QUI DÉS MIEUX ?

Ralf zur Linde, Carsten Rohlfs — Markus Erdt

8+ | 2-5 | 30 min

BUT DU JEU

C'est bien le hasard qui détermine le résultat d'un jeu de dés. Vous pourriez utiliser des méthodes compliquées pour calculer toutes les probabilités possibles… ou vous pourriez simplement faire confiance à votre instinct !
Estimez combien de lancers de dés il vous faudra pour relever chaque défi et tentez de marquer le plus de points. À chaque manche, vous vous divisez en deux équipes : celle qui pense réussir, et l'autre qui parie contre !

CONTENU



50 cubes en 5 couleurs (jaune, orange, violet, turquoise et blanc)



55 cartes avec différents défis



Plateau



6 dés



Aide de jeu

MISE EN PLACE

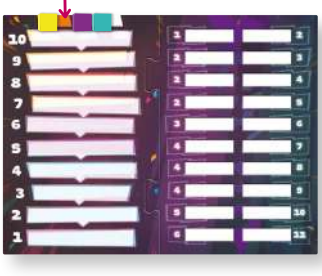
Placez le plateau de jeu et les six dés au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs. Chacun choisit une couleur et prend les 10 cubes associés. Placez ensuite l'un de vos cubes sur la case de départ correspondante en haut du plateau. Mélangez les 55 cartes et placez-les face cachée à côté du plateau, puis révélez la carte du dessus.



Hafedh



Point de départ







Clément



Nilda

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouerez un total de **10 manches**. Chaque manche se compose d'une **phase d'enchères** et d'une **phase de lancer**. En fonction de vos paris durant la phase d'enchères, vous serez divisés en deux équipes : la première équipe tente de réaliser le défi révélé face visible ; l'autre équipe parie contre leur réussite.

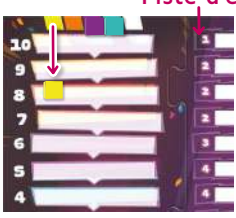
ENCHÈRES

Au début de la partie, déterminez qui commence. Lorsque vous commencez une manche, vous devez estimer combien de lancers de dés il vous faudra pour réaliser le défi révélé. Pour visualiser votre enchère, déplacez votre cube de la case de départ vers la case de la piste d'enchères qui correspond au nombre de lancers annoncé.

Exemple : la carte révélée indique quatre 3 et deux 5. C'est votre défi pour cette manche. Hafedh (jaune) pense qu'il peut relever le défi en huit lancers et déplace son cube sur la huitième case de la piste d'enchères.

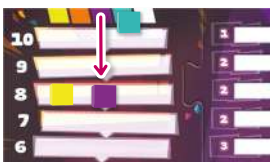


Piste d'enchères



Maintenant, c'est au tour de la personne suivante dans le sens horaire. Elle doit décider si elle va :

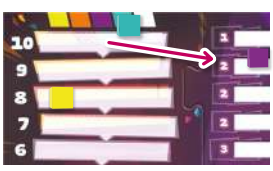
- **Suivre** l'enchère la plus basse.
- **Parier** sur une enchère plus basse.
- **Quitter** la phase d'enchères en cours.



Suivre
Si vous décidez de suivre, placez votre cube **à côté de l'enchère en cours la plus basse.**
Remarque : votre cube doit se déplacer d'au moins une case. À votre tour, si personne n'a encore quitté, et que votre cube se trouve sur la case de l'enchère la plus basse, vous ne pouvez que parier ou quitter.



Parier
Si vous décidez de parier, déplacez votre cube vers **n'importe quelle case de la piste d'enchères sous l'enchère la plus basse en cours.**

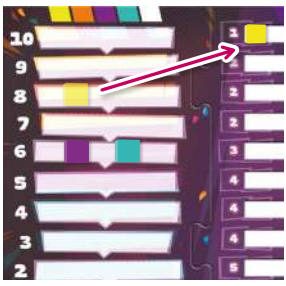


Quitter
Si vous décidez de quitter l'enchère en cours, **retirez votre cube de la piste d'enchères** et placez-le sur la piste de score.
Lors de la 1re manche, placez votre cube sur la 1re ligne, à la 2e manche, placez-le sur la 2e ligne, et ainsi de suite.

Une fois que vous avez pris votre décision, c'est au tour de la personne à votre gauche, qui choisit l'une des trois options.

Lorsqu'au moins une personne a quitté la manche et que tous les autres cubes se trouvent sur **la même case** de la piste d'enchères, la phase d'enchères prend fin.

Clément (violet) estime qu'il peut relever le défi en moins de lancers et décide de surenchérir sur l'annonce de Hafedh. Il place son cube sur la sixième case de la piste d'enchères. C'est ensuite au tour de Nilda (turquoise). Elle pense que six lancers sont réalistes et suit l'enchère de Clément. Elle place son cube à côté de celui de Clément. C'est de nouveau au tour de Hafedh. Il ne croit pas que le défi puisse être relevé en six (ou même moins) lancers, alors il quitte la manche. Il retire son cube de la piste d'enchères et le place dans la première rangée de la piste de score violette.



LANCER LES DÉS Vous êtes maintenant divisés **en deux équipes :**

■ **Équipe 1 :** tous les joueurs dont les cubes sont sur la piste d'enchères et qui croient qu'ils relèveront le défi.

■ **Équipe 2 :** tous les joueurs qui ont quitté l'enchère et qui ne croient pas que l'autre équipe relèvera le défi dans le nombre de lancers annoncé.

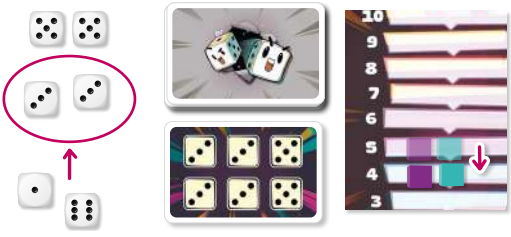
L'équipe 1 lance maintenant les dés. Au total, elle dispose du nombre de lancers qu'elle a annoncé sur la piste d'enchères. Après chaque lancer, elle peut **mettre de côté ou relancer n'importe quel nombre de dés.** Décidez ensemble qui lancera les dés ou si vous voulez vous relayer.

Conseil : utilisez la piste d'enchères pour suivre vos lancers en déplaçant tous les cubes d'une case vers le bas après chaque lancer.

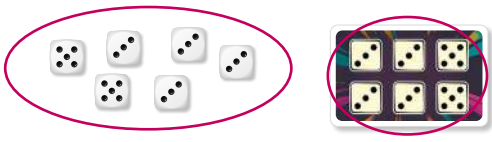
Les cubes de Nilda et Clément sont toujours sur la piste d'enchères, ils peuvent donc tous deux lancer les dés. Ensemble, ils décident que Nilda commencera. Au premier lancer, elle obtient 2-2-5-5-1-4. Comme ils ont besoin de quatre 3 et deux 5, Clément et Nilda conviennent de mettre de côté les deux 5 et de continuer à lancer les quatre dés restants.
Après le premier lancer, ils déplacent leurs cubes d'une case vers le bas sur la piste d'enchères. Ensemble, il leur reste 5 lancers.



Clément prend le tour suivant et lance 3-3-1-6. L'équipe met de côté les deux 3 et déplace ses cubes sur la quatrième case de la piste d'enchères.



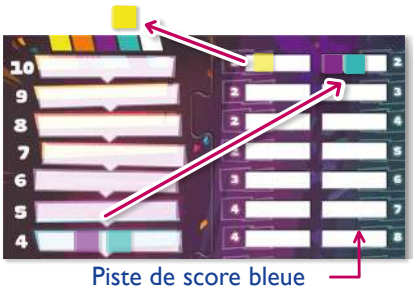
Au troisième lancer, Nilda obtient un 3 et le met de côté. Clément lance le dernier 3 manquant au quatrième lancer.



C'EST RÉUSSI !

Si vous relevez le défi dans le nombre de lancers annoncé, déplacez vos cubes de la piste d'enchères vers la piste de score bleue. À la 1re manche, placez vos cubes sur la 1re rangée, à la 2e manche, dans la 2e rangée, et ainsi de suite. Tous les joueurs de l'équipe 2 reprennent leurs cubes de cette manche depuis la piste de score violette.

Nilda et Clément ont relevé le défi dans le nombre de lancers annoncé et déplacent leurs cubes de la piste d'enchères vers la piste de score bleue. Hafedh s'était trompé en pensant que l'autre équipe ne pourrait pas relever le défi. Par conséquent, il reprend son cube de la piste de score violette.



Piste de score bleue

C'EST RATÉ !

Si vous ne relevez pas le défi dans le nombre de lancers annoncé, reprenez vos cubes de la piste d'enchères. Tous les joueurs de l'équipe 2 marquent alors des points pour cette manche. Leurs cubes restent sur la piste de score violette.

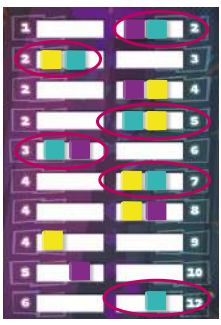
NOUVELLE MANCHE

Une fois qu'une équipe a marqué ses points et que l'autre équipe a retiré ses cubes, une nouvelle manche commence. Placez un autre de vos cubes sur la case de départ de la piste d'enchères et retournez la carte suivante de la pioche. La personne à gauche du joueur de départ précédent commence la nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

La partie se termine après 10 manches. Additionnez vos points pour chacun de vos cubes sur les pistes de score. Vous marquez autant de points qu'indiqué à côté de chaque case où se trouvent vos cubes.
La personne avec le plus de points remporte la partie !
En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent.

Après 10 manches, Nilda, Clément et Hafedh additionnent leurs points. Nilda (turquoise) a 2+2+5+3+7+12=31 points.
Hafedh (jaune) a 30 points et Clément (violet) 22 points.
Nilda remporte la victoire !



Pour la version française :
Suivi de projet : Étienne Duverger
Graphisme : Pierre Bourgain
Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !
Données et adresse à conserver. 01-2026

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU LIVRAISON OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

AMIGO

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2025

Adaptation & Distribution françaises
Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux -France
www.gigamic.com