

Contenu

1 bloc de jeu et 5 dés



Un joueur essaye de relier les trois croix de départ. L'autre joueur essaye de relier les trois cercles de départ. Celui qui y parvient en premier gagne. Les cases peuvent toujours être reliées entre elles horizontalement, verticalement ou diagonalement.



Sur l'image ci-dessus, Sarah a relié ses trois croix de départ entre elles, elle a donc gagné.

Pour pouvoir marquer une case sur la feuille, il faut lancer aux dés soit **2 vaches**, soit **3 chiffres identiques**. Le coup est alors terminé. Un **carré** est cependant encore mieux, donc 4 vaches ou 4 chiffres identiques, on peut alors marquer une case et **rejouer**.

Préparation du jeu

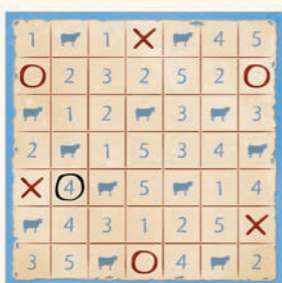
Le bloc de jeu est posé au centre de la table. Un crayon est aussi nécessaire. Un joueur joue avec les croix, l'autre avec les cercles. On tire au sort pour savoir qui commence.

Déroulement du jeu

Quand c'est au tour d'un joueur, il lance **les 5 dés**. Il peut lancer les dés trois fois. Après chaque lancer, il peut reprendre un nombre de dés au choix, même tous ou aucun. Il est donc permis qu'un joueur mette des dés de côté (par exemple deux 4) et les relance ensuite. Le joueur peut toujours décider **tout à fait librement** quels dés il relance.

- ➔ Si après trois essais, le joueur ne parvient pas à lancer au moins 2 vaches ou au moins 3 chiffres identiques, il ne peut rien marquer sur la feuille. Pas de chance. C'est au tour de l'autre joueur.
- ➔ Si le joueur a lancé **2 vaches** (3 sont aussi possibles) ou **exactement 3 chiffres identiques**, il peut marquer **une** case correspondante (encore libre). Le joueur peut librement décider quelle case correspondante (encore libre) il veut marquer – la case peut être directement voisine avec d'autres cercles ou croix, mais pas obligatoirement. C'est ensuite au tour de l'autre joueur.

Remarque : si un joueur a réussi les deux, c'est-à-dire à obtenir précisément 2 vaches et précisément 3 chiffres identiques, il doit choisir l'un des deux – il ne peut marquer qu'une seule case.

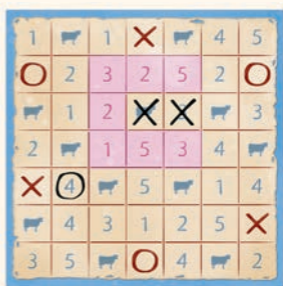
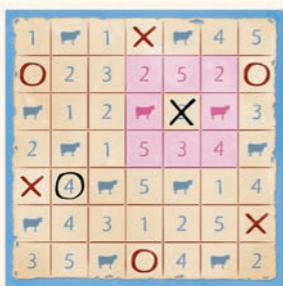


Exemple :

Emil (joue avec les cercles) a trois 4 après son troisième essai. Il marque une case avec le chiffre 4. Son coup est terminé et c'est au tour de Sarah.

➔ Si le joueur a lancé **4 vaches** ou **4 chiffres identiques** (5 sont aussi possibles), il peut marquer **une** case correspondante encore libre (n'importe où) et il peut rejouer. Le joueur a de nouveau trois essais – exactement comme décrit.

Très important : le joueur doit maintenant marquer une case **voisine** de la case qu'il vient de marquer (horizontalement, verticalement ou diagonalement).



Exemple :

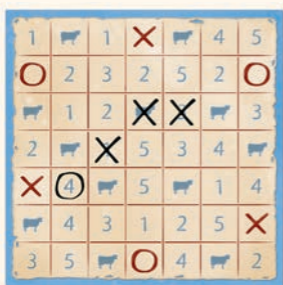
Sarah a lancé quatre 3. Elle marque une case avec le chiffre 3 et peut rejouer. Elle doit maintenant essayer de marquer une case directement voisine de la case qu'elle vient de marquer.

Cette fois, Sarah a quatre vaches après son troisième essai. Elle marque la case avec une vache, à gauche de la case qu'elle a marquée précédemment. Sarah peut immédiatement rejouer. La prochaine case doit de nouveau être voisine de la case qu'elle vient de marquer.

Attention : il est autorisé et possible qu'un joueur marque plusieurs cases **les unes après les autres** – la case correspondante doit toujours être directement voisine de la case cochée juste avant. Une case qui ne jouxte pas directement la case marquée précédemment ne peut pas être cochée.

Le coup du joueur est terminé quand il ne fait plus de carré.

Remarque : s'il lance deux vaches ou 3 chiffres identiques pour finir, il peut encore marquer une case (si elle est voisine de la case marquée précédemment).



Exemple :

Sarah a maintenant lancé trois 1. Elle marque la case avec le chiffre 1 directement voisine de la case avec la vache marquée précédemment.

Comme elle n'a plus fait de carré, son coup est terminé.

On continue à jouer comme décrit ci-après. Si c'est au tour d'un joueur et s'il obtient un résultat utile avec ses trois essais (comme décrit), il peut décider tout à fait librement de l'endroit où il marque une case correspondante encore libre. S'il n'y a plus de case libre correspondante, le joueur ne peut rien marquer et c'est au tour de l'autre joueur.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a relié ses trois croix ou cercles de départ par une chaîne continue (**voir dessin au début de la règle du jeu**).

Le cas spécifique du match nul : il est permis de bloquer un adversaire afin qu'il ne puisse plus relier ses trois croix ou cercles de départ. Il peut alors au mieux obtenir le match nul en bloquant également son adversaire. Dans le cas où les deux joueurs sont bloqués, ne peuvent donc plus relier entre eux leurs trois cercles ou croix de départ, le jeu se termine immédiatement par un match nul.