

Greedy Dice

Saurez-vous vous arrêter à temps ?

Greedy Dice

Lancez les dés pour obtenir des récompenses !

***Plus vous en aurez, plus vous
marquerez de points . . .
mais moins vous aurez de bons dés !***

www.facebook.com/grichajeux

Greedy Dice

À partir de 6 ans, 2 à 5 joueurs, 15 minutes environ.

Lancez les dés pour obtenir des récompenses, plus vous en aurez, plus vous marquerez de points ... mais moins vous aurez de bons dés ! Saurez-vous vous arrêter à temps ?

Matériel de jeu

44 cartes, 1 carte *tableau des scores*, 2 dés, 1 feuille de score. Chaque carte possède une valeur de 2 à 12 et un effet.

Mise en place

Mélangez les 44 cartes et placez les au centre de la table pour former la pioche. Désignez le premier joueur. Retournez la première carte et placez-la à côté de la pioche : elle est **en jeu**.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à son tour dans le sens horaire jusqu'à ce que la pioche soit vide pour la deuxième fois. À son tour, un joueur peut potentiellement marquer des points dont le compte est tenu sur une feuille annexe. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points l'emporte.

Tour d'un joueur

Le joueur actif lance les deux dés :

- Si la somme des dés correspond à une des cartes en jeu, le tour s'arrête et c'est au joueur suivant de jouer.
- Sinon le joueur prend la carte du dessus de la pioche et la place en jeu en appliquant son effet si besoin. Puis il décide s'il veut continuer ou arrêter son tour :
 - o S'il continue, il lance les deux dés et recommence.
 - o S'il arrête, il marque ses points puis assemble les cartes en jeu en une pile, la dernière carte qu'il a retournée est placée en haut de cette pile. Elle sera la première carte en jeu pour le joueur suivant.

Exemple : La première carte retournée est un 9. Le joueur lance ses deux dés et fait un 9 ! Grâce à l'effet du 9, il peut relancer un dé et fait 10. Ouf ! Il tire alors une carte en récompense : un 7. Il décide de continuer. Il fait un 3. Il tire alors 2 cartes grâce à l'effet du 7 : un 6 et un 12. Il doit continuer à cause du 12. Il fait un 7 ! Pas de chance ! Il rassemble toutes ses cartes en laissant le 12 sur le dessus pour le joueur suivant. Il ne marque pas de points à ce tour.

NB : Lorsque la dernière carte de la dernière pioche arrive en jeu, le joueur actif peut décider de continuer son tour en reformant une pioche. La partie se termine à la fin de son tour.

Doubles

Si le joueur actif fait un double avec ses dés, il remet son sort entre les mains des autres joueurs qui peuvent l'obliger à continuer ou à s'arrêter s'ils le souhaitent.

Décompte des points de victoire (PV)

La carte *tableau des scores* permet de compter les points de victoire du joueur en fonction du nombre de cartes qu'il a retournées.

Exemple : Le joueur a retourné 5 cartes (2, 4, 6, 6 et 11) puis décide de s'arrêter. Il marque 11 PV auxquels il faut rajouter 1 PV pour le 11 et 6 PV pour les deux 6. Il marque donc 18 PV au total.

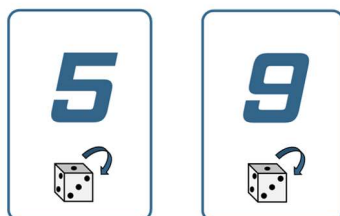
Effet des cartes



Le joueur ne peut pas choisir d'arrêter son tour, il doit relancer les dés.



Si le joueur décide de continuer, il ne pourra lancer qu'un seul dé au prochain lancer. Le résultat à prendre en compte sera donc seulement entre 1 et 6.



Si le joueur décide de continuer, il a le droit de relancer une fois un des deux dés s'il rate son lancer.



Lorsque le joueur arrête son tour, tous les 6 et 8 parmi les cartes retournées lui rapportent 3 points supplémentaires.



Si le joueur décide de continuer, il pourra retourner deux cartes au lieu d'une s'il réussit son lancer. Seul l'effet de la deuxième carte s'applique (sauf pour les 5, 6, 8 et 9 dont l'effet est passif et est compté lors de la fin du tour).



Lorsque le joueur arrête son tour, tous les 10 et 11 parmi les cartes retournées lui rapportent 1 point supplémentaire.

Bonnes parties !

	<i>PV</i>		<i>PV</i>
1	1	7	22
2	2	8	29
3	4	9	37
4	7	10	50
5	11	11	75
6	16	12	100

$$11 + 1$$

$$7 + \square$$

$$7 + \square$$

$$7 + \square$$

$$7 + \square$$

$$11 + 1$$

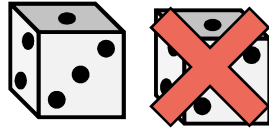
$$11 + 1$$

$$11 + 1$$

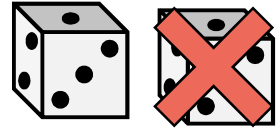
6

+ 3

4



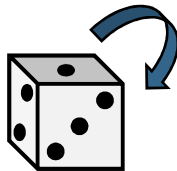
3



8

+ 3

5



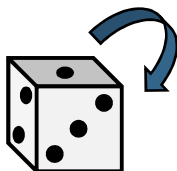
2

~~**STOP**~~

10

+ 1

9



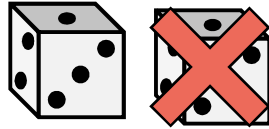
12

~~**STOP**~~

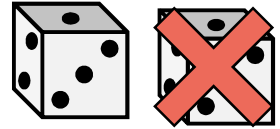
6

+ 3

4



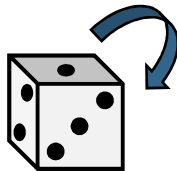
3



8

+ 3

5



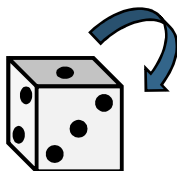
2

~~**STOP**~~

10

+ 1

9



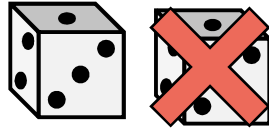
12

~~**STOP**~~

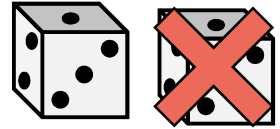
6

+ 3

4



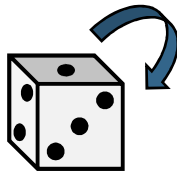
3



8

+ 3

5



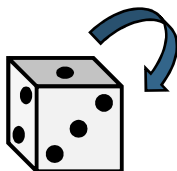
2

~~**STOP**~~

10

+ 1

9



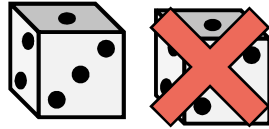
12

~~**STOP**~~

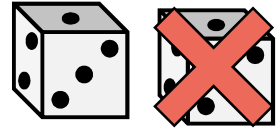
6

+ 3

4



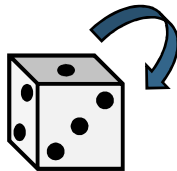
3



8

+ 3

5



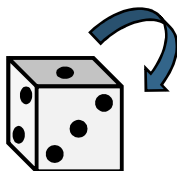
2

~~**STOP**~~

10

+ 1

9



12

~~**STOP**~~