide. Félix lance deux dés et obtient un 3 et un 1. Il garde le 3 et relance l'autre dé. Il obtient un 2, pour un total de 5. Il décide de terminer son tour.



2 Louise lance deux dés et obtient un 1 et un ♥️. Elle relance les deux dés et obtient un 5 et un 3. C'est trop ! Elle garde le 3 et relance l'autre dé. Elle obtient un 4, pour un total de 7. Pas de chance : c'est invalide !



3 Suzie, la dernière joueuse du tour, décide de lancer trois dés. Elle obtient un 4, un 1 et un ♥️. Elle choisit de s'arrêter là. Elle a obtenu un total de 5, comme Félix, mais a utilisé plus de dés que lui. Suzie gagne le tour : elle remporte les dés joués par Félix et Louise.



4 La carte *Explosion* indique maintenant qu'un lancer présentant deux valeurs consécutives est immédiatement invalide. Suzie joue la première. Elle lance 3 dés et obtient un 5, un 3 et un 2. Boum, invalide !



5 Félix lance deux dés et obtient un 1 et un ♥️. Il relance les deux dés et obtient deux 5. Il décide de conclure son tour avec ce joli résultat de 10.

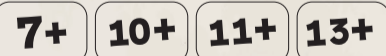


6 Louise se rend compte qu'elle a peu de chance de remporter ce tour. Elle décide donc de sacrifier un unique dé et termine son tour.



7 Félix gagne le tour et remporte donc les trois dés de Suzie et le dé de Louise.

Conditions

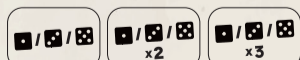


Le lancer est invalide si le total indiqué est atteint ou dépassé.



Le lancer est invalide s'il présente respectivement deux ou trois valeurs consécutives. Par exemple, 3, 4, et 5 sont trois valeurs consécutives.

NOTE ♥️ n'est pas une valeur !
D'autres valeurs consécutives sont également invalides !



Le lancer est invalide s'il contient respectivement une, deux ou trois valeur(s) impaire(s).

NOTE Toutes les valeurs impaires sont invalides, pas seulement les combinaisons représentées sur les dés !



Le lancer est invalide s'il contient respectivement au moins deux ou au moins trois valeurs différentes.

NOTE ♥️ n'est pas une valeur !

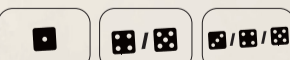


Le lancer est invalide s'il contient au moins deux valeurs identiques.

NOTE ♥️ n'est pas une valeur !



Le lancer est invalide s'il contient deux 5 ou plus.



Le lancer est invalide s'il contient au moins une des valeurs indiquées.



Les conditions sur les cartes *Explosion* peuvent être déclenchées lors de chaque lancer ou relance.



Les conditions sur les cartes *Bombe* ne peuvent être déclenchées qu'à la fin de l'étape 2, c'est-à-dire lorsque le joueur termine son tour.

