

# Battle dice

Choisissez votre pack de dés, gagnez des duels et améliorez votre pack.

## But du jeu

Obtenir le premier pour 20 points de dés.

## Matériel

Version cheap 4 joueurs : 32 dés (8 blancs, 6 rouges, 6 jaunes, 4 verts, 4 bleus et 4 noirs)

Version standard 4 joueurs : 42 dés (12 blancs, 8 rouges, 8 jaunes, 6 verts, 4 bleus et 4 noirs)

Version de luxe 4 joueurs : 48 dés (12 blancs, 8 rouges, 8 jaunes, 8 verts, 6 bleus et 6 noirs)

Version de luxe 6 joueurs : 72 dés (18 blancs, 12 rouges, 12 jaunes, 12 verts, 10 bleus et 8 noirs)

## Préparation du jeu

Chaque joueur a 10 points pour acheter au minimum 4 dés (voir Coût des dés).

Le 1<sup>er</sup> joueur achète un dé puis le 2<sup>e</sup> joueur jusqu'à ce que tous les joueurs aient dépensé leurs 10 points. Si des dés manquent, les joueurs peuvent revendre leurs dés pour prendre un autre dé.

## Règle du jeu

Tour de jeu

- Choix du duel
- Résolution du combat
- Achat de dés

### Choix du duel

Le joueur dont c'est le tour choisit un duel et les options.

Type de duel :

- Le 1<sup>er</sup> à 15 : chaque joueur lance un dé et additionne les valeurs, le 1<sup>er</sup>, qui atteint 15 avec un nombre de dé égal, a gagné. Les dés lancés restent en place et on cumule les suivants.
- Roulette russe : chaque joueur lance un dé. Le 1<sup>er</sup>, ayant un total supérieur avec un nombre de dé égal, a gagné. Les dés lancés restent en place et on cumule les suivants. En cas d'égalité, tout le monde continue à jouer.
- Aux points : le joueur fixe un nombre de points qui correspond à la somme maximum du coût des dés que les joueurs peuvent lancer.
- Bataille : Chaque joueur lance 4 dés. On applique les effets négatifs des dés sur le joueur à sa gauche.
- Armageddon : Bataille en lançant un nombre de dés égal à celui a lance le duel.
- 2 par 2 : se joue en 2 manches gagnantes en lançant 2 dés. Les dés lancés sont ensuite placés dans la défausse. Quand le joueur a moins de 2 dés à lancer, il remet tous les dés de la défausse dans sa réserve.

Options pour les duels :

- Un contre un ou ensemble
- Choix des dés ou au hasard

Un duel gagné contre un adversaire donne 1 point.

Un duel gagné contre tous les adversaires donne 1 point par adversaire.

## Résolution du combat

L'espace de jeu d'un joueur est composé de 3 parties :

- la zone de réserve où il stocke ses dés
- la zone de lancer où il lance ses dés
- la zone de défausse où il place ses dés annulés (ou lancés lors d'une manche précédente lors d'un duel 2 par 2).

Chaque joueur lance les dés puis le joueur dont c'est le tour active le pouvoir « échange » puis son voisin de gauche...

Quand tous les joueurs ont activé le pouvoir « échange », on passe au pouvoir « relance ».

L'ordre d'activation des pouvoirs est le suivant :

- Lance un dé supplémentaire : le joueur prend un dé de sa réserve et le lance. S'il n'y a plus de dé dans la réserve, rien ne se passe.
- Placement des boucliers à gauche du dé à protéger
- Placement des multiplicateurs à gauche du dé à multiplier (si un dé « bouclier » ou « lance un dé supplémentaire » est multiplié, on applique l'effet)
- Echange : il échange un dé de sa réserve avec un de ses dés en jeu et le lance, ou demande à un autre joueur de faire un échange. S'il n'y a plus de dé dans la réserve, rien ne se passe.
- Relance : le joueur relance un de ses dés ou fait relancer un dé adverse.
- Annulation (et remplacement des multiplicateurs si nécessaire) : le joueur annule un dé (mais ne peut pas annuler l'action d'avoir lancé un dé ou relancé un dé). Avec 2 annulations, il peut annuler un dé protégé d'un casque. Les dés annulés sont défaussés.

Calcul des points de combats : le joueur additionne tous les points des dés avec les multiplicateurs si besoin. Si plusieurs joueurs sont ex-æquo en tête, ils relancent les dés de la zone de lancer. Les jets (1PV), qui ont été relancés en cas d'ex-æquo, sont comptabilisés en fin de manche.

Attribution des points :

- 1 point de victoire par dé noir ayant fait 1PV
- 1 point de victoire pour une victoire contre 1 joueur
- 2 points de victoire pour une victoire contre plusieurs joueurs.

Pour les défis (1<sup>er</sup> à 15 points et roulette russe) si un dé ne peut pas être utilisé, il attend la première occasion pour être utilisé.

Exemple de jeu d'une bataille à 3 joueurs :

Le 1<sup>er</sup> joueur obtient : (relance) (x2) (5) (1PV)

Le 2<sup>e</sup> joueur obtient : (7) (annule) (+2/dé) (bouclier)

Le 3<sup>e</sup> joueur obtient : (échange) (casque 7) (annule) (2)

Activation des pouvoirs :

Bouclier : Le 2<sup>e</sup> joueur protège son (+2/dé)

Echange : Le 3<sup>e</sup> joueur échange son dé avec (2) puis obtient (9)

Relance : Le 1<sup>er</sup> joueur décide de relancer son (relance) puis obtient (bouclier). Il protège son (1PV)

Multiplicateur : Le 1<sup>er</sup> joueur décide de multiplier son (1PV)

Annulation : Le 2<sup>e</sup> joueur annule le (9) du 3<sup>e</sup> joueur

Le 3<sup>e</sup> joueur annule le (x2) du 1<sup>er</sup> joueur

Le 1<sup>er</sup> joueur a 5

Le 2<sup>e</sup> joueur a  $7 + 2 \times 4 = 15$

Le 3<sup>e</sup> joueur a 7















Le 2<sup>e</sup> joueur remporte le combat et gagne 2 PV.

Le 1<sup>er</sup> joueur remporte 1 PV grâce au lancer de son dé noir.

### Achat de dés

Lors du jeu, les joueurs peuvent acheter et/ou échanger un maximum de 3 dés.  
Un joueur ne peut avoir plus de 5 dés identiques.

Coût des dés :

|          |              |  |   |   |   |  |
|----------|--------------|--|---|---|---|--|
| 1 point  | <b>1</b>     | <b>2</b>   | <b>3</b>  | <b>4</b>  | <b>5</b>  | <b>6</b>   |
| 2 points | <b>0</b>     | <b>6</b>   | <b>7</b>  |            |  | <b>+</b>  |
|          | <b>0</b>     | <b>5</b>   | <b>6</b>  | <b>7</b>  | <b>8</b>  |           |
| 3 points | <b>0</b>     | <b>7</b>   | <b>8</b>  | <b>9</b>  |  |           |
| 4 points | <b>0</b>     |             |  |            |  |           |
| 5 points | <b>+1 PV</b> | <b>+2/</b>  |  | <b>X2</b>  | <b>X2</b><br><b>X2</b>  | <b>X3</b>  |

On peut prendre un dé en échange d'autres dés et de points gagnés.

Exemple : un joueur échange 2 rouges, 1 blanc et 1 point contre 1 bleu et 1 jaune.

### **Fin du jeu**

Le 1<sup>er</sup> joueur, qui cumule 20 points avec ses dés, a gagné.

Notes :

- Un casque protège contre la relance d'un dé mais pas contre deux relances.
- 2 annulations peuvent annuler un dé avec un casque.
- On peut relancer un de ses dés avec un casque.
- Un joueur ne peut pas lancer un dé supplémentaire si tous ces dés sont dans sa zone de lancer.
- On ne peut pas multiplier deux fois le même dé.
- Un dé multiplicateur multiplie le nombre de dés à sa gauche. Un x2 devant un x3 donne 2 x3 et non un x6.
- Si un joueur, dont tous les dés ont été annulés, a perdu le duel.

### **Pouvoir**

- Lance un dé supplémentaire (+ dé)
- Echange ce dé contre un autre du stock et relance (dé avec double flèche)
- Relance d'un dé, l'un des vôtres ou celui d'un adversaire (dé avec flèche courbé)
- Multiplie les effets d'un dé : x2, double x2 ou x3
- Protection majeure (plein de bouclier) : tous les dés à droite sont protégés.
- Protection mineure (bouclier) : le dé à droite est protégé.
- Protection personnelle (casque) : ce dé est protégé
- Annule un dé ou 2 dés (croix rouge)
- Gain de 1 point (1P)
- Gain de points 1 à 9
- Bonus +2 par dé joué par le joueur (+2/dé)

