

MINO DICE

LIVRET DE RÈGLES



Le Minotaure, au fond de son labyrinthe... Savez-vous comment il tue le temps en attendant sa prochaine proie ? Eh bien, il joue aux dés, encore et encore ! Osez-vous le rejoindre ? Mino Dice est un jeu de plis qui se joue avec des dés. Devinez combien de plis vous allez remporter (ou pas !) au début de chaque manche. Devinez bien, et vous deviendrez le champion du labyrinthe !

MATÉRIEL

- 36 dés (6 dés spéciaux, 30 dés numériques)
- 6 paravents
- 1 sac
- 1 carnet de score

Remarque : Nos règles se veulent inclusives, mais il est parfois difficile de contourner totalement le terme « joueur ». Nous nous adressons évidemment également aux joueuses lorsque nous l'utilisons.

MISE EN PLACE

- Prenez chacun un paravent et placez-le devant vous.
- Désignez le ou la responsable du carnet de score : cette personne inscrit vos noms sur une fiche de score et y notera vos points. Après chaque manche, elle ajoutera ou soustraira vos points afin que tout le monde puisse connaître les scores exacts à tout moment.
- Placez tous les dés dans le sac et secouez-le bien pour les mélanger.
- Désignez le premier joueur de la première manche. Cette personne gardera le sac à côté d'elle.



MANCHES ET TOURS DE JEU

- Le nombre de dés évolue à chaque manche : lors de la 1^{re} manche, vous avez chacun 1 dé ; lors de la 2^e manche, vous en avez 2, et ainsi de suite. Chaque manche se divise en tours. Le nombre de tours correspond au nombre de dés que vous piochez au début de chaque manche.

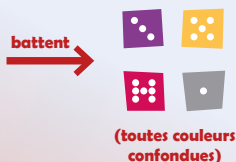
Suivez toujours les étapes suivantes :

- 1** Piochez le ou les dés pour la manche.
- 2** Effectuez vos paris pour la manche et notez-les sur la fiche de score (voir « C'est parti ! » p. 3).
- 3** Le premier joueur de la manche commence le premier tour et lance 1 dé. Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs jouent 1 dé (voir « Lancez vos dés ! » p. 4).
- 4** Le premier tour est fini. Celui ou celle ayant obtenu le meilleur score remporte le « pli ». **En cas d'égalité**, c'est la personne ayant obtenu le meilleur score **en dernier** qui remporte le pli. Cela vaut également pour 2 faces Symbole identiques sur les dés spéciaux (voir « Qui gagne le pli ? » p. 4).

Faces Symbole



Faces numériques



Faces Drapeau blanc



- 5** Fin du tour ou fin de la manche :

- **Si vous n'avez plus de dés à lancer**, allez directement à la section « Fin de la manche » (p. 8).
- **Si vous avez encore des dés à lancer**, recommencez un nouveau tour. Le joueur qui commence le nouveau tour est **celui ayant remporté le pli précédent**.



DÉS ET FACES DES DÉS

Il y a 7 types de dés de couleurs différentes. Sur cette illustration, les dés sont présentés du plus fort (en haut) au plus faible (en bas). Les 3 dés du haut possèdent des symboles particuliers et sont plus forts que les autres (voir « Dés spéciaux » p. 5). Les faces Drapeau blanc, que l'on retrouve sur les dés spéciaux et le dé gris, valent toutes zéro (face la plus faible), indépendamment de la couleur du dé. Les chiffres à gauche de chaque dé (1x, 3x...) indiquent la quantité de chaque dé dans le jeu.



C'EST PARTI !

Piochez chacun des dés au hasard dans le sac et placez-les derrière votre paravent, à l'abri des regards (1 dé lors de la 1^{re} manche, etc.).



Lorsque tout le monde a regardé son ou ses dés, chacun de vous doit tenter de deviner combien de plis il ou elle va remporter durant la manche : c'est ce que l'on appelle votre **pari**. Une fois votre décision prise, tendez le poing au centre de la table. Quand tout le monde a le poing tendu au-dessus de la table, criez ensemble : « **GRA-GRA-GRAOUUU !** » et, au moment de dire « **GRAOUUU !** », indiquez avec vos doigts le nombre de « plis » que vous pensez pouvoir remporter durant la manche. Pour indiquer 0 pli, gardez le poing fermé. À partir de la 6^e manche, levez vos 2 poings : cela vous permettra de parier 6 plis ou plus, au besoin. Les paris de chaque joueur sont **inscrits dans la petite colonne des fiches de score** prévue à cet effet.

		Noms	
Manche		Pari	Score
1			
2			

LANCEZ VOS DÉS !

Le premier joueur commence le tour en lançant un premier dé. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres lancent un de leurs dés en fonction du premier dé lancé :

1 Si le premier dé lancé est un **dé numérique**, les autres joueurs doivent suivre avec un dé de la même couleur, si possible. Il y a 2 exceptions permettant de lancer un dé d'une autre couleur :

1 si vous n'avez **pas de dé de la couleur demandée**,

OU

2 si vous choisissez de lancer un **dé spécial**.

Dans tous les cas, la couleur du premier dé lancé reste déterminante jusqu'à la fin du tour.

2 Les **dés spéciaux** n'imposent pas de couleur. Vous pouvez toujours choisir de lancer un dé spécial, **même si vous avez un dé de la couleur demandée**. Si le premier dé lancé est un dé spécial, la couleur du lancer sera imposée par le prochain dé numérique, joué par quelqu'un d'autre.

QUI GAGNE LE PLI ?

Lorsque tout le monde a lancé un dé, on détermine qui remporte le pli. La personne ayant remporté le pli prend tous les dés joués durant ce tour et les place devant son paravent.

- Si tous les dés lancés ce tour-ci sont des dés numériques, celui ou celle qui a obtenu le plus grand chiffre remporte le pli, **quelle que soit la couleur de son dé**. En cas d'égalité, la personne ayant lancé le meilleur dé en dernier remporte le pli.
- Les faces **Symbole** (le Minotaure, le Griffon et la Sirène) des dés spéciaux valent plus que n'importe quel dé numérique (voir « Dés spéciaux » p. 5). Si 2 symboles identiques ou plus sont obtenus dans un pli, la personne ayant obtenu le dernier symbole identique l'emporte.
- Les faces **Drapeau blanc** (dés spéciaux et dé gris) valent zéro. C'est la face la plus faible. Si tous les dés lancés indiquent un drapeau blanc, c'est **celui ou celle qui a commencé le pli** qui remporte le pli.



EXEMPLE :

- Cindy lance un dé **rouge** et obtient **6**. Les autres joueurs doivent lancer un dé rouge.
- Ben lance un dé **rouge** et obtient **7**.
- Charlie n'a pas de dé rouge : il lance un dé **violet** et obtient **2**.
- David n'a pas non plus de dé rouge : il lance un dé **gris** et obtient **7**.
- Émilie lance un dé **rouge** et obtient **5**.
- Ben et David ont tous les deux obtenu le plus haut lancer (7). Comme David a joué après Ben, David remporte le pli (le fait que David n'ait pas joué un dé rouge ne compte pas. **Seule la valeur du dé est prise en compte**). David récupère les dés lancés ce tour-ci et les place devant son paravent où ils resteront jusqu'à la fin de la manche.
- David démarre un nouveau tour en lançant un dé de son choix.






DÉS SPÉCIAUX


MINOTAURE

- Les faces Minotaure () du dé Minotaure (marron) sont plus fortes que tous les chiffres d'un dé numérique. Les **faces Minotaure sont plus fortes que les faces Griffon** ()
- Néanmoins, le **Minotaure est battu par les faces Sirène** ()
- Si le pli remporté avec le Minotaure contient un ou plusieurs dés face Griffon, celui ou celle qui a lancé le Minotaure reçoit **30 points Bonus** (voir p. 7) pour chaque Griffon terrassé.
- Il n'y a **qu'un seul dé Minotaure dans le jeu**, vous ne risquez donc pas d'obtenir 2 faces Minotaure dans un même pli.

GRIFFON

- Les faces Griffon () des dés Griffon (verts) sont plus fortes que tous les chiffres d'un dé numérique. Les **faces Griffon sont plus fortes que les faces Sirène** ()
- Néanmoins, le **Griffon est battu par les faces Minotaure** ()
- Si 2 Griffons ou plus ont été obtenus lors d'un tour, le **dernier Griffon** obtenu l'emporte.

- Les faces Sirène () des dés Sirène (**bleus**) sont plus fortes que tous les chiffres d'un dé numérique. Les **faces Sirène sont plus fortes que les faces Minotaure** ().
- Néanmoins, la **Sirène est battue par les faces Griffon** () (sauf exception lorsque les 3 symboles sont obtenus lors d'un tour).
- Si une Sirène terrasse le Minotaure, celui ou celle qui a obtenu la Sirène remporte **50 points Bonus** (voir p. 7).
- Si 2 Sirènes ou plus sont obtenues lors d'un tour, la **dernière Sirène** obtenue l'emporte.

IMPORTANT : Si, lors d'un tour, vous obtenez les 3 symboles (Griffon, Minotaure et Sirène), c'est le **dé face Sirène** () qui remporte le pli.

DÉCOMPTE DES POINTS

Si vous avez fait un pari de 1 pli ou plus :

- Si vous avez fait un pari correct et remporté le nombre de plis annoncé, vous **gagnez 20 points par pli remporté**.

EXEMPLE : Cindy prévoyait de remporter 3 plis et elle en remporte effectivement 3. Elle gagne un total de 60 points (= 3 plis x 20).

- Si vous vous êtes trompés dans votre pari, vous **perdez 10 points pour chaque pli en trop ou en moins**.

EXEMPLE : Ben prévoyait de remporter 5 plis, mais il n'en gagne qu'1. La différence est de 4 plis. Il perd donc 40 points (= 4 plis x 10).

Si vous avez fait un pari de 0 pli :

- Si vous aviez parié de remporter 0 pli et que votre pari est correct, vous **gagnez 10 points par manche** effectuée.

EXEMPLE : Au début de la 4^e manche, Charlie a parié qu'il ne remporterait aucun pli. À la fin de la manche, il n'en a effectivement gagné aucun. Il gagne donc 40 points (4 manches x 10).

- Toutefois, si vous aviez parié de remporter 0 pli et que vous en remportez au moins un, vous **perdez 10 points par manche** effectuée.

EXEMPLE : Au début de la 6^e manche, David a parié qu'il ne remporterait aucun pli. Pendant cette manche, il a pourtant remporté 2 plis. Il perd donc 60 points (= 6 manches x 10).

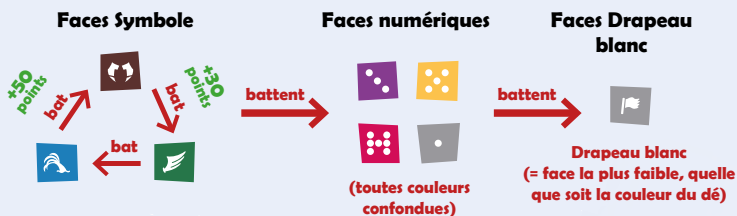
Remarque : Vous trouverez sur les fiches de score un rappel du décompte des points sous forme de tableau.

POINTS BONUS

Vous pouvez recevoir des **points Bonus** grâce aux dés **Minotaure** et **Sirène**. Néanmoins, les points Bonus sont attribués seulement si vous avez fait un **pari correct**.

- Si vous jouez le Minotaure et terrassez un ou plusieurs Griffons, vous remportez **30 points Bonus** par Griffon vaincu.
- Si vous jouez une Sirène et terrassez le Minotaure, vous remportez **50 points Bonus**.

Dans les deux cas, vous ne recevez pas de points Bonus si votre pari n'était pas correct OU si le dé spécial que vous vouliez terrasser est sur sa face **Drapeau blanc**.



EXEMPLE :

- Cindy lance un dé **Griffon** et obtient une **face Griffon**.
- Ben lance un dé **Minotaure** et obtient une **face Minotaure**.
- Charlie lance un dé **rouge** et obtient un **5**.
- David doit jouer la même couleur : il lance un dé **rouge** et obtient un **7**.
- Émilie a un dé rouge, mais décide de lancer un dé Sirène, et elle obtient une **face Sirène**.
- Émilie remporte ce tour, puisque la Sirène est plus forte que le Minotaure. Elle remporte le pli et, si à la fin de la manche son pari était correct, elle obtiendra **50 points Bonus** pour avoir terrassé le Minotaure.



Si Émilie n'avait pas obtenu une face Sirène, Ben aurait remporté le pli avec son Minotaure. Si Ben avait gagné **et** avait fait un pari correct, il aurait reçu **30 points Bonus** pour avoir terrassé un Griffon.



FIN D'UN TOUR/D'UN PLI

Une fois que le pli est terminé, **si vous avez encore des dés à lancer**, recommencez un nouveau tour. Le joueur qui commence le nouveau tour est **celui qui vient de remporter le pli**.

Si n'avez plus de dés à lancer, allez directement à la section « Fin d'une manche » (ci-dessous).

FIN D'UNE MANCHE

- Le ou la responsable du carnet de score note les points et les résultats des paris de tous les joueurs pour la manche effectuée.
- Après chaque manche, une fois que les points ont été notés, tous les dés sont remis dans le sac.
- Ensuite, vous prenez chacun 1 dé de plus que lors de la manche précédente.
- C'est à la personne à gauche du premier joueur de la manche précédente de commencer la nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

À 3 ou 4 joueurs, la partie prend fin après 8 manches.

À 5 joueurs, la partie prend fin après 7 manches.

À 6 joueurs, la partie prend fin après 6 manches.

Celui ou celle qui a le meilleur score gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

VARIANTE SIMPLIFIÉE

Si vous avez peur de vous perdre dans le labyrinthe du Minotaure, vous pouvez jouer avec cette variante simplifiée :

- Vous ne perdez pas de points si vous faites un pari incorrect.
- Vous n'obtenez pas de points Bonus pour avoir terrassé un Griffon avec le Minotaure, ou le Minotaure avec une Sirène.

Les autres règles ne changent pas.



Auteur : Manfred Reindl

Illustrations : Wanjin Gill

IELLO pour la version française

Relecture française : Robin Leplumey,
Marie-Laure Faurite

Graphisme de la version française : Cindy Roth

Gameology Inc | www.playte.com

© 2023 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Tous droits réservés

