

Teddy (KING – 1990).

Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs, de 4 ans et plus.

Contenu

2 dés ordinaires

4 x (1 cadre + 6 pièces de couleur représentant un ourson).

1 règle de jeu.

La règle

Un jeu amusant pour jeunes et vieux, captivant et aux chances changeantes.

Celui qui, à la fin du jeu, a pu avec les dés, rassembler le plus d'oursins, est le vainqueur.

Les parties des oursons sont placées au milieu de la table, face vers le haut.

Celui qui fait le plus haut score avec les 2 dés commence la partie.

Les oursons doivent être reconstitués selon l'ordre suivant :

1. corps. 2. tête. 3. bras droit. 4. bras gauche. 5. jambe droite. 6. jambe gauche.

Pour entrer en possession du corps, il faut faire 1 avec au moins un des dés.

Si on fait 1 et 2, on obtient, en plus du corps, une tête de même couleur.

Si on fait deux 1, on peut prendre 2 corps à la fois. Et puisqu'on aura fait un double, on pourra rejouer et essayer en faisant un 2, d'avoir la tête.

Après chaque double, on peut rejouer, sauf pour le double 6 (voir plus loin).

Chacun joue à son tour.

Si les dés montrent des points inutilisables, on passe au suivant.

On peut additionner les 2 dés pour avoir le bon montant, p. ex. on peut faire 4 avec 3 + 1 ou avec double 2.

Les règles suivantes rendront Teddy particulièrement captivant :

1. Si on fait double 6, on peut prendre les pièces pour reconstituer un Teddy complet (donc un corps, une tête, 2 bras et 2 jambes de même couleur).

Si une telle série n'est plus disponible, alors le joueur qui a le plus d'oursins complets, doit en donner un.

Si 2 joueurs ont le même nombre d'oursins complets, les dés désigneront celui qui doit en donner un au joueur « au double 6 » (ce sera celui qui aura obtenu le moins aux dés).

2. Si on fait un 1 avec l'un des dés alors qu'il n'y a plus de corps disponible, le joueur qui a le plus d'oursins complets doit donner un corps d'un ourson pas encore complet, et les éventuelles pièces 2 et 3 qu'il aurait seront remises dans la réserve.

Cependant, si son ourson était déjà complet jusqu'au n° 4, il ne devra rien donner, et le jeu continue normalement.

3. Si tous les oursons, sauf un, sont complets, être en possession de la pièce 2 (la tête) du dernier ourson suffit pour considérer cet ourson comme sa propriété.