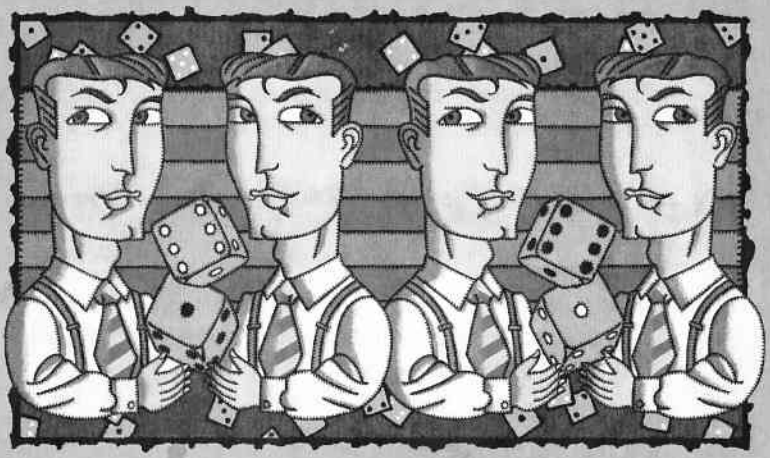
1646

GAMBLER



FX

GAMBLER

Les vingt tableaux offrent la possibilité de parties de jeu constamment différentes au fil desquelles il faudra tenter d'obtenir un maximum de points... Car seul le joueur qui pose le dernier dé d'une rangée encaissera les points.

Et à chaque tour la même question se pose à nouveau : qui va placer les premiers dés de la rangée ? Est-ce à moi de le faire, avec le risque de ne pas pouvoir la compléter entièrement et de faciliter ainsi le travail du prochain ? Ou alors dois-je laisser ce risque aux autres ? Alors à chacun de tenter sa chance et de trouver sa tactique pour s'emparer d'un maximum de points.

Le premier à atteindre 500 points, sera le vainquer.

Contenu

10 tableaux recto-verso, 65 jetons de trois couleurs différentes, 30 dés, 1 gobelet

Préparatifs du jeu

Empiler les tableaux

Empiler **les tableaux** au milieu de la table, dans l'ordre de votre choix.
Conseil : pour une première partie, démarrer avec le tableau comportant un point noir en bas à gauche (hors du cadre).

Répartir équitablement les dés

Distribuer équitablement **les dés** aux joueurs. A quatre joueurs, deux dés sont remis dans la boîte.

Trier les jetons selon leur valeur

Trier **les jetons** par couleur et les empiler au centre de la table. Ils forment la « banque » (valeur : blanc = 10 points / jaune = 50 points / bleu = 100 points).

Trois jetons blancs et un jaune par joueur

Chaque joueur reçoit trois jetons blancs et un jaune, qu'il place devant lui.

On remet **le gobelet** au plus jeune joueur, qui démarre la partie.

Déroulement du jeu

Premier lancer avec cinq dés

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour obtient le gobelet et effectue les actions suivantes :

Il met **5 dés** dans le gobelet et les lance.

- Les autres dés sont mis de côté, de façon bien visible, et constituent la réserve. Ils ne serviront pas pendant ce tour.
- Dans les tours suivants, lorsqu'un joueur possède moins de 5 dés, il joue avec le nombre restant.
- Dès qu'un joueur ne dispose plus d'aucun dé, il est éliminé.

Un dé adéquat doit être déposé, les autres peuvent l'être

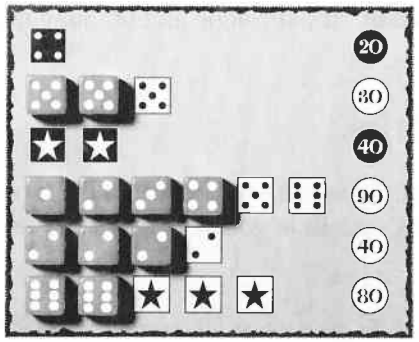
Puis, dans la mesure du possible, **il doit poser un dé sur le tableau.** Il peut, mais n'est pas obligé de placer les dés restants.

Pour placer les dés, les règles suivantes sont à appliquer :

Chaque tableau comporte 6 rangées représentant une ou plusieurs cases. Sur chaque case peut être placé un dé de valeur correspondante.

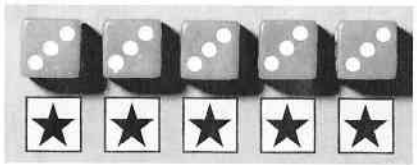
Compléter de gauche à droite

- Dans une rangée, il est obligatoire de placer **en premier, le dé se trouvant tout à fait à gauche,** le deuxième doit être conti gu au premier, etc...



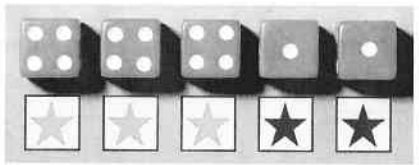
Sur une étoile, on choisit la valeur du premier dé

- Sur une rangée composée **d'étoiles noires sur jaune** ou contraire, on peut déposer le dé de son choix sur la première case. Les dés suivants devront être de la même valeur.



Full house : deux valeurs de dés différentes

- Les rangées à **étoiles vertes et rouges** signifient que l'on peut réaliser des groupes de dés. Le premier doit être composé de dés de valeur identique, le second doit correspondre à des dés d'une autre valeur (Full house).



Les dés restent en place sur le tableau, jusqu'à la fin d'une manche.

Après le premier lancer...

Après son premier lancer de dés, le joueur décide s'il continue ou s'il arrête.

Continuer à jouer (jusqu'à quatre fois)

- S'il continue, il rejoue avec tous les dés non-déposés sur le tableau sans utiliser ceux qui forment la réserve. Si au lancer il obtient un dé correspondant à une case libre il doit le poser ; si d'autres correspondent il peut également les poser.

  A nouveau il décide d'arrêter ou de continuer... et ainsi de suite. Dans un même tour, on doit lancer une fois les dés et on peut rejouer jusqu'à quatre fois.

Ou s'arrêter (remettre les dés en réserve)

- Il arrête : (ce qui tactiquement est souvent plein de sens) dans ce cas il récupère les dés restants et les remet dans la réserve.

Pas de dé approprié ? Le tour prend fin

Lorsqu'un joueur **n'a pas la possibilité de poser un dé**, son tour s'arrête. Il remet l'ensemble de ses dés en réserve.

Le dernier dé...

Le joueur qui place **le dernier dé d'une rangée** s'octroie les points inscrits en face - sans se soucier de savoir qui a complété le reste de la rangée.

Dans une rangée jaune : jetons sortis de la banque

Les points noirs sur fond jaune sont positifs. On s'empare de cette valeur à la banque.

Rangée noire : donner des jetons à la banque

Les points jaunes sur fond noir sont négatifs. Il faut donc payer cette somme avec ses propres jetons.

Pour résumer un tour de jeu :

Le joueur dont c'est le tour, ...

- doit lancer une première fois cinq dés (si possible)
- doit poser un dé adéquat, s'il n'en a pas son tour se termine
- peut poser plusieurs dés appropriés
- peut relancer le dé plusieurs fois (après chaque lancer il doit poser un dé approprié).

Dernière case complète, la manche est finie

Une manche est terminée dès que la dernière case du tableau est complète et les points s'y rapportant sont encaissés.

Nouvelle distribution des dés

- Retirer les dés du tableau et les distribuer à chaque joueur afin de restituer le nombre initial.

Découvrir un nouveau tableau

- Retourner le tableau ou prendre celui du dessous.

Le prochain joueur commence, etc....

- Le voisin se trouvant à la gauche du joueur ayant placé le dernier dé sur le tableau, débute la seconde manche.

- Les jetons gagnés par chacun, sont bien entendu, conservés.

Le premier arrivé à 500 points est le gagnant

Une partie se termine lorsqu'un joueur a obtenu 500 points à la fin d'une manche. Il est le gagnant.

D'autres questions...

- A tout moment, il est possible de changer des jetons.

- Le joueur qui n'est pas en mesure de payer la totalité de la somme, donne ce qu'il peut et continue à jouer avec 0 point.

- Sur les tableaux comprenant des rangées d'étoiles de différentes couleurs, les règles suivantes sont à respecter. La valeur des dés doit être différente entre :
  - des rangées d'étoiles noires
  - des rangées d'étoiles jaunes
  - une rangée d'étoiles noires et une rangée d'étoiles jaunes
  - des étoiles rouges et des étoiles vertes (full house)

- Etant donné qu'il est possible de poser jusqu'à cinq dés - et ce dans des rangées différentes - il se peut très bien qu'un joueur en finisse plusieurs et récolte par conséquent les points (positifs ou négatifs).

- Il n'est pas permis de constituer une « réserve partielle ». C'est-à-dire que pendant un même tour, il faut rejouer avec l'ensemble des dés restants.

- Lorsqu'un joueur pose le dernier dé d'un tableau, son tour prend fin par la même occasion.

GAMBLER

Zwanzig verschiedene Spieltableaus und noch viel mehr Würfelreihen warten darauf, „geknackt" zu werden. Dicke Punkte locken! Doch die kassiert nur derjenige, der in einer Würfelreihe den letzten Würfel ablegt.

Und so stellt sich immer wieder die Frage: Wer platziert hier vorher die anderen Würfel? Ich selbst? Mit dem Risiko, dass ich nicht alle benötigten Zahlen würfle und andere von meiner Vorarbeit profitieren? Oder lasse ich zunächst mal die lieben Mitspieler ran? Doch was ist, wenn sie ein glückliches Würfelhändchen an den Tag legen und die Reihen vor mir zumachen und abkassieren...?

Wer schließlich als Erster 500 Punkte hat, ist Sieger.

Spielmaterial

10 doppelseitige Spieltableaus, 65 Chips in drei Farben, 30 Würfel, 1 Würfelbecher

Spielvorbereitung

Spieltableaus bilden Stapel

Die Spieltableaus werden in willkürlicher Reihenfolge aufeinandergelegt und als Stapel in der Tischmitte platziert.

Hinweis: Spielanfängern wird empfohlen, das mit einem Punkt in der linken unteren Ecke markierte Tableau obenauf zu legen.

Alle Würfel gleichmäßig an Spieler verteilen

Alle Würfel werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Bei 4 Spielern bleiben zwei Würfel übrig, die zurück in die Schachtel gelegt werden.

Chips nach Werten trennen

Die Chips werden – nach Werten (weiß = 10 Punkte, gelb = 50 Punkte, blau = 100 Punkte) getrennt – in der Tischmitte als „Bank" bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält 3 weiße + 1 gelben Chip

Jeder Spieler erhält 3 weiße und 1 gelben Chip, die er offen vor sich ablegt.

Den Würfelbecher erhält der jüngste Spieler (= Startspieler des ersten Durchgangs).

Spielverlauf

Erster Wurf mit 5 Würfeln

Der Startspieler beginnt; danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, erhält den Würfelbecher und führt seinen Spielzug aus:

Er nimmt **5 Würfel** und würfelt sie alle gleichzeitig.

- Alle weiteren Würfel über diese 5 hinaus legt er als Vorrat deutlich erkennbar zur Seite; sie werden in diesem Spielzug nicht verwendet.
- Hat ein Spieler (im fortgeschrittenen Verlauf des Durchganges) insgesamt keine 5 Würfel mehr zur Verfügung, würfelt er immer mit allen ihm noch verbliebenen Würfeln.
- Hat ein Spieler (im noch weiter fortgeschrittenen Verlauf) möglicherweise gar keine Würfel mehr, kann er für den Rest des Durchgangs nicht mehr mitspielen.

Ein passender Würfel *muss*, weitere *können* abgelegt werden

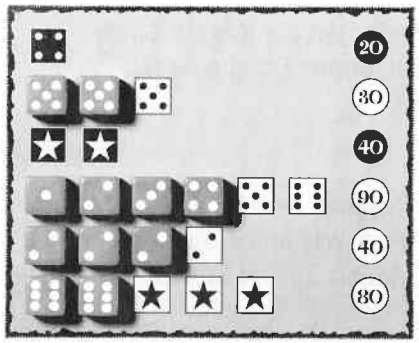
Anschließend *muss* der Spieler – sofern möglich – ***einen* passenden Würfel auf dem Spieltableau platzieren**. Weitere passende Würfel *können* platziert werden, müssen aber nicht.

Als „passende" Würfel gelten alle Würfel, die den folgenden Regeln entsprechend platziert werden können:

- Jedes Spieltableau zeigt sechs Reihen, die sich jeweils aus einem oder mehreren Kästchen zusammensetzen. Auf jedem Kästchen kann ein Würfel abgelegt werden, der dieselbe Augenzahl wie das Kästchen zeigt.

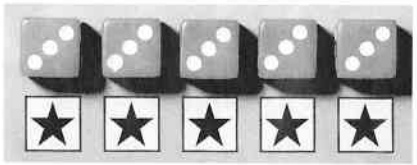
Von links nach rechts ablegen

- In einer Reihe muss immer **zuerst das Kästchen ganz links** belegt werden, dann das rechts danebenliegende usw.



Auf Sternen ist erster Würfel frei wählbar

- In einer Reihe mit **schwarzen bzw. gelben Sternen** kann ein beliebiger Würfel als erster ganz links platziert werden. Alle weiteren Würfel in dieser Reihe müssen dann dieselbe Augenzahl zeigen.



Bei „Full house" zwei verschiedene Würfelzahlen

- Die **farbig (grün/rot) gemischten Sterne** bedeuten, dass in solchen Reihen sowohl die ersten drei Würfel als auch die letzten beiden Würfel identisch sein müssen, wobei beide Würfelgruppen untereinander verschiedene Zahlen zeigen *müssen* (= „Full house").

- Die auf dem Tableau platzierten Würfel verbleiben bis zum Ende des Durchgangs an Ort und Stelle.

Nach dem ersten Wurf...

Nach dem ersten Wurf kann ein Spieler entscheiden, ob er weiterspielt oder seinen Spielzug beendet.

...weiterspielen (bis zu viermal)

- Spielt er weiter, würfelt er mit *allen* nicht auf dem Tableau abgelegten Würfeln *dieses Spielzuges* (also *ohne* die Würfel, die er zu Beginn seines Zuges als Vorrat zur Seite gelegt hat!) erneut. Anschließend gilt wieder: *Einen* passenden Würfel *muss* er auf dem Tableau ablegen, weitere passende *kann* er ablegen.

  Und von neuem entscheidet er: weiterspielen oder aufhören usw. Insgesamt muss er also einmal und kann bis zu fünfmal pro Spielzug würfeln, wobei er pro Wurf immer mindestens einen Würfel ablegen muss.

...oder aufhören (restliche Würfel zurück in Vorrat)

- Will ein Spieler aufhören (was aus spieltaktischen Gründen häufig sinnvoll ist), nimmt er alle nicht abgelegten Würfel wieder zurück in seinen Vorrat, womit sie ihm für seinen nächsten Spielzug wieder zur Verfügung stehen.

Kein passender Würfel? Spielzug beenden!

Hat ein Spieler allerdings **keinen einzigen passenden Würfel** geworfen, endet sein Spielzug damit zwangsläufig. Auch in diesem Fall nimmt er die nicht abgelegten Würfel wieder zurück in seinen Vorrat.

Letzter Würfel in einer....

Platziert ein Spieler auf dem **letzten (bzw. einzigen) Kästchen einer Reihe** einen Würfel, nimmt er sich – völlig unabhängig davon, wer die anderen Würfel in dieser Reihe abgelegt hat –...

...gelben Reihe: Chips aus der Bank

...bei einer gelben und damit positiven Reihe die im Kreis dahinter angegebene Punktzahl in Form von Chips aus der „Bank";

...schwarzen Reihe: Chips in die Bank

Bei einer schwarzen und damit negativen Reihe muss er allerdings „zahlen", d.h. er legt der Punktzahl entsprechend eigene Chips zurück in die „Bank".

Das „Kann“ und „Muss“ eines Spielzuges noch einmal in Kurzform:

Wer an der Reihe ist,...
- *muss* einmal – mit möglichst 5 Würfeln – würfeln;
- *muss einen* passenden Würfel ablegen, wenn er kann. Andernfalls *muss* er seinen Zug beenden;
- *kann* mehr als einen passenden Würfel ablegen;
- *kann* mehr als einmal würfeln (*muss* dann allerdings pro Wurf wieder mindestens *einen* passenden Würfel ablegen bzw. seinen Zug beenden, wenn er dies nicht kann).

Letztes Kästchen belegt: Durchgang endet

Ein Durchgang endet, sobald auf dem letzten freien Kästchen des Spieltableaus ein Würfel platziert (und die entsprechende Punktzahl abgehandelt) wurde:

Würfel wieder verteilen

- Die Würfel werden vom Spieltableau heruntergenommen und so verteilt, dass alle Spieler wieder gleich viele haben.

Neues Tableau aufdecken

- Ein neues Tableau wird aufgedeckt, indem das gerade gespielte unter den Stapel geschoben (oder umgedreht) wird.

Nächster Spieler beginnt usw.

- Der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Würfel auf dem vorherigen Tableau platziert hat, ist Startspieler des nächsten Durchgangs.

- Die Chips, die die Spieler bis dahin gewonnen haben, behalten sie natürlich.

Erster Spieler mit 500 Punkten ist Sieger

Das Spiel endet, wenn ein Spieler (nach einem Durchgang) 500 oder mehr Punkte besitzt. Dieser Spieler ist Sieger.

Antworten auf häufig gestellte Fragen

- Chips können jederzeit gewechselt werden.

- Ein Spieler, der seine „Schulden“ nicht vollständig begleichen kann, zahlt alles, was er hat und spielt anschließend – mit 0 Punkten – normal weiter.

- Sind auf einem Tableau mehrere Reihen mit Sternen (welcher Farbe auch immer) abgebildet, werden diese getrennt voneinander betrachtet. So muss beispielsweise weder in zwei Reihen mit schwarzen Sternen ein und dieselbe Zahl abgelegt werden, noch muss ein Würfel auf einem grünen (oder roten) Stern zwangsläufig verschieden zu solchen auf gelben oder schwarzen Sternen sein.

- Da ein Spieler pro Spielzug bis zu 5 Würfel ablegen kann – und diese auch in verschiedenen Reihen –, ist es durchaus möglich, dass er mehrere Reihen „beendet“ und die entsprechenden Punkte einstreicht (bzw. bezahlt).

- Es ist nicht erlaubt, bei einem Wurf Würfel „zwischenzulagern“, also *weder* auf dem Tableau abzulegen *noch* neu zu würfeln. Will ein Spieler weiterspielen, so muss er dies immer mit *allen* restlichen Würfeln (dieses Spielzuges!) tun.

Für den Spieler, der einen Durchgang beendet, endet damit auch immer automatisch sein Spielzug.