



CHANCE ET ADRESSE MÈNENT À LA VICTOIRE !

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur lance ses dés dans l'arène pour tenter d'obtenir des valeurs identiques et pouvoir ainsi les récupérer dans sa réserve. Le dernier joueur à posséder encore des dés remportera la partie.

CONTENU

- 26 dés
- 1 arène
- 1 tapis en mousse
- 1 règle du jeu

MISE EN PLACE

Installer la boîte avec l'arène au centre de la table. Placer le tapis en mousse au fond.

Chacun reçoit un nombre de dés qui varie selon le nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous):

Nombre de Joueurs	Nombre de dés par joueur
2	8
3	7
4	6
5	5

Une fois que tout le monde a pris ses dés, lancer un des dés restants dans l'arène. S'il indique X, le relancer ou le tourner sur une autre face. Les éventuels autres dés restants sont mis de côté et ne serviront pas durant cette partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens horaire. La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus qu'un **seul joueur** à posséder encore des dés. Il est déclaré champion de l'arène !

Quand vient son tour, le joueur **doit** lancer 1 dé de sa réserve dans l'arène. Il est libre de choisir s'il le lâche délicatement ou s'il le lance sans retenue ! Il est parfaitement autorisé de **percuter** d'autres dés de l'arène.

ATTENTION ! Si un dé est lancé à côté de l'arène, en sort suite à un rebond ou est éjecté à l'extérieur, il est **immédiatement écarté du jeu**.

Après chaque lancer, vérifier le contenu de l'arène :

- **X**: Tous les dés sur la face « X » sont écartés du jeu ; ils ne seront plus utilisés. **Une fois** ces dés **sortis** de l'arène, le joueur vérifie s'il reste des dés identiques **(A)**.
- **Dés Identiques** : Si plusieurs dés indiquent la même valeur (les deux dés 6 **(B)** dans l'exemple ci-contre), le joueur les retire de l'arène et les ajoute à sa réserve. S'il a obtenu plusieurs groupes de dés identiques **(C)**, il les récupère tous. Son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.
- **Dés différents** : Le joueur peut décider **soit** d'arrêter et de mettre fin à son tour, **soit** prendre le risque de jeter un nouveau dé dans l'arène !
- Après chaque lancer, suivre les étapes expliquées précédemment en vérifiant les **X** et les dés identiques. Si les dés sont encore tous différents, le joueur peut retenter sa chance jusqu'à ce qu'il obtienne des dés identiques... ou qu'il ne lui reste plus aucun dé.



Plus de dés !

Si un joueur n'a plus de dé dans sa réserve, il est éliminé.

Grand lancer !

Si l'arène est vide au début de son tour, le joueur **doit** lancer **tous les dés qu'il lui reste** dans l'arène. Puis il vérifie les éventuels **X** ou dés identiques, selon les règles habituelles.

CONSEILS ET ASTUCES

- Il est permis de tourner l'arène pour être en meilleure position pour lancer.
- Si un dé est « cassé » (contre le bord de l'arène ou un autre dé), bouger la boîte jusqu'à ce que le dé tombe à plat.

- Si tous les joueurs sont d'accord, les dés peuvent être retirés temporairement du bord de l'arène avant un lancer. Mais il est interdit de les tourner, de les empiler ou d'en changer les faces.
- Les joueurs peuvent décider de jouer avec leur réserve de dés visible ou non.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur n'a plus de dé dans sa réserve à la fin de son tour, il est éliminé. La partie prend fin dès qu'il ne reste plus **qu'un seul joueur** possédant encore des dés. Ce dernier remporte la partie.

RÈGLES DE TOURNOI

En tournoi, le but du jeu consiste à avoir **le moins de points** à l'issue de toutes les parties. Jouer autant de parties qu'il y a de joueurs (5 parties à 5 joueurs, 4 parties à 4 joueurs, etc.). Le Premier Joueur change à chaque partie.

Quand un joueur est éliminé, il marque autant de points que le nombre de joueurs encore en lice. Par exemple, le premier joueur éliminé dans une partie à 3 joueurs marque 2 points. Le vainqueur marque 0 point.

À l'issue de la dernière partie, le vainqueur du tournoi est le joueur totalisant **le moins de points**. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci se partagent la victoire... ou jouent une dernière partie pour se départager.

Auteur : Dieter NüBLE

Rédaction : Mike Mulvihill, Andre Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

Graphisme : Sam Dawson

Un merci particulier à Rodney Smith, Marty Connell.