

13

Dés Stop !

Stop ou encore / Abstrait



2 à 4



7 +



10 min

Vite! Lancez les dés... mais pas trop.

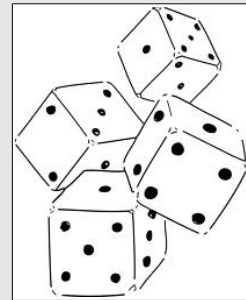
But du jeu : Être le premier à totaliser 50 points.

Matériel :

4 dés ordinaires à 6 faces.

Mise en place :

Les joueurs se placent en cercle autour des dés.



Déroulement : On joue chacun son tour. On tire au sort le joueur qui commence.

Chaque joueur à son tour lance les 4 dés.

Il retient une des valeurs obtenues et met les dés correspondants de côté.

Il peut décider de s'arrêter.

Il peut aussi décider de continuer et relancer les autres dés. Il doit alors pouvoir choisir une valeur différente de la première et écartier les dés correspondants.

S'il ne peut pas, il est bloqué et ne marque aucun point.

S'il continue, il relance les dés restants pour obtenir une valeur nouvelle à écartier.

À chaque étape, lorsque le joueur s'arrête de lui-même, il marque le total de points des dés écartés.

Fin de partie : La partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint 50 points.

Invente des variantes :

Et si on mettait plus de dés ?

Et si on interdisait d'écartier plus de 2 dés ?

Plus de 3 dés ?...

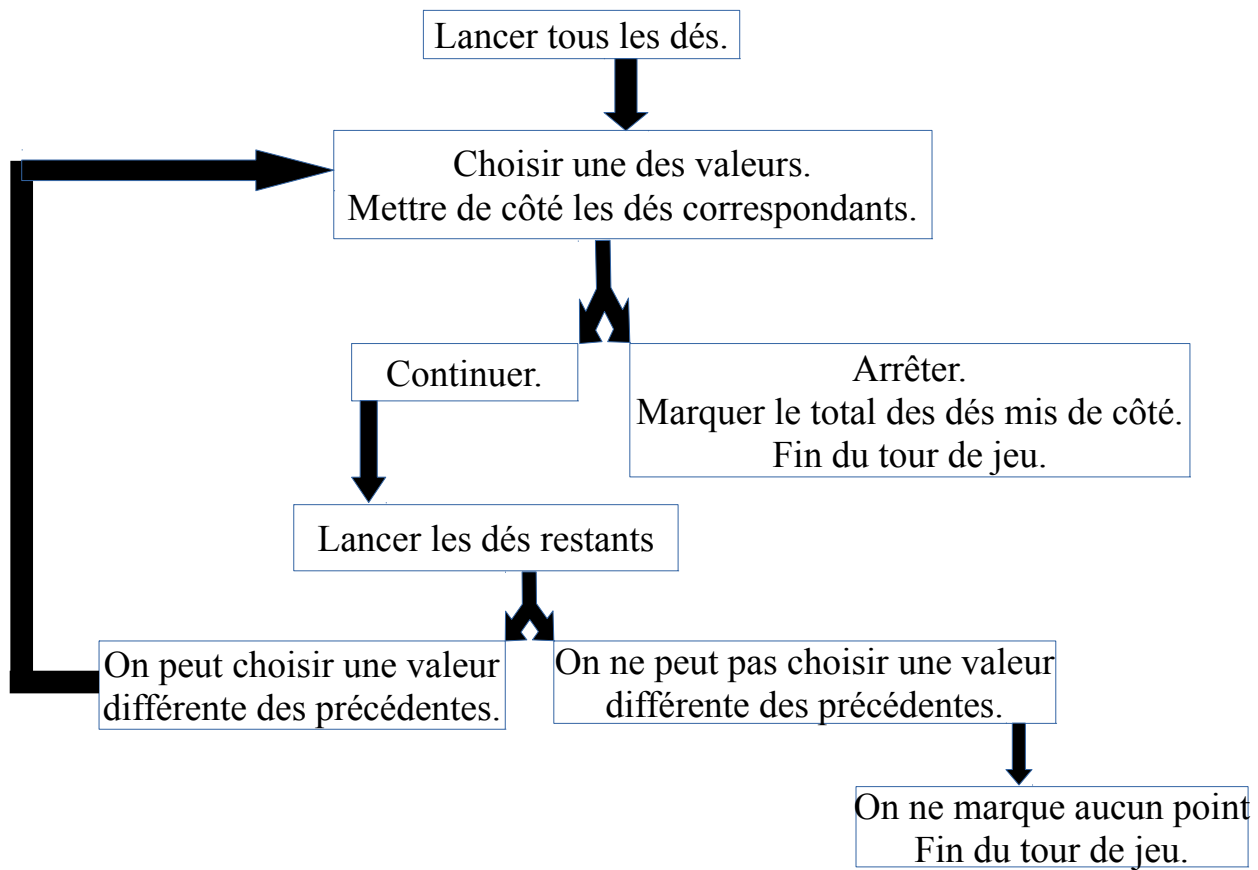
Et si... ?

Crée ton jeu :

Sur le même thème.

Sur les mêmes règles.

...



Exemples de tours de jeu :

Joueur 1 :



Le joueur choisit de garder la valeur 3.



Il écarte les 2 dés de cette valeur (6 points),
il rejoue les dés restants.

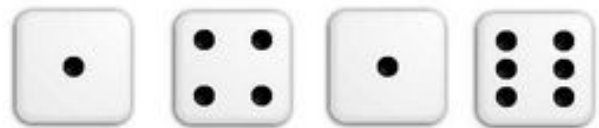


Il ne peut reprendre la valeur 3. Il garde donc le
dé de valeur 1.



Il décide de s'arrêter.
Il marque 7 points au total.

Joueur 2 :



Le joueur choisit de garder la valeur 6.



Il écarte le dé de cette valeur (6 points),
il rejoue les dés restants.



Il choisit la valeur 4 et garde le dé de cette
valeur.



Il relance les dés restants.



Les 2 valeurs ont déjà été choisies, il ne peut
écarter de dé. Il ne marque aucun point et perd
son tour.