

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DATIS

But du jeu : Être le premier à dépasser 200 points grâce aux dés gagnés.

Nombre de joueurs : 2 à 4.

Age : A partir de 12 ans.

Durée d'une partie : 15 à 45 minutes, fonction du nombre de joueurs.

Une partie se joue en plusieurs manches et chaque manche comporte 7 levées.

Matériel :

5 sets de couleur différente composés de 6 dés [1 dé à 4 faces (D4), 1 dé à 6 faces (D6), 1 dé à 8 faces (D8), 1 dé à 10 faces (D10), 1 dé à 12 faces (D12) et 1 dé à 20 faces (D20)],



4 caches,

1 distributeur de dés (boîte du jeu).

La face « 0 » du D10 vaut effectivement 0.

Principe du jeu :

Datis est un jeu de levées, où les points reçus dépendent des dés que l'on a gagnés lors de la manche. Cependant, le mécanisme original de décompte des points fait que tout dé n'est pas bon à prendre. En effet, les dés gagnés risquent de s'annuler les uns les autres et de ne rapporter aucun point. Il est important de bien comprendre le décompte des points avant toute chose.

Décompte des points à la fin de la manche (voir illustrations):

Les points gagnés lors de la manche se cumulent aux précédents.

Pour l'attribution des points, chaque joueur doit considérer les dés des deux couleurs où il en a gagné le plus.

Préparation du jeu :

Selon le nombre de joueurs, mélanger dans le distributeur 3 sets de dés pour 2 joueurs, 4 sets pour 3 joueurs et 5 sets pour 4 joueurs.

Le joueur le plus jeune commence. Par la suite c'est celui qui a fait le plus de points dans la manche qui débute ; en cas d'égalité, le joueur en tête commence.

Les joueurs se succèdent dans le sens horaire.

Chaque joueur utilise le distributeur pour recevoir 7 dés, qu'il dispose derrière son cache de façon à les masquer au regard des autres joueurs.

Déroulement de la manche :

Le joueur qui commence doit lancer un dé au choix parmi ceux placés derrière son cache. Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire.

Le premier dé lancé à chaque nouvelle levée décide de la couleur Première.

Le joueur suivant doit jouer le dé de son choix dans la couleur Première. S'il ne possède pas de dés de cette couleur, il lance le dé de son choix dans la couleur de son choix.

A chaque levée, un groupe est formé des joueurs qui ont lancé des dés de la même couleur. Un groupe peut n'être constitué que d'un seul joueur, comme de tous.

Exemples :

A trois joueurs, Olivier, Nicolas et Sylvie.

- Olivier lance un dé bleu, Nicolas lance aussi un dé bleu et Sylvie également : ils sont tous dans le groupe bleu.
- Olivier lance un dé bleu, Nicolas lance un dé rouge et Sylvie un dé rouge. Olivier forme le groupe bleu, Nicolas et Sylvie le groupe rouge.

A quatre joueurs, Olivier, Nicolas, Sylvie et Yves.

- Olivier lance un dé noir, Nicolas et Sylvie un bleu et Yves un rouge. Le groupe noir est constitué d'Olivier, le bleu est formé de Nicolas et Sylvie et le groupe rouge est représenté par Yves.

Chaque groupe totalise les scores des dés de sa couleur.

Le groupe qui totalise le plus de points emporte la levée.

Dans le groupe gagnant, le joueur qui a fait le plus haut score choisit entre :

- garder la totalité des dés, ou
- garder tous les dés d'une même et unique couleur. Les dés des autres couleurs sont donnés au joueur du groupe qui a fait le deuxième meilleur score.

Exemples :

A deux joueurs : Olivier et Nicolas.

- Olivier lance le D12 vert et fait 12. Nicolas lance le D10 vert et fait 0. Olivier emporte tous les dés car il a fait le meilleur score. Même s'ils sont dans le même groupe, Olivier ne peut pas donner les dés à Nicolas car il ne peut choisir qu'entre conserver tous les dés ou ne conserver que les dés d'une même couleur, ce qui dans cet exemple revient au même. Il n'a pas d'autre possibilité que de garder tous les dés.
- Olivier lance le D12 vert et fait 11. Nicolas lance le D20 rouge et fait 3. Olivier emporte tous les dés car il a fait le meilleur score et est seul dans son groupe.

A trois joueurs, Olivier, Nicolas et Sylvie.

- Olivier lance le D20 bleu et fait 15. Nicolas lance le D12 bleu et fait 3. Sylvie lance le D4 bleu et fait 4. Il n'existe qu'un seul groupe : le bleu. Olivier a fait le meilleur score et gagne donc tous les dés (il ne peut pas en donner à Nicolas - deuxième meilleur score - car Olivier doit garder les dés d'une couleur).

Olivier Gagne



Olivier



Nicolas



Sylvie

- Olivier lance le D12 bleu et fait 12. Nicolas lance le D8 noir et fait 8. Sylvie lance le D6 noir et fait 6. Le groupe bleu fait 12 points, le groupe noir fait 14 points. Le groupe noir emporte la levée. Nicolas a fait le meilleur score au sein du groupe noir. Il peut décider soit de garder tous les dés, soit de ne garder qu'une seule couleur et de donner les autres dés à Sylvie (deuxième meilleur score).

Groupe bleu (Olivier) perd



Olivier



Nicolas



Sylvie

Groupe noir gagne (14 > 12)

Nicolas gagne (8 > 6).

A quatre joueurs, Olivier, Nicolas, Sylvie et Yves.

- Olivier lance le D4 noir et fait 3. Nicolas lance le D8 noir et fait 2. Sylvie lance le D6 noir et fait 5. Yves lance le D20 rouge et fait 9. Le groupe noir fait 10 points, le groupe rouge (Yves) fait 9 points. Sylvie a fait le meilleur score dans le groupe noir, elle emporte donc la levée. Elle décide de ne pas garder tous les dés mais de ne prendre que les dés noirs. Elle donne le dé rouge à Olivier (second meilleur score du groupe noir).

Les dés gagnés sont disposés de façon visible pour tous à côté du joueur qui les possède, par colonne de couleur et ne servent plus pour la manche en cours.

Lorsque tous les dés ont été joués, la manche se termine et une nouvelle commence dès le décompte des points terminé.

Résolution des égalités entre groupes ou joueurs :

Les égalités doivent d'abord résolues entre groupes. Puis, s'il existe une égalité au sein du groupe gagnant, on résout les égalités entre les joueurs.

- 1) La couleur Première l'emporte.
- 2) A défaut, le dé possédant le plus de faces l'emporte (D10 > D4 par exemple).
- 3) Si besoin, l'équipe la plus nombreuse l'emporte.
- 4) En dernier recours, les joueurs en situation d'égalité relancent leur dé : le plus haut score l'emporte.

Exemple :

La couleur Première est le vert. Le groupe bleu est à égalité avec le groupe vert (10 points). La couleur Première l'emportant, le groupe vert gagne.

Au sein du groupe vert, les deux joueurs sont à égalité (5 points). Comme Olivier a lancé le dé qui a plus de faces (12) que celui de Nicolas (6), Olivier gagne la levée.

Olivier Gagne



Olivier



Nicolas



Sylvie

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur dépasse 200 points, la partie est terminée. Le vainqueur est alors celui qui a le plus de points. Les égalités peuvent être acceptées, sinon une nouvelle manche est jouée.

Mode d'emploi du distributeur :

Pour utiliser la boîte d'emballage comme distributeur de dés, aligner l'orifice du couvercle plastique avec celui de l'opercule carton.

Pour cela, prendre la boîte de la main droite et poser le pouce sur la languette de l'opercule qui dépasse du couvercle ; effectuer une pression. Puis, avec la main gauche, faire tourner le couvercle plastique jusqu'à ce que les deux orifices soient alignés.

Incliner la boîte pour faire tomber les dés un par un.



Décompte des points :

Exemple 1 : le joueur a gagné 4 dés verts, 3 bleus et 1 noir. Il doit retenir les verts et les bleus car ce sont les deux couleurs où il a le plus de dés.



Si le joueur possède le même nombre de dés dans plusieurs couleurs, il retient celle(s) de son choix

Exemple 2 : le joueur a gagné 4 dés verts, 4 bleus et 4 noirs. Il doit retenir deux couleurs. Il peut choisir indifféremment de garder les verts et les bleus, ou les verts et les noirs, ou les bleus et les noirs, en fonction de son intérêt.

Exemple 3 : le joueur a gagné 4 dés verts, 3 bleus et 3 noirs, il doit garder les dés verts car c'est la couleur où il a le plus de dés. Il doit ensuite retenir une deuxième couleur au choix entre les dés verts et les dés bleus.

Les dés des couleurs non gardées sont exclus du décompte des points.

Dans les deux couleurs retenues, lorsque le joueur possède des dés ayant le même nombre de faces, ces dés s'excluent mutuellement et sont écartés du décompte des points.

Exemple 4 : dans l'exemple 1, le joueur considère les dés de la couleur verte et ceux de la couleur bleu. S'il possède à la fois le D20 vert et le D20 bleu, ces dés s'excluent mutuellement du décompte et ne rapportent aucun point. Il en va de même pour les D10.



Après les exclusions, seuls les dés restant de la couleur la plus représentée donnent des points.

Exemple 5 : après les exclusions, il ne reste que le D12 vert et le D8 vert. Seuls ces dés permettent de gagner des points.

En cas de nombre de dés égal dans les deux couleurs, le joueur choisit la couleur qui lui donnera des points.

Exemple 6 : si après exclusion, il reste 2 dés verts et 2 dés bleus, le joueur choisit la couleur des dés qui lui permet de gagner des points : vert ou bleu.

Remarque si un joueur ne possède qu'une seule couleur de dés, c'est la seule qu'il retient et tous les dés rapportent des points.

Enfin, une fois déterminés les dés qui sont pris en compte pour l'attribution des points, le joueur peut choisir l'une des deux possibilités suivantes:

- soit il « **assure** », c'est-à-dire qu'il gagne en points le nombre de faces de chaque dé. Ainsi, le nombre de points par catégorie de dé est le suivant :



Exemple 7 : lorsque le joueur « assure » avec 1 D12 et un D8, il gagne 20 points (12+8).



- soit il « **risque** », ce qui signifie qu'il lance tous ses dés non écartés. Le joueur gagne autant de points que les scores de tous les dés, multipliés par 2.

Exemple 8 : lorsque le joueur « risque » avec 1 D12 et 1 D8, il lance ces deux dés. Chaque dé rapporte le double de son score.



Tous les joueurs doivent avoir annoncé, dans l'ordre du tour, la façon dont ils gagnent des points avant de commencer les éventuels lancers de dés.

Bonus et malus

Les bonus sont attribués en considérant la totalité des dés gagnés lors des levées.

Bonus :

Grand shelem : le joueur a gagné les 6 dés d'une couleur.



Brelan : le joueur a gagné 3 dés de même catégorie.



Carré : (à partir de 3 joueurs) le joueur a gagné 4 dés de même catégorie.



Pinte : (à partir de 4 joueurs) le joueur a gagné 5 dés de même catégorie.



Malus :

Capot : le joueur n'a gagné aucun dé. - 5 points