

Charidice

Jürgen Adams



Heureux sont les joueurs généreux.

Joueurs : 2 à 4 **Âge :** dès 8 ans **Durée :** environ 20 min.

Objectif du jeu

Charidice met votre générosité à l'épreuve. Donnez vos dés à votre voisin, ne les gardez pas tous pour vous ! Si vous avez été particulièrement généreux, un bonus conséquent vous sera octroyé à la fin de la partie.

Durant 7 manches, les joueurs vont lancer les dés et marquer des combinaisons de couleurs ou de chiffres. Plus vous marquerez de dés, plus vous recevrez de bonus. Tous les dés non marqués à la fin de votre tour seront donnés au joueur suivant. À la fin de la partie, le joueur ayant donné le plus de points recevra un bonus de générosité. Le joueur possédant le plus de points remportera la partie !

Mise en place

Chaque joueur prend une feuille de score du **bloc-notes** ainsi qu'un **crayon/styleo**. Le joueur dont l'anniversaire arrive prochainement prend les **6 dés** et commence à jouer.

Déroulement de la partie

Vous êtes le « joueur actif » lorsque c'est à votre tour de lancer les dés. Lancez les **6 dés** pour la **1^{re} fois**. Vous pouvez les relancer **deux fois**. Si vous décidez de relancer vos dés, c'est à vous de choisir quels dés sont conservés et quels dés sont relancés.

Lorsque vous êtes satisfait de votre lancer, ou après votre 3^e lancer, écrivez vos points sur votre feuille de score et, dans la plupart des cas, donnez des points à votre voisin. Les points sont toujours donnés au joueur suivant dans le sens horaire.

Une fois vos points et votre don inscrits sur les feuilles de score correspondantes, le joueur suivant reçoit les 6 dés. Il devient le nouveau joueur actif et lance les dés.

Où marquer mes points ?

Lors de chaque manche, remplissez 1 rangée de votre feuille de score avec les éléments suivants :

	1)	2)	3)	4)
1				
2				
3				
4				

- 1) Les points des dés marqués ;
- 2) Les points des bonus reçus ;
- 3) Les points reçus du joueur à votre droite ;
- 4) Les points donnés au joueur à votre gauche.

Comment recevoir des points ?

Une fois vos lancers achevés, vous pouvez marquer, au choix, vos **dés de la même couleur (A)** ou vos **dés de couleurs différentes (B)**.

A) Dés de la même couleur

Si vous avez **au moins** 4 dés de la même couleur, vous pouvez les marquer. Additionnez la valeur totale des dés de la même couleur et marquez ce total dans la 1^{re} case de votre feuille de score (la plus à gauche).

Bonus !

Recevez des points bonus pour les combinaisons suivantes :

4 dés de la même couleur (sans suite)	15 points
Une suite de 4 dés de la même couleur	25 points
Une suite de 5 dés de la même couleur	40 points
Une suite de 6 dés de la même couleur	50 points

Important : pour recevoir un bonus, vous ne devez marquer que les dés correspondant à la combinaison que vous décidez de marquer (voir exemple plus loin).

Notez les points bonus dans la 2^e case (située à droite de la case des points marqués).



Exemple 1 : Lena a lancé les dés et marque ceux de la même couleur. Elle peut décider de marquer les points suivants : **2 3 4 6**. Elle reçoit alors 15 points, plus 15 points bonus pour 4 dés de la même couleur (= 30 points); ou alors, Lena peut décider de marquer les points suivants : **1 2 3 4**. Elle reçoit alors 10 points, plus 25 points bonus pour sa suite (= 35 points).

B) Dés de couleurs différentes

Vous pouvez marquer 1 dé de chaque couleur de votre lancer. Additionnez la valeur totale des dés choisis. Marquez ce total dans la 1^{re} case de votre feuille de score (la plus à gauche).

Bonus !

Recevez des points bonus pour les combinaisons suivantes :

Moins de 4 dés indiquant le même chiffre	0 point
4 dés indiquant le même chiffre	15 points
5 dés indiquant le même chiffre	30 points
6 dés indiquant le même chiffre	60 points

Important : pour recevoir un bonus, vous ne devez marquer que les dés correspondant à la combinaison que vous décidez de marquer (voir exemple plus loin).

Notez les points bonus dans la 2^e case (située à droite de la case des points marqués).



Exemple 2 : Florian a lancé les dés et marque ceux de couleurs différentes. Il peut décider de marquer les points suivants : . Il reçoit alors 8 points, plus 15 points bonus pour 4 dés du même chiffre (= 23 points); ou alors, Florian peut décider de marquer les points suivants . Il reçoit alors 18 points, plus 0 point bonus (= 18 points).

Donnez les points des dés que vous ne marquez pas !

Après avoir noté vos points et vos points bonus sur votre feuille de score, vous **devez** donner les points des dés que vous **n'avez pas** marqués. Donnez toujours vos points **au joueur situé à votre gauche**. Si vous donnez un  ou un , ceux-ci comptent **double** pour le destinataire.

Le destinataire marque le total des points reçus dans la 3^e case de sa feuille de score. Vous marquez vous-même ce total dans la 4^e case de votre feuille de score (la plus à droite). Ceci vous permet de garder une trace des points que vous avez donnés durant la partie.



Suite de l'exemple 1 : Lena décide de marquer les **2 3 4 6** et reçoit 30 points. Le **1** et le **6** non marqués sont donnés à Marko, le joueur situé à sa gauche. Marko marque 13 points dans la 3^e case de sa feuille de score, car le **6** est doublé. Lena marque 13 points dans la 4^e case de sa feuille de score. Si Lena avait marqué les **1 2 3 4**, elle aurait reçu 35 points et donné le **6** et le **6** (= 24 points) à Marko.



Suite de l'exemple 2 : Florian décide de marquer les **2 2 2 6 6** et reçoit 18 points. Il ne reçoit pas le bonus qu'il aurait pu recevoir en marquant les **2 2 2 2**. Il ne donne alors que 2 points à Lena. S'il avait marqué les **2 2 2 2**, il aurait donné le **6** et le **6** (= 24 points) à Lena.

La grande donation !

Une fois par partie, lorsque le joueur à votre droite est le joueur actif, vous pouvez réclamer « la grande donation ». Vous devez réclamer celle-ci **avant** que le joueur actif n'ait **lancé ses dés pour la 3^e fois**. Dans ce cas, cochez la case correspondante sur votre feuille de score. Vous **doublez** alors les points que vous recevez. Vous et le joueur actif notez les points doublés dans les cases correspondantes de vos feuilles de score respectives.

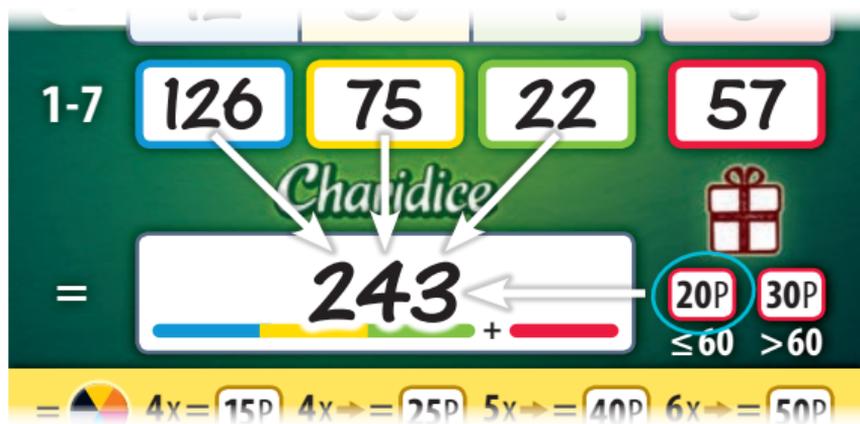
Exemple : Florian demande « la grande donation » à Marko et coche la case « 2x » sur sa feuille de score. Il reçoit un **2** et un **5**, soit 12 points au total. Puisqu'il a réclamé « la grande donation », Florian double ce total et inscrit 24 points sur sa feuille.



Fin de la partie

La partie s'achève à la fin de la 7^e manche. Le joueur ayant **donné le plus de points** durant la partie reçoit un **bonus de générosité de 20 points**. S'il a donné plus de 60 points, ce bonus s'élève à **30 points**. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour recevoir le bonus de générosité, ils reçoivent chacun le bonus.

Additionnez maintenant les points des dés marqués, les bonus, les points qui vous ont été donnés et, le cas échéant, le bonus de générosité.



Exemple : Avec ses 3 premières colonnes (dés marqués, bonus reçus et points reçus du voisin), Marko marque respectivement $126 + 75 + 22 = 223$ points. Il est le joueur ayant donné le plus de points. Il reçoit donc le bonus de générosité de 20 points et l'ajoute à son total : 243 points.

Le joueur possédant le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

