Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

* Des règles courtes
* Pour commencer tout de suite
* Pour lanceurs de dés adroits

F

STRIKE

Chance et adresse mènent à la victoire

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Design : DE Ravensburger, Schwarzschild · Illustrations : Franz Vohwinkel
Auteur : Dieter Nüßle · Rédaction : Stefan Brück

Contenu

31 dés
1 boîte avec une arène
1 tapis en mousse

Principe du jeu

Chaque joueur essaye de lancer adroitement ses dés dans l'arène pour modifier la valeur des dés qui s'y trouvent déjà et qu'ils indiquent ainsi la même valeur. Ce n'est qu'à cette condition qu'un joueur pourra les reprendre. Tous les autres dés resteront dans l'arène pour les joueurs suivants. **Le dernier joueur à posséder encore des dés dans sa réserve remportera la partie.**

Préparation du jeu

Placer la boîte avec l'arène au milieu de la table avec le tapis en mousse dans le fond ovale. *(Il est également possible de coller définitivement le tapis en mousse dans le fond de l'arène avec une colle usuelle).*

Chacun reçoit autant de dés qu'indiqués dans le tableau ci-dessous et les place devant lui ; ils constituent sa réserve.

Quel que soit le nombre de joueurs, placer **un** dé dans le fond de l'arène. Sa face supérieure peut indiquer n'importe quelle **valeur** (sauf un X).

Nombre de joueurs	Nombre de dés par joueur
2	9
3	8
4	7
5	6

À moins de 5 joueurs, les dés restants ne sont pas utilisés et sont laissés de côté.

Ravensburger

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la désignation du vainqueur.

Quand vient son tour, le joueur **doit** lancer 1 dé de sa réserve dans l'arène.

- **Dés identiques :**
  Si, après son lancer, certains dés dans l'arène indiquent la même valeur, le joueur les sort et les ajoute à sa réserve *(voir exemple, ci-dessous)*. Son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

- **Dés différents :**
  Si, après son lancer, **tous** les dés dans l'arène indiquent une valeur différente, le joueur **peut** relancer un nouveau dé de sa réserve dans l'arène ou bien décider d'arrêter et passer la main à son voisin de gauche.

Après chaque lancer supplémentaire, le joueur a toujours les deux mêmes options : soit sortir tous les dés indiquant la même valeur et automatiquement arrêter, soit, si les valeurs des dés sont de nouveau toutes différentes, relancer un 3e dé de sa réserve dans l'arène ou bien décider d'arrêter, etc.

Attention ! Lorsqu'il lance un dé, le joueur doit essayer de faire tourner les dés déjà dans l'arène, afin qu'ils indiquent une autre valeur qui serait peut-être identique à un autre dé de l'arène. Avant chaque lancer, le joueur peut regrouper les dés déjà dans l'arène comme il veut pour essayer d'en faire tourner plusieurs à la fois. Il est par contre interdit, bien entendu, de modifier la face supérieure des dés en les regroupant, de les empiler, de les mettre sur l'arête ou tout autre position illicite!

Facteur X ! Si, après un lancer, un ou plusieurs dé(s) dans l'arène indique(nt) la face **X**, le joueur **doit** les sortir et les placer à côté de la boîte ; ils sont hors-jeu. Ceci ne marque pas la fin automatique de son tour ; c'est uniquement le cas s'il sort des dés avec le même nombre de points.

Exemple de tour de jeu :
Dans l'arène se trouvent un 2, un 3 et un 5 que le joueur regroupe au milieu. Il lance ensuite son dé « obligatoire » contre ces dés, les transformant en 2, 3, 4 et 6. Malin, il décide de relancer un dé, mais regroupe d'abord les quatre dés. Cette fois, il a plus de chance : les cinq dés indiquent deux 3, deux 5 et un 6. Il sort quatre dés de l'arène (les deux 3 et les deux 5) et les ajoute à sa réserve. Son tour est terminé. Il ne laisse qu'un dé dans l'arène (le 6) à son voisin de gauche.

Rien ! Lors d'un lancer, les dés qui sont projetés, directement ou indirectement, à **l'extérieur** de l'arène, ou qui n'atterrissent même pas dedans, sont placés à côté de la boîte. C'est également le cas des dés qui se retrouvent en haut de l'arène. Mais même un lancer ainsi manqué ne marque pas non plus la fin automatique du tour du joueur.

Le Grand Lancer ! Si un joueur parvient à **vider entièrement** l'arène après son lancer, en sortant les dés de même valeur et/ou en mettant hors-jeu tous les dés X, son voisin de gauche doit alors lancer non pas un mais **tous** ses dés d'un **seul coup** dans l'arène. Il n'a plus qu'à espérer avoir de la chance et obtenir des dés identiques qu'il pourra récupérer…

Précision ! Si certains dés dans l'arène sont « cassés » après son lancer, c'est-à-dire qu'il est impossible de dire quelle valeur ils indiquent, le joueur les relance à **l'extérieur** de l'arène avant de les replacer dedans sans en modifier la valeur (ou à côté de la boîte, s'il obtient un X).

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus un seul dé dans sa réserve à la fin de son tour, il est éliminé de la partie en cours. Après l'élimination de l'avant-dernier joueur, le seul à rester en lice est déclaré vainqueur.

Alternative à la fin de la partie

Au début du jeu, il est possible de décider de jouer autant de manches à la suite qu'il y a de joueurs, pour que chacun puisse commencer le premier.
Dans ce cas, un joueur éliminé marque autant de points qu'il reste de joueurs en jeu. Le gagnant de la manche ne marque aucun point.
Le vainqueur est alors celui qui possède **le moins** de points à l'issue de toutes les manches. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.