



WÜRFEL BLITZ

RÈGLES DU JEU

Steffen Benndorf



Würfelblitz

Auteur : Steffen Benndorf

Jeu de dés pour 3 à 7 joueurs à partir de 8 ans

Durée 10 à 20 minutes

Matériel

- 6 dés de couleur avec chacun un point coloré sur l'une des faces



- 3 dés blancs à 6 points de couleurs



- 28 jetons (14 noirs et 14 blancs)



BUT DU JEU

Compter le plus rapidement possible la somme obtenue en jetant les dés afin d'être le premier à remporter 3 jetons noirs.

PRÉPARATION DU JEU

Les jetons sont laissés sur le côté. Les dés sont placés dans la boîte. Selon le degré de difficulté souhaité, on peut jouer avec deux ou avec trois dés blancs.

Pour les premiers tours, nous conseillons la version la plus simple avec deux dés blancs.

Le premier joueur est tiré au sort.

DÉROULEMENT DU JEU

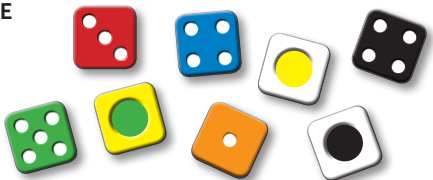
Le premier joueur prend la boîte qui contient les dés à la manière d'un cornet, l'agite et la retourne sur la table, les dés encore cachés en-dessous. À « trois ! », la boîte est soulevée et laisse voir le résultat obtenu.

Il s'agit alors de faire vite :

les joueurs doivent additionner les points des différents dés.

Les dés dont la couleur de fond est identique à celle du point coloré d'un autre dé ne sont **PAS** décomptés.

EXEMPLE



Dans cet exemple, le dé **noir** et le dé **vert** ne sont pas comptés car leur couleur est aussi celle du point d'un autre dé. Le résultat est donc

$$3+4+1=8.$$

EXEMPLE



Tous les dés de couleur sont éliminés par un point de la même couleur. Le résultat correct est donc **zéro**.

Le premier joueur qui pense avoir le bon résultat le dit à haute voix. **Le premier qui donne la somme correcte reçoit un jeton blanc.** Si plusieurs joueurs annoncent en même temps le bon résultat, ils reçoivent chacun un jeton blanc.



Les joueurs qui donnent un résultat faux doivent rendre un jeton blanc (s'ils en ont un).



Lorsque les comptes sont finis et que les jetons correspondants ont été distribués, les dés sont remis dans la boîte. Le gagnant joue le tour suivant.

Lorsqu'un joueur a gagné trois jetons blancs, il les échange contre un jeton noir. Les jetons noirs sont assurés de lui rester car ils ne doivent pas être rendus en cas d'erreur de calcul.



FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a gagné trois jetons noirs remporte la partie.



Variante casse-tête pour joueurs expérimentés

Dès qu'un point de couleur apparaît **au moins 2 fois**, ce sont les points des dés **qui ne comptent normalement pas** qui doivent être additionnés. On compte alors les points des dés dont la couleur de fond se retrouve sur le point d'un autre dé.

EXEMPLE



Le **vert** est présent dans deux points. Ce sont donc les points des dés **vert** et **noir**, normalement exclus, qui sont additionnés.

Le résultat est donc $4+4=8$.

Variations de la difficulté

Le nombre de jetons blancs à échanger contre un jeton noir peut être adapté à la force des différents joueurs.

***Exemple :** les joueurs sans expérience remportent un jeton noir dès la première bonne réponse. Les joueurs un peu meilleurs reçoivent d'abord un jeton blanc, puis un noir à la deuxième bonne réponse, etc.*



© 2017 by Steffen Spiele
Auteur: Steffen Benndorf
Lectorat: Rédaction Steffen Spiele
Conception : Steffen Mühlhäuser

Graphisme : Bernhard Kümmelmann
Mise en page règle : Christof Tisch
Réalisation : Ludofact Jettingen