

RÈGLES DU JEU

# Rolling CUBES

A B C



LUDO ERGÔ SUM

## MATÉRIEL

13 DÉS EN BOIS

4 DÉS ROUGES

2 DÉS ORANGE

3 DÉS VERTS

1 DÉ BLEU CIEL

2 DÉS BLEUS

1 DÉ FUCHSIA

CE LIVRET AVEC LES RÈGLES DES 5 JEUX

= a la même valeur que n'importe quelle autre lettre du mot

**R O L = I N G**

≠ toute lettre autre que les autres lettres du mot

**C U B ≠ S**

*Avant de commencer le jeu, les joueurs décident quels types de mots seront valables. Par exemple, on décidera d'accepter ou non les noms propres comme Paris et Sophie.*

## 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 diminués lorsque l'on joue le tournoi: **21 points** pour le premier jeu, **17 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 compose un **mot** avec les lettres indiquées sur les dés, en en utilisant le plus possible.

Le mot doit être valable. S'il y a des doutes, le mot est considéré comme valable si il est approuvé par la majorité des autres joueurs (celui qui a fait le mot ne vote pas)

Le score est calculé en comptant:

**PAIN**

4 points

- 1 point pour chaque dé utilisé

- 0 points pour le premier joker, 1 point pour les autres

**VILE**

ville = 4 points

**SALÉ**

salade = 5 points

- 1 point bonus si vous utilisez deux fois la même lettre.

**FILLE** 6 points

- 2 points bonus si vous utilisez trois fois la même lettre

**CELEBRE** 9 points

- 1 point bonus si vous utilisez une lettre du dé bleu ciel

- 2 points bonus si vous utilisez une lettre du dé fuchsia

**SKIER** 7 points

À la fin du tour, lorsque tous les joueurs ont fait leur propre mot, 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

Le jeu continue avec un nouveau tour complet.

### Gagner la partie

Le vainqueur est le premier qui marque **31 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. 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 compose un mot, pour obtenir le meilleur score, et l'écrit sur la feuille. Quand tous les joueurs ont terminé, les mots sont **lus et vérifiés** pour l'attribution du score et du bonus, comme dans le Jeu N.1.

### Gagner la partie

Le vainqueur est le premier qui marque **25 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..

FILLE  
6 points  
5 + 1 pour  
utiliser deux fois  
la même lettre

ALL=IT  
(ALLAIT)  
5 points  
+ 1 pour utiliser  
deux fois la  
même lettre



VAILL=NT  
(VAILLANT)  
7 points  
+ 1 pour utiliser  
deux fois la  
même lettre

VAILL=NT≠  
(VAILLANTE)  
8 points  
+ 1 pour utiliser  
deux fois la  
même lettre  
+ 2 meilleur  
score

## JEU N. 3

### JE CONTESTE

#### Mise en place

Le joueur le plus jeune commence.

#### Déroulement de la partie

Le premier joueur lance les 13 dés et choisit une lettre (de n'importe quel dé) pour commencer un mot et le jeu continue dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour lance seulement les dés non utilisés et essaie **d'ajouter une nouvelle lettre pour continuer le mot**. À partir du deuxième dé il est possible d'utiliser les jokers, en déclarant quelle lettre ils remplacent (les lettres utilisées ne peuvent pas être modifiées). Le jeu se poursuit avec un nouveau lancer, avec de moins en moins de dés, **jusqu'à ce que la personne qui a lancé ne puisse plus ajouter aucune nouvelle lettre**, sans compléter un mot. Le joueur qui a mis la dernière lettre valable **gagne le tour (1 point)**, et on recommence avec un nouveau lancer 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).

#### Remarques

Les mots à partir de 3 lettres peuvent être considérés comme complétés.



Vous pouvez ajouter une lettre tout en sachant qu'il n'existe aucun mot commençant par cette séquence de lettres. Le prochain joueur révélera votre bluff en disant "JE CONTESTE", mais si vous êtes capable de trouver un mot vous gagnerez le tour.



## 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 faire **en lançant les 13 dés** et en composant un mot. Une fois que la combinaison a été obtenue (par exemple brelan: trois dés de la même couleur), le joueur marque le score du mot sur cette ligne, qui ne peut plus être utilisée. Le jeu se termine donc après **5 lancer 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 soustrayant du score du mot autant de points que le nombre de dés relancés. Le score doit être marqué dans un des espaces libres sur le **tableau des scores**. Si le mot ne correspond à

aucune des combinaisons restant à faire, vous devez marquer zéro dans l'un des espaces encore vides.

Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points à la fin des 5 lancer.

### Les 5 combinaisons:

- **Aucun joker**: le mot ne contient pas de joker
- **Brelan**: le mot contient 3 dés de la même couleur
- **Full**: 3 dés d'une couleur et 2 d'une autre couleur

<sup>A</sup> **R E S E R V E Z**

11 points

- **Poker**: le mot contient 4 dés de la même couleur
- **Double**: le mot contient deux lettres identiques

<sup>B</sup> **C A N A R D**

7 points

## Le tableau des scores de YAHTZEE

	Jean	Monique	Philippe
AUCUN JOKER			
BRELAN			
FULL	11 <b>A</b>		
POKER			
DOUBLE		7 <b>B</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](http://www.creativamente.eu)



**Regardez la vidéo**