

Inka und Markus Brand

Würfel- Ligretto



- (D)** Spielanleitung
- (FR)** Les règles du jeu
- (I)** Regole del gioco
- (GB)** Playing instruction
- (NL)** Spelregels
- (E)** Instrucciones



Ligretto de dés

*Un passionnant
jeu de dés de
Inka et Markus
Brand, pour 2 à 4
joueurs dès l'âge
de 8 ans.*

Matériel

- 1 plateau
- 24 dés (6 dés de chaque couleur – rouge, jaune, vert et bleu)
- 4 gobelets à dés
- 1 sachet

Préparation

Le plateau est placé de manière à ce que tous les joueurs puissent y accéder aisément. Tous les 24 dés sont placés dans le sachet en lin et bien mélangés. Chaque joueur pioche des dés dans le sachet (le nombre de dés piochés dépend du nombre de joueurs) et les place dans son gobelet à dés.

Pour une partie avec 2 joueurs, chaque joueur obtient 12 dés, pour une partie avec 3 joueurs, chaque joueur obtient 8 dés, pour une partie avec 4 joueurs, chaque joueur obtient 6 dés.

Déroulement du jeu

A la commande "Ligretto, c'est parti", les joueurs lancent ensemble tous leurs dés. Chaque joueur essaie de placer avec son lancer **le plus grand nombre possible** de dés sur le plateau. Les règles suivantes doivent être prises en compte :

- Les dés doivent uniquement être déposés dans la rangée de couleur correspondante.
- Les dés peuvent uniquement être déposés **dans l'ordre croissant** (exemple : le 2 jaune peut uniquement être déposé si le 1 jaune figure déjà sur le plateau).
- Les joueurs doivent toujours prendre et déposer les dés avec la même main.

Vu que tous les joueurs jouent en même temps, la règle fondamentale du jeu est également : le premier arrivé, le premier

servi. Ceci veut donc dire que si le joueur A dépose plus rapidement son 1 jaune que le joueur B, le joueur B doit donc en fait relancer son 1 jaune vu qu'il ne peut plus le déposer.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut plus déposer de dé de son lancer, il doit à nouveau relancer **tous** les dés restants. **Attention** : il est interdit de relancer seulement une partie des dés restants.

Dès qu'un joueur a déposé son dernier dé sur le plateau conformément aux règles, il dit "Ligretto, stop". Les autres joueurs n'ont alors plus le droit de déposer aucun dé. Les dés n'ayant pas été déposés restent à découvert sur la table pour la répartition des points.

Evaluation

La joueur gagnant marque maintenant un point pour chaque dé que ses adversaires n'ont pas pu déposer. Les autres joueurs encaissent un point négatif pour chaque dé qu'ils n'ont pas encore posés.

Exemple : Lucas termine la manche vu qu'il a pu déposer ses 6 dés. Nina a encore 3 dés devant elle. Marie a encore un dé et Jonas en a encore 4. Lucas marque 8 points, Nina encaisse 3 points négatifs, Marie 1 point négatif et Jonas 4 points négatifs.

Une fois que tous les points ont été attribués, tous les dés sont de nouveau placés dans le sachet et ils y sont bien mélangés. Tous les joueurs piochent ensuite à nouveau dans le sachet le même nombre de dés qu'au début du jeu (voir Préparation) et une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

La partie est jouée en 3 manches par joueur, c'est-à-dire en fait en 12 manches si la partie est jouée avec quatre joueurs. Le joueur ayant marqué le plus de points au cours de toutes ces manches remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil : si des enfants participent au jeu, il est possible de distribuer les dés autrement. Par exemple en donnant 1 ou 2 dés de plus aux adultes.

Würfel-Ligretto

Eine wilde Würfelei von Inka und Markus Brand für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial

- 1 Ablageplan
- 24 Würfel (je 6 in den Farben rot, gelb, grün und blau)
- 4 Würfelbecher
- 1 Beutel

Spielvorbereitung

Der Ablageplan wird für alle Spieler gut erreichbar ausgelegt. Alle 24 Würfel kommen in den Leinensack und werden gut gemischt. Je nach Spielerzahl zieht jeder Spieler Würfel aus dem Beutel und legt diese in seinen Würfelbecher.

Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 12 Würfel, bei 3 Spielern erhält jeder Spieler 8 Würfel, bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 6 Würfel.

Spielablauf

Auf das Kommando „Ligretto Start“ würfeln die Spieler gleichzeitig all ihre Würfel. Jeder Spieler versucht, aus seinem Wurf **so viele** passende Würfel **wie möglich** auf dem Ablageplan zu platzieren. Hierbei gilt:

- Die Würfel dürfen immer nur in der farblich passenden Reihe abgelegt werden.
- Die Würfel dürfen nur **in aufsteigender Reihenfolge** abgelegt werden (Beispiel: Die gelbe 2 darf erst abgelegt werden, wenn die gelbe 1 bereits liegt).
- Die Spieler dürfen die Würfel immer nur mit einer Hand nehmen und ablegen.



Da alle Spieler gleichzeitig spielen, gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Hat also Spieler A die gelbe 1 seines Wurfes schneller als Spieler B abgelegt, muss Spieler B seine gelbe 1 erneut würfeln, da er diese nicht mehr ablegen kann.

Kann oder möchte ein Spieler keinen Würfel seines Wurfes mehr passend ablegen, würfelt er erneut mit **allen** restlichen Würfeln. **Achtung:** Es ist nicht erlaubt nur einen Teil der Würfel erneut zu werfen.

Sobald ein Spieler seinen letzten Würfel regelkonform auf dem Plan ablegen konnte, ruft er „Ligretto Stopp“. Nun dürfen keine Würfel mehr abgelegt werden. Die nicht abgelegten Würfel bleiben für die Verteilung der Punkte offen auf dem Tisch liegen.

Wertung

Der erfolgreiche Spieler erhält nun für jeden von den Mitspielern nicht abgelegten Würfel einen Pluspunkt. Die anderen Spieler erhalten für jeden ihrer verbliebenen Würfel einen Minuspunkt. Die Punkte werden notiert.

Beispiel: Lukas beendet die Runde, weil er seinen 6. Würfel ablegen konnte. Emely hat noch 3 Würfel vor sich. Steffen besitzt noch einen Würfel und Anke hat noch 4 Würfel. Lukas erhält 8 Pluspunkte, Emely 3 Minuspunkte, Steffen 1 Minuspunkt und Anke 4 Minuspunkte.

Im Anschluss an die Punktevergabe kommen alle Würfel wieder in den Beutel und werden darin gut gemischt. Anschließend ziehen alle Spieler wieder so viele Würfel wie zu Spielbeginn aus dem Beutel (siehe Spielvorbereitung) und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Pro Mitspieler werden 3 Runden gespielt, bei vier Spielern also 12 Runden. Wer nach diesen Runden die meisten Pluspunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Wird mit Kindern gespielt, können die Würfel anders verteilt werden. Die Erwachsenen erhalten dann z. B. 1 oder 2 Würfel mehr.