



MONDRIAN

LE
JEU
DE
DÉS

Un jeu de dés avant-gardiste



Piet Mondrian était un peintre avant-gardiste qui a révolutionné l'art dans le monde en utilisant de simples lignes et des blocs de couleurs primaires. Cela semble simple, n'est-ce pas ? Pensez-vous pouvoir peindre comme lui en utilisant des dés ?

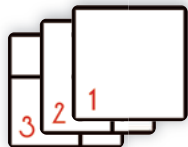
Mondrian : le jeu de dés est un jeu d'adresse où vous incarnez un peintre avant-gardiste qui essaie de créer la meilleure composition afin d'obtenir la victoire.

Toutefois, tout n'est pas qu'adresse : vous devrez déterminer quelles cartes vous désirez pour votre tableau, essayer de les obtenir et, pourquoi pas, lancer vos dés sur ceux de vos adversaires pour les éjecter hors de la zone de jeu. Lorsqu'il s'agit de mettre en couleur, tout le monde sait qu'il faut ne pas dépasser les bords.

Matériel :



36 cartes Toile



12 cartes Toile vierge



20 dés



4 kits de peintre (pinceau et palette)



1 jeton Premier joueur

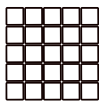
Mise en place :

Délimitez une zone spacieuse, autour de laquelle les joueurs s'installent.

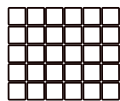
Donnez à chaque joueur 3 cartes Toile vierge (respectivement de valeur 1, 2 et 3) qu'ils gardent en main face cachée, un kit de peintre et 5 dés de la même couleur.

Mélangez les cartes Toile et formez une grille avec les chiffres face visible pour former la zone de jeu. La taille de la grille dépend du nombre de joueurs:

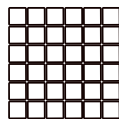
2 joueurs
5x5



3 joueurs
6x5



4 joueurs
6x6



Objectif du jeu

Durant la partie, les joueurs lancent les dés sur la zone de jeu pour obtenir des cartes Toile. Après 4 manches, ils utiliseront leurs cartes en main pour créer leur chef-d'œuvre.

Le joueur dont la composition rapportera le plus de points sera déclaré vainqueur.



Donnez le jeton Premier joueur à la personne qui a peint (ou dessiné) le plus récemment.

Visiez et lancez vos dés sur la zone de jeu pour obtenir les meilleures cartes ou poussez les dés de vos adversaires pour voler les leurs.

Comment jouer ?

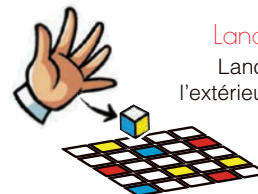
Vous commencez la partie avec 2 dés chacun ; laissez les autres de côté. À chaque nouvelle manche, prenez un dé supplémentaire de votre couleur, de manière à avoir les 5 dés à la quatrième et dernière manche.

Au début de chaque manche, préparez vos actions sur votre palette en plaçant vos dés sur les icônes de votre choix (maximum un dé par icône).

Vous pourrez ensuite choisir librement l'ordre dans lequel vous lancerez vos dés.



Exemple :
À la première manche, Rouge a placé un dé sur l'icône Lancer main gauche et sur l'icône Chute verticale. À la deuxième manche, Rouge pourra utiliser 3 dés et choisir 3 actions. À la troisième manche, 4 dés pour 4 actions. Et à la quatrième et dernière manche, 5 dés pour réaliser toutes les actions.

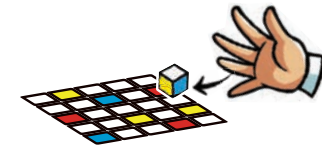


Lancer main gauche

Lancez votre dé depuis l'extérieur de la zone de jeu en utilisant votre main gauche.

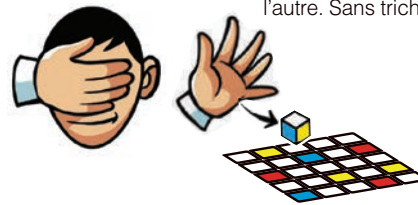
Lancer main droite

Lancez votre dé depuis l'extérieur de la zone de jeu en utilisant votre main droite.



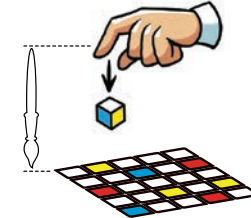
Lancer à l'aveugle

Fermez vos yeux et couvrez-les avec une de vos mains (au choix), puis lancez votre dé avec l'autre. Sans tricher !



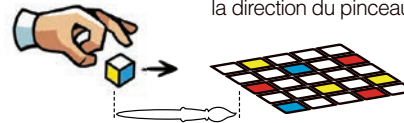
Chute verticale

Placez le pinceau verticalement sur la zone de jeu pour mesurer la hauteur à laquelle vous devez soulever votre dé. Retirez le pinceau, puis lâchez le dé.



Pichenette




Placez le pinceau horizontalement sur un bord de la zone de jeu pour mesurer la distance à laquelle vous pouvez effectuer une pichenette. Posez votre dé à l'autre extrémité du pinceau, retirez le pinceau et faites une pichenette bien dosée dans la direction du pinceau.

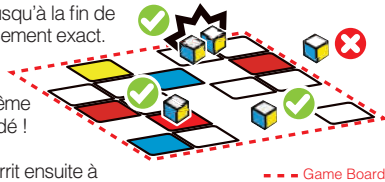


Phase de coups de pinceaux

Lorsque tous les joueurs ont préparé leurs actions, la phase de coups de pinceaux commence !

En commençant par le premier joueur, puis tour à tour en sens horaire, choisissez un dé et lancez-le sur le plateau de la manière indiquée par l'icône où il se trouvait.

-  Si le dé atterrit à l'intérieur de la zone de jeu, il y reste jusqu'à la fin de la manche, même s'il n'y a plus de carte à son emplacement exact.
-  Si le dé atterrit à l'extérieur de la zone de jeu, vous pouvez recommencer en lançant le même dé de la même manière. Une seule relance est permise pour chaque dé !
-  Si le dé cogne un autre dé, le lancer est validé ; s'il atterrit ensuite à l'extérieur de la zone de jeu, vous ne pouvez pas le relancer.



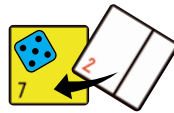
La manche se termine lorsque tous les joueurs ont lancé tous les dés qu'ils avaient préparés.

Obtenir des cartes Toile

En commençant par le premier joueur, puis tour à tour en sens horaire, inspectez les cartes Toile où se trouve au moins l'un de vos dés et collectez toutes celles qui vous reviennent, dans l'ordre de votre choix, selon les règles ci-dessous.



Si la valeur de votre dé est égale ou supérieure à la valeur de la carte, retirez votre dé et prenez la carte en main, laissant ainsi un espace vide dans la zone de jeu.



Si la valeur de votre dé est inférieure à la valeur de la carte, vous pouvez jouer une carte de votre main permettant d'atteindre ou de dépasser la valeur indiquée par la carte Toile concernée. Retirez votre dé, prenez la carte en main et comblez l'espace en y posant la carte que vous avez jouée.



Si plusieurs de vos dés se trouvent sur une même carte, leurs valeurs peuvent s'additionner pour atteindre ou dépasser celle de la carte et vous permettre de la prendre en main.



S'il y a plusieurs dés appartenant à des joueurs différents sur une même carte, l'ensemble avec la plus forte valeur donne la priorité. En cas d'égalité, cette priorité est donnée au joueur le plus proche du premier joueur dans le sens horaire.



Si l'un de vos dés touche plusieurs cartes, choisissez celle que vous souhaitez obtenir, pour autant que les règles précédemment citées soient respectées.

Lorsque tous les joueurs ont fini de collecter leurs cartes, donnez le jeton Premier joueur au suivant (sens horaire) et commencez une nouvelle manche. N'oubliez pas de prendre un dé supplémentaire !

Après 4 manches, place à la phase d'exposition.

Après chaque manche, vous pouvez réaligner les cartes qui auraient bougé, sans les déplacer et en respectant les espaces vides.

Quelle stratégie choisirez-vous ?

La course aux fortes valeurs ou plutôt la maîtrise des couleurs ?

Phase d'exposition

Cela fait un moment que vous peignez, il est l'heure maintenant de montrer qui a fait la meilleure composition façon Mondrian !

Commencez par compter vos cartes en main (sans oublier celles de départ). Le joueur qui en a le moins conditionne la taille finale du tableau : ce dernier est toujours composé d'un nombre pair de cartes Toile, égal ou directement inférieur au nombre de cartes que ce joueur a en main.

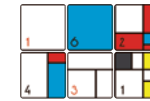
Exemple : Le joueur qui a le moins de cartes en possède 7. Ainsi, tous les joueurs devront créer un tableau de 6 cartes Toile.

Simultanément, choisissez dans votre main les cartes qui composeront votre tableau et disposez-les en rectangle devant vous, face cachée. Défaussez, toujours face cachée, toutes les cartes non utilisées. Lorsque tous les joueurs ont créé leur chef-d'œuvre, révélez-les et comptez les points de chacun.



Score de base

Pour calculer votre score de base, additionnez les chiffres indiqués sur les cartes Toile de votre composition.



Exemple :

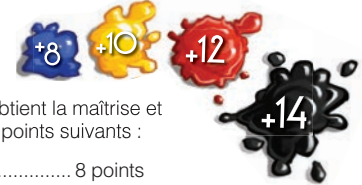
Score de base : $1 + 6 + 2 + 4 + 3 + 1 = 17$ points.

Blocs : 4 rouges, 3 bleus, 2 jaunes, 1 noir.

Score de maîtrise

Pour chaque couleur, le joueur qui utilise le plus de blocs en obtient la maîtrise et ajoute à son score de base les points suivants :

- Maîtrise du **Bleu** 8 points
- Maîtrise du **Jaune** 10 points
- Maîtrise du **Rouge** 12 points
- Maîtrise du **Noir** 14 points



En cas de maîtrise égale d'une même couleur par plusieurs joueurs, personne n'obtient le bonus convoité.

En cas d'égalité, les joueurs concernés comptent les blocs blancs de leur toile et celui qui maîtrise la couleur blanche l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés possèdent un talent artistique équivalent et se partagent la victoire. Que diriez-vous d'en refaire une ?



www.igiari.com
@IgiariGames
/igiari



TRANJIS GAMES
www.tranjisgames.com
@tranjisgames
/tranjisgames

MONDRIAN le jeu de dés.

Idée originale, copyright et propriété intellectuelle : ©Israel Cendrero & Sheila Santos
Illustrations : ©Pedro Soto (www.pedrosoto.es).
Toutes les illustrations sont la propriété de l'auteur et peuvent être utilisées avec l'accord de TRANJIS GAMES S.L. Toute reproduction sans autorisation est interdite.
« Mondrian, le jeu de dés », édité originalement par TRANJIS GAMES S.L.
Version française par IGIARI.



Jeu créé par Isra C. & Shei S.

« Nous voulons dédicacer ce jeu à tous ceux qui nous ont aidés, coup de pinceau après coup de pinceau, spécialement Betote : merci de nous avoir rendus meilleurs. À nos muses artistiques : Lorena, Andres et Piet Mondrian. À notre galeriste, Tranjis Games, pour leur confiance, et Pedro pour avoir amené le jeu à un autre niveau. Et spécialement à nos familles, pour avoir pris soin de nos toiles pendant que Grunchie mangeait nos pinceaux. »