

Un jeu de dés haut en couleurs pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Contenu

4 dés Couleurs

4 tuiles Tête

15 tuiles Chaussures

(3 jaunes, 3 rouges, 3 vertes, 3 bleues, 3 noires)



But du jeu

Essaye de récupérer le maximum de chaussures de même couleur au dé pour ton mille-pattes car le plus long gagnera la partie.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une tête et la pose devant lui. Trier les chaussures selon leur couleur et leur taille et placer cette réserve au milieu de la table, face visible, à portée de main de tous les joueurs. Les 4 dés sont également placés à côté.

Déroulement de la partie

Le prochain joueur à fêter son anniversaire lance les dés en premier. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance tous les dés et garde de côté ceux qui l'intéressent. Il peut décider de relancer les dés restants. Au total, un joueur peut lancer les dés **trois fois** et mettre à chaque fois autant de dés qu'il veut de côté. Il peut même relancer des dés déjà mis de côté auparavant. Si le joueur est satisfait des dés obtenus dès son premier ou son deuxième lancer, il peut parfaitement s'arrêter avant le troisième jet.

Les faces avec des étoiles sont des jokers et remplacent n'importe quelle couleur.

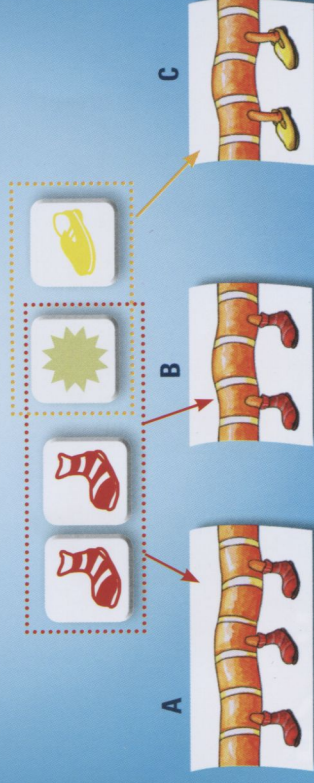
Conseil : Il est préférable de mettre des jokers de côté pour avoir plus de chance de s'emparer des chaussures souhaitées.



Lorsque le joueur a terminé de lancer les dés, il additionne les dés de même couleur et les jokers. Il cherche alors dans la réserve les tuiles Chaussures sur lesquelles figurent autant ou moins de chaussures de la couleur obtenue aux dés. Puis il les place à l'extrémité de son mille-pattes. Un joueur ne peut prendre qu'une seule tuile Chaussures par tour. Celui qui a le choix entre deux tuiles doit se décider pour l'une d'entre elles.

Exemple : Julien a lancé les dés trois fois et a maintenant devant lui 2 dés rouges, un jaune et un joker. Il peut choisir sa tuile Chaussures. Julien a plusieurs options :

- ▶ 2 dés rouges + 1 joker = 3 dés rouges. Julien peut donc prendre la tuile rouge avec 3 chaussures (A). Si elle n'est plus disponible dans la réserve, il peut prendre à la place la tuile rouge avec 2 chaussures (B).
- ▶ 1 dé jaune + 1 joker = 2 dés jaunes. Julien pourrait également prendre la tuile jaune avec 2 chaussures (C).



S'il ne reste plus aucune tuile dans la réserve correspondant au résultat obtenu, pas de chance ! Le joueur repart bredouille ce tour-ci. C'est ensuite à son voisin de gauche de lancer les dés.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur s'empare de la dernière tuile Chaussures de la réserve. Celui qui possède le plus long mille-pattes devant lui remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de chaussures d'une même couleur.

Vol de chaussures – Variante pour les plus grands

Si un joueur ne peut ou ne veut pas prendre de chaussures dans la réserve, il peut voler la tuile qui se trouve à l'extrémité d'un mille-pattes adverse, mais seulement à condition que le résultat des dés le permette. Il l'ajoute alors à l'extrémité de son mille-pattes.

Exemple : *Julien possède 3 dés rouges. Il peut prendre soit les deux chaussures rouges de la réserve, soit les 3 chaussures rouges à l'extrémité du mille-pattes d'Anna. Julien renonce aux deux chaussures rouges de la réserve et vole les 3 chaussures rouges d'Anna.*

Auteur : Klaus Kreowski
Illustrations : Irene Wanitschke
© 2011 HUCHI & friends
www.huchandfriends.de

Distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg