

MISE EN PLACE

Tout le monde lance un dé, celui qui a le résultat le plus élevé commence. Donnez la banque à ce joueur. Placez le couvercle (POT) devant lui, en plaçant **1 1** de la banque dedans. Donnez **3** à chaque joueur.

PRINCIPES DU JEU

- Le premier joueur lance une série de 3 dés.**
- 1) Il peut conserver le résultat obtenu et marquer des points OU relancer n'importe quels dés gratuitement.
 - 2) Enfin, il peut payer **1** au POT pour relancer une dernière fois n'importe lesquels de ses dés.

REMARQUE !

Si vous obtenez un **1 1 1** à n'importe quel moment, votre tour est immédiatement terminé et vous payez **3** à la banque

Si vous obtenez un **P O T**, cela met immédiatement fin à la manche et vous gagnez le POT plus le Combo bonus.

Une fois que le joueur arrête de lancer les dés, il reçoit la récompense appropriée si un Combo de dés est réalisé. La somme de ses dés correspond à son score actuel. (Lettres = valeur de 0)
Laissez les trois dés devant vous !
C'est le score à battre...

Le joueur suivant lance la deuxième série de dés et commence son tour.

Une fois que le joueur suivant a arrêté de lancer les dés :

Si son score est **plus élevé**, passez le POT à ce joueur. Ses dés sont alors la série gagnante. Passez les dés précédents au joueur suivant.
Si son score est **inférieur**, le joueur suivant prend cette série de dés et les lance pour jouer son tour.

Chaque fois qu'un joueur prend le contrôle du POT, les joueurs suivants ont chacun un tour pour le voler. Si un joueur réussit à conserver le POT jusqu'à ce que ce soit à nouveau son tour, il gagne toutes les pièces qui s'y trouvent.

Ce joueur commence la manche suivante en ajoutant **1 1** de la banque au POT, puis il lance les trois dés restants devant lui.

La partie se poursuit jusqu'à la fin de la manche au cours de laquelle un joueur a accumulé 24 pièces. Le joueur qui a le plus de pièces remporte la partie ! Résolvez les égalités en lançant un dé de "mort subite".

COMBOS DE SUITE

1 2 3 = Prenez **1** à la banque, relancez les **1** et **3** pour obtenir un total final.

2 3 4 = Prenez **1** à la banque.

3 4 5 = Prenez **1** à deux joueurs différents OU prenez **1 1** à la banque.

P O T = Prenez **1 1** à la banque et **1** à chaque autre joueur. Récupérez le POT.

COMBOS DE TRIPLES

3 fois le même nombre

- Les **1** = Rendez **3** à la banque. Passez vos dés au joueur suivant, votre tour est terminé
- Les **2** = Obtenez SOIT **1 1** d'un joueur, SOIT **1** de deux joueurs différents, SOIT **1** de la banque.
- Les **3** = Prenez **1 1** de la banque ET **1** à un autre joueur.
- Les **4** = Prenez **1 1** de la banque ET **1** à 2 autres joueurs.
- Les **5** = Prenez **5** de la banque ; gardez **3** et donnez **1** chacun à deux autres joueurs.

EXEMPLES

Jenn lance les dés et obtient **1 2 4**. Elle relance le **1** et le **2** pour finir avec **2 4** et **4** pour un score élevé de 10 et le garde.

Frank lance les dés et obtient **3 3 3**. Frank le garde et prend **1 1** à la banque et **1** à Jenn. Son total est inférieur à 10, il passe donc ses dés à Dan.

Dan lance les dés et obtient **1 1 1** et râle "**Oh Non ! Ces dés me détestent !**" Il remet **3** dans la banque et passe les dés à Stacey.

Stacey lance les dés et obtient un **2 3 4**. Elle choisit de garder le **4** et de relancer les deux autres dés.

Elle se retrouve avec **4 4 5**. Stacey récupère le POT pour avoir obtenu le meilleur score.

Jenn, Frank et Dan jouent tous un autre tour. Ils gagnent les pièces des combos, mais ne parviennent pas à battre le 13 de Stacey. C'est à nouveau le tour de Stacey, qui gagne la manche et prend les pièces du POT.

Stacey commence une nouvelle manche, met **1 1** de la banque dans le POT, lance les dés et obtient **1 5 5**.

Elle relance le **1**, obtient un **1** et décide de payer **1** au POT pour relancer. Elle relance le dé et obtient un **5** pour finalement avoir **5 5 5**.

Elle prend **5** à la banque, en garde **3** et en donne **1** à Frank et à Jenn.

Jenn lance les autres dés et obtient un **5 5 5**.

Jenn prend **5** à la banque, en garde **3** et en donne **1** à Dan et à Frank.

Frank obtient un **3 4 5** et prend **1** à Stacey et à Jenn.

Dan prend les dés, les lance et obtient un **P O T**.

Dan est tout excité et renverse le **T** et le transforme en **1**.

Frank crie "**AH ! tu as fait 1 !**"

Une grande dispute s'ensuit jusqu'à ce que Dan soit finalement autorisé à garder son **P O T**. Il prend **1 1** de la banque plus **1** de Jenn, Stacey et Frank.

Il gagne aussi instantanément la manche et prend le POT et ajoute les pièces du POT à sa pile. Il commence la prochaine manche.

COMBO BONUS

4 2 0 = Tout le monde reçoit **1** de la banque.

CRÉDITS

Auteur : Oswald Greene Jr

Édition : Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo

Conception graphique : Jenn V. DiFranco

Nous remercions tout particulièrement :

Paul Gerardi & Royal Connell

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

Thierry Vareillaud, Natacha Athimon-Constant

Image: Kotkoa / Freepik

 THE GAMES YOU WANT TO PLAY!
www.RnRGames.com
©2020 R&R GAMES, INC.
Tous droits réservés



BUT DU JEU

Accumulez 24 pièces ou plus pour gagner la partie !

CONTENU

55 pièces, 5 aides de jeu, 2 séries de trois dés. Les dés sont numérotés de 1 à 5+ une lettre (P, O ou T)

