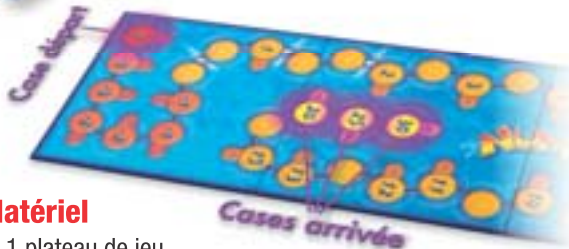


NUMERI

Une passionnante
bousculade de dés
de Rudi Hoffmann
pour 2 à 4 joueurs
dès l'âge de 8 ans



Matériel

- 1 plateau de jeu
- 20 jetons (5 jetons de 4 couleurs différentes)
- 1 dé (1, 2, 3, 4, 5, ☆)

But du jeu

Chaque joueur essaie de placer astucieusement ses jetons sur des cases à chiffres le plus élevés possible. A la fin du jeu, les valeurs des jetons sont multipliées par les chiffres figurant sur les cases du plateau de jeu sur lesquelles figurent les jetons. Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

Préparation

Chaque joueur choisit 5 jetons d'une couleur et les dépose devant lui. Si la partie est jouée à moins de quatre joueurs, les autres jetons sont déposés dans la boîte.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune obtient le dé et commence la partie. Il lance les dés et pose le jeton avec le nombre de points obtenus au dé sur la case Départ rouge foncée. Une fois qu'il a joué, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour, lance les dés et prend un de ses jetons.


Le nombre de points obtenus au dé détermine alors quel jeton doit être pris. Le jeton est toujours placé **sur la prochaine case vide** vu qu'un seul jeton peut figurer sur une case. Il est de la sorte donc possible de sauter plusieurs cases occupées (ceci peut par exemple être 1 case ou même 15 cases).

Si le joueur obtient une étoile (☆) à son lancer de dés, il a le droit d'avancer **un jeton** quelconque de ses propres jetons sur la prochaine case libre.

Exemple: le jaune commence et lance un 2. Le joueur place donc son 2 sur la case Départ (A). Le bleu lance un 4 et pose son 4 sur la prochaine case libre (B). Le vert lance ensuite un 1 et pose son 1 sur la prochaine case libre (C). Puis le jaune lance de nouveau un 2 et le place (D). Le bleu lance un 3. Il doit replacer le jeton sur la case Départ (A) vu qu'elle est maintenant la prochaine case libre pour ce jeton.



Au-dessus de la barrière

Le plateau contient trois barrières. Le nombre de joueurs détermine quelle barrière doit être utilisée. La barrière  est donc active si la partie est jouée à 2 joueurs. Dès que le premier jeton a passé la barrière active, **tous les joueurs ont le droit de répartir sur deux de leurs jetons** leur résultat au dé de 3, 4 ou 5 :

- si un 5 est lancé, les jetons 1 + 4 ou 2 + 3 peuvent être placés
- si un 4 est lancé, les jetons 1 + 3 peuvent être placés
- si un 3 est lancé, les jetons 1 + 2 peuvent être placés
- par contre si un 1, 2 ou une ☆ sont lancés, il est interdit de répartir le résultat.

La répartition est uniquement autorisée si le joueur peut réellement déplacer deux jetons – l'ordre dans lequel ils sont placés ne jouent toutefois aucun rôle. Il est impossible de ne pas placer de jeton pour un chiffre. Un 5 peut par exemple être placé sous forme de 1 + 4 ou de 4 + 1.



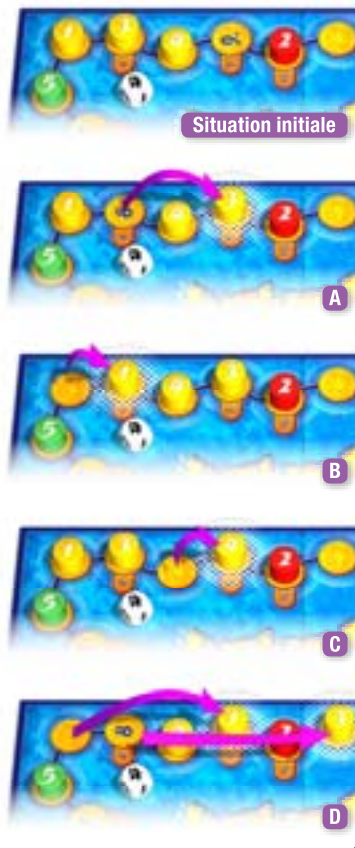
Tour supplémentaire

Exemple :

c'est au tour du jaune et il lance un 4 (voir situation initiale).

Si le jaune répartit maintenant le nombre de points obtenus au lancer en 3 et 1 et qu'il place d'abord le 3 (A) et puis le 1, les trois jetons jaunes forment ensuite de nouveau une rangée de trois (B) et le jaune a donc le droit de rejouer.

Le jaune aurait également pu avancer le 4 d'une case (C), ou bien répartir le nombre de points obtenus au lancer en plaçant tout d'abord le 1 et puis le 3 (D). Aucun de ces deux derniers exemples de placement n'aurait toutefois permis de réaliser une rangée de trois et le joueur suivant aurait alors joué.



Exemple : le vert a placé le 2 sur la case 25 (50 points), le 3 sur la case 9 (27 points) et le 5 sur la case -1 (-5 points). Il n'a par contre pas encore placé le 4 ($4 \times -5 = -20$ points) et le 1 figure sur une case sans chiffre (0 point).

Le vert remporte donc en tout $50 + 27 - 5 - 20 + 0 = 52$ points.



Trois jetons d'une même couleur directement les uns derrière les autres : tour supplémentaire

Si à la fin d'un tour, un joueur a formé une chaîne composée de **trois ou plus de ses jetons**, il obtient un tour supplémentaire et peut immédiatement **relancer le dé**. Les jetons doivent alors toutefois être placés directement les uns derrière les autres, sans case libre entre les jetons. Une chaîne qui existait déjà avant le lancer de dé et laquelle n'a pas été modifiée, **ne donne pas droit à un tour supplémentaire**. La chaîne formée doit donc toujours être nouvelle ou bien autrement agencée. Si un joueur réussit avec son tour supplémentaire à former de nouveau une chaîne, il a de nouveau le droit de lancer les dés. Ceci peut être le cas plusieurs fois consécutivement.

Il peut arriver qu'un joueur ne puisse placer aucun de ses jetons tout juste avant la fin de la partie (par exemple si son 1 figure sur la dernière case et qu'il lance un 1). Dans ce cas, le joueur ne peut placer aucun de ses jetons et c'est au tour du prochain joueur.

Fin du jeu

La partie est finie dès que les trois dernières cases (cases jaunes) sont occupées. Les points remportés par les différents joueurs sont maintenant déterminés.

Répartition des points

Chaque joueur marque des points pour chacun de ses jetons. Le nombre de points sur le jeton est alors multiplié par le chiffre inscrit sur la case sur laquelle se trouve le jeton. Des jetons figurant sur des cases négatives rouges donnent des points négatifs. Si à la fin de la partie, les joueurs ont encore des jetons qu'ils n'ont pas placés, ces jetons sont multipliés par la valeur -5 . Des jetons sur des cases sur lesquelles aucun chiffre n'est inscrit sont évalués avec la valeur zéro.

Les résultats obtenus pour tous les jetons sont ensuite additionnés. Le joueur avec la somme totale la plus élevée gagne la partie.

NUMERI

Ein spannendes
Würfelgerangel
von Rudi Hoffmann
für 2–4 Spieler
ab 8 Jahren



Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 20 Spielsteine (je 5 in 4 Farben)
- 1 Würfel (1, 2, 3, 4, 5, ☆)

Spielziel

Jeder Spieler versucht durch geschicktes Ziehen, seine Steine auf Feldern mit möglichst hohen Zahlen zu platzieren. Am Spielende werden die Werte der Spielsteine mit den Spielfeldzahlen, auf denen diese Spielsteine stehen, multipliziert. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt 5 Spielsteine einer Farbe und stellt diese vor sich ab. Bei weniger als vier Spielern kommen die restlichen Steine in die Schachtel.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler erhält den Würfel und beginnt. Er würfelt und setzt den Stein mit der gewürfelten Zahl auf das dunkelrote Startfeld. Nach seinem Zug geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht einen seiner Steine. Dabei **bestimmt die gewürfelte Zahl, welcher Stein gezogen wird**. Der Stein wird immer auf **das nächste freie Feld** gesetzt, da auf jedem Feld immer nur ein Stein stehen darf. Auf diese Weise können oft mehrere besetzte Felder übersprungen werden (dies kann z. B. 1 Feld oder können auch 15 Felder sein).

Wenn der Spieler einen Stern (☆) würfelt, darf er **einen** beliebigen eigenen Stein auf das nächste freie Feld vorziehen.

Beispiel: Gelb beginnt und würfelt eine 2. Daher setzt der Spieler seine 2 auf das Startfeld (A). Der blaue Spieler würfelt eine 4 und setzt seine 4 auf das nächste freie Feld (B). Anschließend würfelt Grün eine 1 und setzt seine 1 entsprechend auf das nächste freie Feld (C). Danach würfelt Gelb wieder eine 2 und setzt diese (D). Blau würfelt eine 3. Er muss den Stein wieder auf das Startfeld (A) einsetzen, da es nun das nächste freie Feld für diesen Stein ist.



Über die Barriere

Auf dem Spielplan gibt es drei Barrieren. Die Spielerzahl bestimmt darüber, welche Barriere zum Einsatz kommt. Bei 2 Spielern ist also die Barriere aktiv. Sobald der erste Stein über die aktive Barriere gezogen wurde, **dürfen ab sofort alle Spieler**, ein Würfelergebnis von 3, 4 oder 5 auch **auf zwei verschiedene eigene Steine aufteilen**:

- Bei einer 5 dürfen die Steine 1 + 4 oder 2 + 3 gezogen werden.
- Bei einer 4 dürfen die Steine 1 + 3 vorgesetzt werden.
- Bei einer 3 dürfen die Steine 1 + 2 gezogen werden.
- Bei einer 1, 2 oder bei einem ☆ darf nicht aufgeteilt werden.

Das Aufteilen ist nur zulässig, wenn der Spieler auch beide Steine bewegen kann – die Reihenfolge, in der die Steine gezogen werden, ist beliebig. Eine 5 kann z. B. als 1 + 4 oder als 4 + 1 gezogen werden. Es ist nicht möglich, eine Zahl verfallen zu lassen.



Extrazug

Beispiel:

Gelb ist am Zug und würfelt eine 4 (siehe Ausgangsposition).

Wenn Gelb den Würfelwurf in 3 und 1 aufteilt und zuerst die 3 (A) und dann die 1 zieht, so sind die drei gelben Steine anschließend wieder in einer Dreierreihe (B) und Gelb darf erneut würfeln.

Gelb hätte auch die 4 um ein Feld vorziehen können (C), oder den Wurf aufteilen und zuerst die 1 und dann die 3 ziehen können (D). In diesen beiden Fällen wäre aber keine Dreierreihe entstanden und der nächste Spieler wäre am Zug.



Beispiel: Der grüne Spieler hat die 2 auf Feld 25 (50 Punkte), die 3 auf der 9 (27 Punkte) und die 5 auf der -1 (-5 Punkte) stehen. Die 4 hat er noch nicht ins Spiel gebracht ($4 \times -5 = -20$ Punkte), und die 1 befindet sich auf einem Feld ohne Wert (0 Punkte).

Grün hat also insgesamt $50 + 27 - 5 - 20 + 0 = 52$ Punkte.



Drei Steine einer Farbe direkt hintereinander: Extrazug

Wenn am Ende seines Zuges ein Spieler eine Kette gebildet hat, die aus **drei oder mehr eigenen Steinen** besteht, erhält er einen Extrazug und darf sofort **noch einmal würfeln**. Die Steine müssen dazu unmittelbar hintereinander stehen, ohne ein freies Feld dazwischen. Eine Kette, die schon vor dem Würfeln bestand und nicht verändert wurde, **ermöglicht keinen Extrazug**. Die Kette muss also neu entstanden oder neu arrangiert sein. Gelingt es einem Spieler mit seinem Extrazug erneut eine Kette zu bilden, so erhält er wiederum einen Extrazug. Dies kann mehrere Male hintereinander geschehen.

Kurz vor Spielende kann es vorkommen, dass ein Spieler seinen Würfelwurf nicht ziehen kann (z.B. wenn die 1 auf dem letzten Feld steht und der Spieler eine 1 würfelt). In diesem Fall kann der Spieler keinen Stein ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Sobald die drei letzten Felder (gelbe Felder) besetzt sind, endet das Spiel sofort. Nun werden die Siegpunkte für die einzelnen Spieler ermittelt.

Punkteberechnung

Jeder Spieler erhält für jeden seiner Steine Punkte. Dazu wird die Zahl des Spielsteins mit dem Wert des Feldes, auf dem der Stein steht, multipliziert. Steine auf den roten Minusfeldern ergeben Minuspunkte. Haben die Spieler jetzt noch Steine vor sich stehen, werden diese mit -5 multipliziert. Steine auf Feldern ohne Punkte werden mit null Punkten gewertet.

Die Ergebnisse aller Steine werden addiert. Der Spieler mit der höchsten Summe ist Sieger.