Jeu de Dés 12 X 12

But du jeu :

Être le premier joueur à entrer ses douze chevilles au ciel.

Matériel requis :

Pour jouer, il vous faut 6 dés et chaque joueur doit posséder sa planche de jeu 12x12. Celle-ci est constituée de douze lignes différentes numérotées de 1 à 12 et chacune de ces lignes comptent douze colonnes de pointage.



Déroulement de la partie :

Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé débute la partie.

A votre tour de jouer vous lancer les 6 dés. Vous devez ensuite choisir un chiffre de 1 à 12 parmi le résultat des dés obtenu et mettre de côté tous les dés correspondants à ce chiffre. Ensuite, vous devez obligatoirement relancer les dés restants afin d'obtenir le plus de dés correspondants au chiffre que vous avez mis de côté. À noter que si les 6 dés correspondent au chiffre choisit vous devez relancer ceux-ci dans leur totalité. Votre tour se termine lorsque vous n'avez plus de dés correspondants. Vous calculer alors le nombre de chiffre que vous avez obtenu pour avancer la cheville de la ligne qui lui correspond.

Exemple : *Vous terminez votre tour avec 4 dés de 3. Vous avancer la cheville de la lignes numéro 3 de 4* colonnes.

L'exception à la règle :

Vous pouvez choisir de cesser de lancer les dés seulement si vous atteignez la deuxième colonne de votre ligne.

Exemple : *Il vous manque 3 colonnes dans votre ligne de 2 et vous obtenez 3 dés de 2 au premier lancé. Vous pouvez alors avancer vos 2 de trois colonnes et placer votre cheville sur le chiffre 2 dans le ciel. Lorsque vous placez une cheville dans le ciel, c'est encore à vous de jouer. Vous relancer les 6 dés pour un nouveau tour.*

Les chiffres de 1 à 12 :

Vous ne pouvez pas additionner plus de deux dés pour obtenir les chiffres de 7 à 12.

Vous ne pouvez pas additionner de dés pour obtenir les chiffres de 2 à 6. Vous devez tomber directement sur leur face respective pour pouvoir faire avancer les chevilles des lignes qui leurs correspondent.

Exemple : *Lors de votre lancé vous obtenez trois dés de 5 et trois dés avec d'autres chiffres. Vous pouvez choisir de garder les trois 5 pour faire avancer la cheville de la ligne numéro 5 OU vous pouvez choisir de garder deux 5 que vous additionnez pour faire avancer la cheville de la ligne numéro 10. Le but est de choisir la combinaison qui te fera avancer le plus rapidement possible. Soyez alerte car plusieurs combinaisons sont possibles pour les chiffres de 7 à 10.*

Remporter la partie :

Pour remporter la partie, le joueur gagnant dois avoir atteint la douzième colonne de pointage pour chacune des 12 lignes de jeu. Attention, il faut que le compte des dés soit juste pour pouvoir monter au ciel. S'il vous manque un seul 6 et que vous en lancez deux, vous dépassez le nombre requis. Vous devez alors faire avancer une autre cheville ou passer votre tour si vous ne pouvez plus continuer.

www. denisguertinebeniste.com

DG & fils ÉBÉNISTES

12 X 12 Dice Game

Objective:

Be the first player to get all twelve of your pegs into heaven.

Required equipment:

To play, you need six dice, and each player must have their own 12 × 12 game board. Each board consists of twelve numbered rows (1 to 12), each containing twelve scoring spaces.



How to play:

Each player rolls one die. The player who rolls the highest number goes first.

On your turn, roll all six dice. Choose a number from 1 to 12 that can be made from the dice rolled, then set aside all dice that contribute to that number. You must reroll the remaining dice, aiming to get as many dice as possible that contribute to your chosen number. If all six dice contribute to your chosen number, you must reroll all six dice. Your turn ends when you can no longer roll any dice that contribute to your chosen number. Count the dice you have collected and advance the peg on the corresponding numbered row by that many spaces.

Example : *You end your turn with four dice contributing to the number 3. Advance your peg on row 3 by four spaces.*

Exception to the rule:

You may choose to stop rolling only if you can move your peg to the final space of its row.

Example : *You have three spaces left to complete row 2, and you roll three 2s on your first roll. You may stop rolling, advance your peg three spaces, and place it in the Heaven area on the number 2. After moving a peg to Heaven, you get another turn. Roll all six dice to begin a new turn.*

Numbers 1 to 12:

For numbers 7 to 12, you may add together a maximum of two dice to obtain the desired number.

For numbers 2 to 6, you cannot add dice together. You must roll the desired number directly to advance the peg on the corresponding row.

Example : *You roll three 5s and three dice showing other numbers. You can choose to keep all three 5s to advance your peg on row 5, or keep two 5s and add them together to advance your peg on row 10. The goal is to choose the combination that allows you to advance as quickly as possible. Stay alert, as several combinations are possible for numbers 7 to 10!*

Winning the game:

To win the game, a player must reach the twelfth scoring space on all twelve rows of the game board. Be careful: You must roll the exact number of dice needed to reach Heaven. For example, if you have only one space left on row 6 and roll two 6s, you exceed the required number. You must then advance another peg on a different row or end your turn if you cannot continue.

www. denisguertinebeniste.com

DG & fils ÉBÉNISTES