

RÈGLES

DU

JEU

Rolling CUBES

PYTAGORA



LUDO ERGO SUM

MATÉRIEL

13 DÉS EN BOIS

4 DÉS VERTS AVEC LES NOMBRES
IMPAIRS

4 DÉS BLEUS AVEC LES NOMBRES PAIRS

4 DÉS ROUGES AVEC LES 4 OPÉRATIONS
ARITHMÉTIQUES

1 DÉ ORANGE AVEC LE SIGNE ÉGAL

CE LIVRET, QUI EXPLIQUE LES RÈGLES
DE CHAQUE JEU



LE TOURNOI

Jouez trois parties, une de chaque jeu, dans l'ordre présenté dans ce livret.

À la fin de chaque jeu, **le vainqueur marque 10 points**, le deuxième en marque 7, le troisième 6, et ainsi de suite, jusqu'à 3 points pour le dernier (lorsque six joueurs participent).

Dans chacun des trois jeux, il n'y aura toujours qu'un vainqueur, bien que les joueurs qui ne l'emportent pas puissent se retrouver à égalité.

Les points du score sont baissés quand on joue le tournoi: **37 points** pour le premier jeu, **31 points** pour le deuxième et **2 points** pour le troisième jeu.

En cas d'égalité à la fin du tournoi, le gagnant sera le joueur qui aura gagné le jeu N. 2 TOUS ENSEMBLE.

Le plus important lors d'une partie de ROLLING CUBES est de s'amuser, alors que le meilleur gagne!!!

JEU N. 1

UN PAR UN



Mise en place

Le joueur le plus jeune commence.

Déroulement de la partie

À chaque tour du jeu, tous les joueurs lancent les dés, l'un après l'autre dans le sens horaire. Le premier joueur lance les 13 dés et crée une **égalité arithmétique** avec les nombres et les opérations indiqués sur les dés, en utilisant le plus possible. Il n'est pas possible de créer des égalités comme $63 = 63$. Il n'est pas possible d'utiliser le zéro au début d'un nombre ($3+6=09$) ni de multiplier ou diviser par zéro.

Le score est calculé en comptant:

- **1 point pour chaque dé utilisé**

- la multiplication compte **2 points** et la division **3 points**, mais pas quand on multiplie ou divise par 1

- un nombre utilisé comme **dizaine** compte 2 points, comme **centaine** 3 points, etc.

- 1 point de récompense si vous utilisez 12 dés sur 13

- 2 points si tous les 13 dés sont utilisés

À la fin du tour, lorsque tous les joueurs ont créé leur propre égalité, le **bonus** du meilleur score de ce tour est attribué:

- 2 points s'il est fait par un seul joueur

- 1 point chacun s'il est obtenu par 2 joueurs ou plus

Gagner la partie

Le vainqueur est le premier qui marque **47 points**. En cas d'égalité, les joueurs concernés font un nouveau tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul gagnant.



Exemple de score: 10 points

JEU N. 2

TOUS ENSEMBLE



Mise en place

Chaque joueur prend une feuille de papier et un stylo.

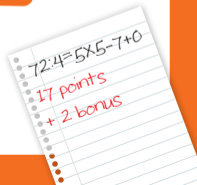
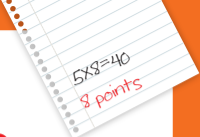
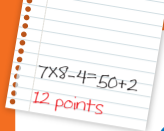
Déroulement de la partie

On lance les 13 dés, qui sont regroupés par couleur et laissés sur la table, clairement visibles pour tous les joueurs. **Les dés ne peuvent pas être déplacés.**

Chaque joueur crée une égalité arithmétique, pour obtenir le meilleur score, et l'écrit sur la feuille. Quand tous les joueurs ont terminé, **les égalités sont vérifiées** pour l'attribution du score et du bonus, comme dans le Jeu N.1

Gagner la partie

Le vainqueur est le premier qui marque **41 points**. En cas d'égalité, les joueurs concernés font un nouveau tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul gagnant.



JEU N. 3 LE DERNIER DÉ



Mise en place

Le joueur le plus jeune commence.

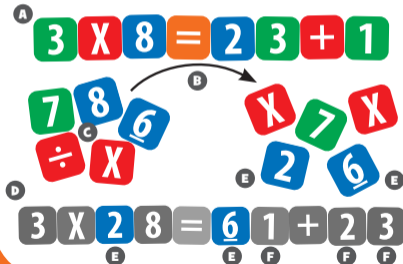
Déroulement de la partie

Le premier joueur lance les 13 dés et crée une égalité arithmétique **A** avec les nombres et les opérations indiqués sur les dés, en les déplaçant pour essayer d'en utiliser le plus possible. Lorsqu'il a terminé son égalité, le tour passe au joueur à sa gauche, qui lance **B** seulement les dés qui ne font pas partie **C** de l'égalité qui vient d'être composée. Il essaie de créer une nouvelle **D** égalité, en utilisant **au moins E un nouveau dé**. Les dés utilisés dans le tour précédent ne peuvent pas être changés, mais ils peuvent être déplacés en tout autre point **F** de la nouvelle égalité. Le jeu se poursuit avec un nouveau lancement, avec de moins en moins de dés, **jusqu'à ce que la personne qui a lancé ne puisse plus ajouter**

de nouveaux dés. Le joueur qui a mis le dernier dé valable **gagne le tour (1 point)**, et on recommence avec un nouveau lancement de tous les dés, toujours dans le sens horaire.

Gagner la partie

Le vainqueur est le premier qui marque **3 points** (5 points s'il n'y a que 2 joueurs).



SOLITAIRE

YAHTZEE



On peut jouer seul ou contre un ou plusieurs adversaires. C'est une révision du jeu de stratégie du même nom avec 5 dés normaux, avec différentes variantes. Il y a **5 combinaisons différentes** que chaque joueur doit réaliser en lançant les 13 dés et en créant une égalité arithmétique. Une fois que la combinaison a été obtenue (par exemple poker: quatre dés de la même couleur), le joueur marque le score de l'égalité sur cette ligne, qui ne peut plus être utilisée. **Le jeu se termine donc après 5 lancements** par chaque joueur, même si certaines combinaisons n'ont pas été marquées. Les dés sont lancés une seule fois, mais il est possible d'en relancer un maximum de 5, en enlevant du score de l'égalité autant de points que le nombre de dés relancés. Le score doit être marqué dans une des lignes libres sur le tableau des scores. Si l'égalité ne correspond à aucune des

combinaisons restant à réaliser, vous devez marquer zéro dans l'une des lignes encore vides. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points à la fin des 5 lancements.

Les 5 combinaisons:

- **Bleu**: l'égalité contient 3 dés bleu. Si tous les 4 dés bleus sont utilisés on ajoute 3 points bonus

A

$$\underline{9} \times 4 = 34 + 2$$

- **Vert**: comme la combinaison de bleu, mais avec les dés verts

- **Rouge**: comme la combinaison de bleu, mais avec les dés rouges

- **Poker**: 4 dés de la même couleur

- **101**: il y a un nombre supérieur à 100

B

$$32 \times 5 = 160$$

Le tableau des scores de YAHTZEE

	Jean	Monique	Philippe
BLEU	10 A		
VERT			
ROUGE			
POKER			
101		13 B	
TOTAL			

Un jeu de: **Emanuele Pessi**

Graphiques de: **Domenico Monforte**

Fabriqué par: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB) - Italie**



LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu



Regardez la vidéo