Inka und Markus Brand

Ligretto® de dés

Les règles du jeu

Schmidt

88167-WürfelLigretto2019_Anl_FR_02.indd 1 09.05.19 17:07

Ligretto® de dés

Un passionnant jeu de dés de Inka et Markus Brand, pour 2 à 4 joueurs dès l'âge de 8 ans.

Matériel

- 1 plateau
- 24 dés (6 dés de chaque couleur – rouge, jaune, vert et bleu)
- 4 gobelets à dés
- 1 sachet

Préparation

Le plateau est placé de manière à ce que tous les joueurs puissent y accéder aisément. Tous les 24 dés sont placés dans le sachet en lin et bien mélangés. Chaque joueur pioche des dés dans le sachet (le nombre de dés piochés dépend du nombre de joueurs) et les place dans son gobelet à dés.

Pour une partie avec 2 joueurs, chaque joueur obtient 12 dés, pour une partie avec 3 joueurs, chaque joueur obtient 8 dés, pour une partie avec 4 joueurs, chaque joueur obtient 6 dés.

Déroulement du jeu

A la commande "Ligretto®, c'est parti", les joueurs lancent ensemble tous leurs dés. Chaque joueur essaie de placer avec son lancer **le plus grand nombre possible** de dés sur le plateau.
Les règles suivantes doivent être prises en compte:

- Les dés doivent uniquement être déposés dans la rangée de couleur correspondante.
- Les dés peuvent uniquement être déposés **dans l'ordre croissant** (exemple: le 2 jaune peut uniquement être déposé si le 1 jaune figure déjà sur le plateau).
- Les joueurs doivent toujours prendre et déposer les dés avec la même main.

Vu que tous les joueurs jouent en même temps, la règle fondamentale du jeu est également: le premier arrivé, le premier servi. Ceci veut donc dire que si le joueur A dépose plus rapidement son 1 jaune que le joueur B, le joueur B doit donc en fait relancer son 1 jaune vu qu'il ne peut plus le déposer.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut plus déposer de dé de son lancer, il doit à nouveau relancer **tous** les dés restants. **Attention:** il est interdit de relancer seulement une partie des dés restants.

Dès qu'un joueur a déposé son dernier dé sur le plateau conformément aux règles, il dit "Ligretto®, stop". Les autres joueurs n'ont alors plus le droit de déposer aucun dé. Les dés n'ayant pas été déposés restent à découvert sur la table pour la répartition des points.

Evaluation

La joueur gagnant marque maintenant un point pour chaque dé que ses adversaires n'ont pas pu déposer. Les autres joueurs encaissent un point négatif pour chaque dé qu'ils n'ont pas encore posés.

> *Exemple: Lucas termine la manche vu qu'il a pu déposer ses 6 dés. Nina a encore 3 dés devant elle. Marie a encore un dé et Jonas en a encore 4. Lucas marque 8 points, Nina encaisse 3 points négatifs, Marie 1 point négatif et Jonas 4 points négatifs.*

Une fois que tous les points ont été attribués, tous les dés sont de nouveau placés dans le sachet et ils y sont bien mélangés. Tous les joueurs piochent ensuite à nouveau dans le sachet le même nombre de dés qu'au début du jeu (voir Préparation) et une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

La partie est jouée en 3 manches par joueur, c'est-à-dire en fait en 12 manches si la partie est jouée avec quatre joueurs. Le joueur ayant marqué le plus de points au cours de toutes ces manches remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil: si des enfants participent au jeu, il est possible de distribuer les dés autrement. Par exemple en donnant 1 ou 2 dés de plus aux adultes.

® Ligretto, registered trademark, Schmidt Spiele

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

88167-WürfelLigretto2019_Anl_FR_02.indd 2 09.05.19 17:07