

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





crowns

Un jeu de dés de Benjamin Schwer pour 1 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Matériel du jeu

- 6 planches de pose
- 6 dés
- 108 jetons (18 de chaque couleur)

But du jeu

En lançant les dés, les joueurs essaient d'obtenir le maximum de points sur leurs planches. Pour cela, ils posent des jetons sur les chiffres correspondants de leurs planches. Afin de pouvoir accéder aux cases plus difficiles, il est possible de placer des hauts résultats de dés sur des valeurs chiffrées plus faibles. Seules les rangées intégralement recouvertes de jetons entrent en ligne de considération pour le décompte, chaque jeton rapportant alors autant de points qu'il recouvre de couronnes.

Seules les rangées complètement recouvertes de jetons, ainsi que certains jetons placés sur les 11 cases périphériques de couleur plus foncée permettent de marquer des points. La partie s'achève dès qu'un joueur a réussi à placer ses 18 jetons sur sa planche de pose. Le joueur ayant atteint le maximum de points remporte la partie.

Préparatifs

Chaque joueur se munit d'1 planche de pose, ainsi que de 18 jetons de la même couleur, qu'il place à côté de sa planche. Les 6 dés sont prêts à être lancés. Le joueur le plus jeune commence, après quoi la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

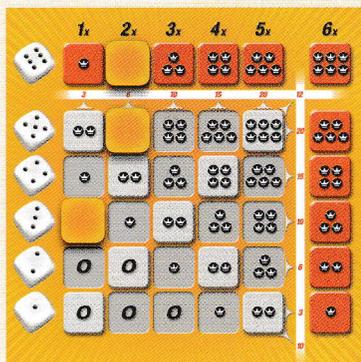
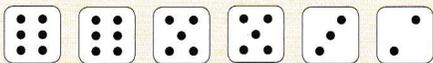
Déroulement du jeu

Lorsque c'est son tour, un joueur lance **les 6 dés à la fois**, après quoi il a le droit de poser entre 0 et 6 jetons sur les cases correspondantes de sa planche, en fonction des points indiqués par les dés, ceci en respectant les règles suivantes:

- 1.) 1 seul jeton doit toujours reposer sur une **case**.
- 2.) Le nombre de points indiqué par un seul dé **peut** être recouvert par un jeton sur la case correspondante de la colonne «1x».
- 3.) Un nombre de points indiqué par plusieurs dés **peut** être recouvert par un jeton sur la case correspondante de la colonne concernée. Si, par exemple, trois dés indiquent un 5, le joueur a la possibilité de poser un jeton sur la case 5 de la colonne «3x». C'est au joueur qu'il incombe de décider du nombre de dés de son lancer qu'il souhaite faire compter.

EXEMPLE:

Un joueur obtient le résultat suivant:



Le joueur pose alors dans la colonne «2x», 1 jeton sur le et un sur le , après quoi il pose un jeton sur dans la colonne «1x». Il renonce à poser un jeton sur la rangée de la colonne «1x». Son tour est alors terminé et le joueur transmet les 6 dés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- 4.) Un joueur a la possibilité de **modifier** le résultat d'un ou plusieurs dés **vers le bas**, sur une valeur plus faible, si **tant est qu'un des autres dés au moins affiche le nombre voulu de points**.

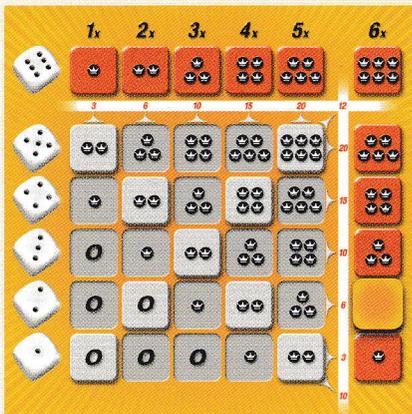
EXEMPLE:

Un joueur obtient le résultat suivant:



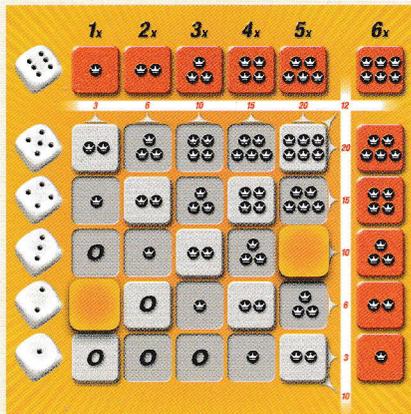
Ce lancer ne permet pas seulement de procéder comme dans l'exemple précédent, mais offre aussi la possibilité de modifier certains résultats, avant la pose des jetons:

A)

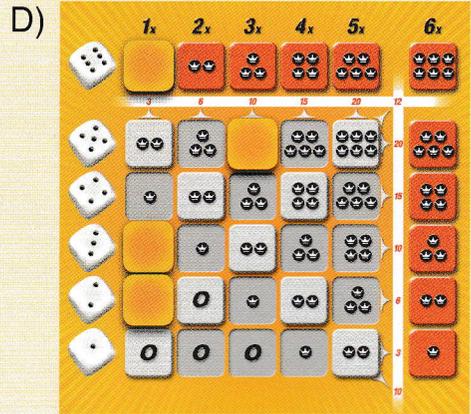
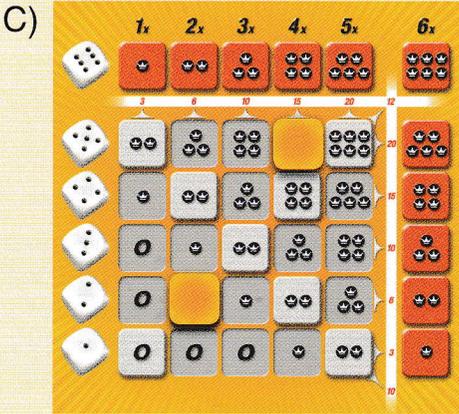


A) Le joueur peut transformer 5 de ses dés en un , de manière à avoir 6 dés de . Ceci constitue une excellente possibilité de glaner 2 points à la fin du jeu, vu que les jetons posés sur les cases du bord rapportent toujours des points.

B)



B) Le joueur peut modifier les 4 résultats les plus élevés du lancer en 4 x , de manière à avoir 5 dés en tout de . Le dé de est repris tel quel, vu qu'il ne peut pas être transformé en une valeur supérieure. La rangée de 5 x permet – si tant est que les jetons constituent une rangée complète – d'encaisser 4 points et s'avère de ce fait précieuse.



C) Le joueur peut modifier les 2 dés de en 2x , de manière à avoir 4 dés de en tout. En plus, le joueur peut transformer le en un , de manière à avoir 2 dés indiquant un .

D) Le joueur peut également combiner les possibilités indiquées ou utiliser autant de dés qu'il le veut, sans les modifier.

Le joueur décide d'utiliser un sans le modifier. Il transforme un autre en un , de manière à obtenir ainsi 3x . Il prend également les dés avec le et le sans les modifier et pose ses jetons en conséquence sur sa planche.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a réussi à poser ses 18 jetons sur sa planche. Le tour se poursuit jusqu'à ce que le joueur se trouvant à la droite de celui ayant commencé ait fini de jouer, ceci afin que tous les joueurs aient joué un nombre équitable de fois. Après quoi, le décompte s'effectue.

Décompte

Tous les jetons ne constituant pas une rangée horizontale, verticale ou diagonale complète de 5 sont tout d'abord enlevés. Mais attention : les jetons se trouvant sur les 11 cases de couleur plus foncée restent là où ils sont. Les couronnes sur les cases occupées indiquent le nombre de points obtenus. 1 couronne rapporte alors 1 point. Les cases faisant partie de plusieurs rangées sont également l'objet d'un décompte multiple.



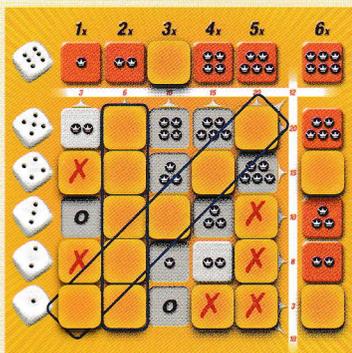
Les points affectés aux rangées (horizontales, verticales et diagonales) complètes sont illustrés en plus et repérés par des flèches.



Les cases périphériques de couleur plus foncée ne font **jamais** partie d'une **rangée de 5** ou de diagonales. Les cases périphériques occupées par des jetons rapportent **toujours des points** et ne doivent pas forcément constituer une rangée.

Les joueurs font le décompte de leurs couronnes (points). **Le joueur ayant le plus grand nombre de points sort vainqueur de la partie.**

EXEMPLE:



À la fin du jeu, le joueur encaisse des points pour chacun des 3 jetons se trouvant sur les cases périphériques de couleur plus foncée (3 + 4 + 1 = 8 points).

En plus, le joueur reçoit des points pour chacun des jetons se trouvant sur les deux lignes entourées de bleu, vu que les jetons reposent sur 5 cases consécutives (6 + 12 = 18 points). Les autres jetons ne rapportent aucun point au jouer, vu qu'ils ne constituent pas une rangée de 5 complète.

Au total, le joueur obtient **26 points**.

Remarques et astuces

- 1) Au cours de son tour, un joueur n'est pas obligé de poser des jetons. Si le résultat indiqué par les dés ne convient pas, il peut s'avérer parfois judicieux de ne pas poser de jeton.
- 2) Il est préférable de se concentrer sur 2 à 3 rangés au maximum, car il est difficile de compléter plus de 3 rangées d'ici la fin d'une partie.
- 3) Faites également bien attention à l'endroit où se trouvent les jetons restants des autres joueurs, car un tour peut s'achever très rapidement.

Jeu en solitaire

Si l'on n'a personne avec qui jouer, on peut très bien jouer tout seul et même dans ce cas, il s'agit d'obtenir le maximum de points.

Les règles du jeu restent inchangées à la seule différence que le joueur **doit** combiner à chaque tour les dés de manière à pouvoir placer au moins 1 jeton. Si ce n'est pas possible, il doit enlever un de ses jetons pas encore placé. Qui veut corser les choses, doit placer (dans la mesure du possible) au moins 2 jetons par tour.

Points	Résultat
40 et plus	Génie
36-40	Pro
31-35	Expert
26-30	Joueur averti
21-25	Pas mal pour un débutant
Jusqu'à 20	Domage. Mieux vaut retenter immédiatement sa chance !

Auteur: Benjamin Schwer, Graphiques: MaschmannFautzHuff, Rédaction: Matthias Karl et Thorsten Gimmler