



## Contenu

- ◆ 4 dés spéciaux à 6 faces : 0, 1, 2, 3, 4 et 5.
- ◆ 1 cornet à dés
- ◆ 9 Prix Fabuleux

## But du jeu

Remporter des prix fabuleux en obtenant les combinaisons de dés figurant sur les prix. Le premier joueur à remporter trois prix... et à les conserver tous les trois – car les autres joueurs essaient de les lui voler - gagne la partie.

## Préparation

1. Disposez les neuf prix au centre de la table afin qu'ils soient visibles de tous les joueurs.
2. Placez les quatre dés dans le cornet.
3. Chaque joueur lance les quatre dés. Le joueur ayant obtenu le plus fort total jouera le premier.

## Le tour de jeu

A chaque tour, un joueur essaie de remporter un prix. Tous les prix sont en permanence disponibles, même ceux en possession d'autres joueurs. Un joueur commence son tour en lançant les quatre dés puis en vérifiant s'il a remporté un prix.

Voir *Prix remportés*.

- ◆ Si le joueur a remporté un prix, il peut :
  - Soit recueillir ce prix, et le tour passe au joueur assis à sa gauche
  - Soit choisir de ne pas recueillir ce prix pour essayer de remporter un autre prix.
- ◆ Si le joueur n'a pas remporté de prix, ou a choisi de ne pas recueillir le prix qu'il a gagné, ce joueur peut essayer d'améliorer son résultat en mettant de côté des dés et en relançant d'autres. Après chaque nouveau lancer, le joueur vérifie s'il a remporté un prix.

### *Mettre de côté et relancer des dés*

- Le joueur doit mettre de côté au moins l'un des dés juste lancés avant chaque nouveau lancer.
- Quand un dé est mis de côté, sa valeur ne peut plus être modifiée, et le joueur ne peut plus le relancer durant ce tour.
- Dès qu'un joueur a remporté un prix, ou qu'il a mis de côté tous ses dés sans remporter de prix, son tour est terminé et les dés passent au joueur assis à sa gauche.

Voir *Exemples de dés mis de côté et relancés*.

## Fin de la partie

Le premier joueur à remporter **trois** prix et à les conserver tous les trois durant les tours des **deux** joueurs suivants, gagne la partie.

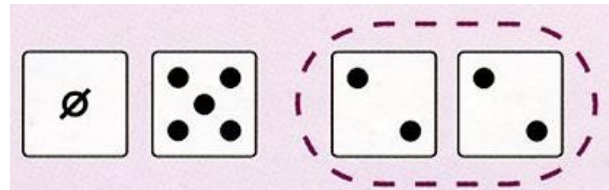
**Note :** Dans une partie à deux joueurs, un joueur a droit à un deuxième tour pour essayer de voler un prix au joueur qui a remporté trois prix, s'il n'a pas réussi à le faire lors de son premier tour. **Durant ces deux tours, le joueur ne peut pas remporter de prix du centre de la table.**

## Exemples de dés mis de côté et relancés

### Exemple A

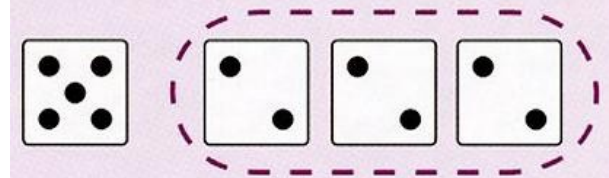
#### 1er lancer :

Le joueur lance les quatre dés, obtient 0, 2, 2 et 5, et met de côté les deux 2.



#### 2ème lancer :

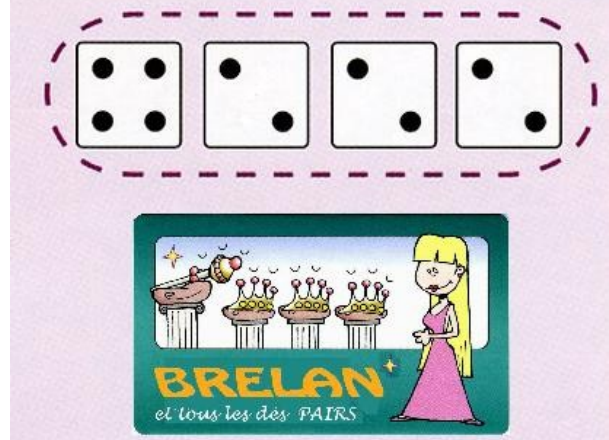
Le joueur relance le 0 et le 5, obtient un 2 et un 5, et met de côté le 2. A présent, trois 2 sont mis de côté.



#### 3ème lancer :

Le joueur relance le 5 en espérant un 2 (pour le « Carré »), ou bien un 0 ou un 4 (pour le « Brelan et tous les dés pairs ») ou encore un 1 (pour « 7 exactement »).

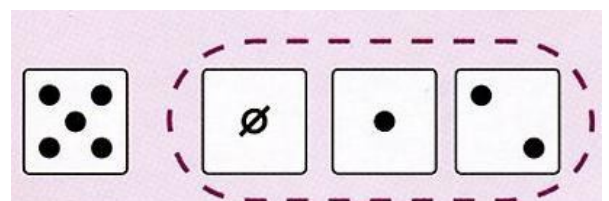
Le joueur obtient un 4, c'est-à-dire au final 2, 2, 2, et 4, et remporte le prix « Brelan et tous les dés pairs ».



### Exemple B

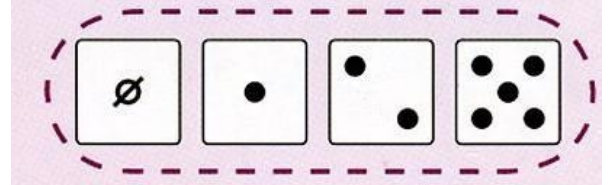
#### 1er lancer :

Le joueur lance les quatre dés, obtient 0, 1, 2 et 5, et met de côté 0, 1 et 2.



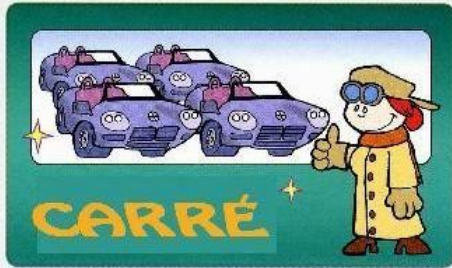
#### 2ème lancer :

Le joueur relance le 5 en espérant un 0 (pour « 3 ou moins »), un 3 (pour la « Suite ») ou un 4 (pour « 7 exactement »).



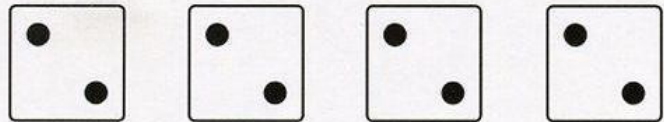
Le joueur obtient un 5, c'est-à-dire au final 0, 1, 2 et 5, ce qui ne permet de remporter aucun prix. Le 5 doit être mis de côté car au moins un dé, parmi ceux juste lancés, doit être mis de côté après chaque nouveau lancer. **Le tour prend fin sans qu'aucun prix ne soit remporté.**

# ★ Gagnez ces Prix Fabuleux ! ★



**CARRÉ** : Les quatre dés avec le même nombre.

EXEMPLE



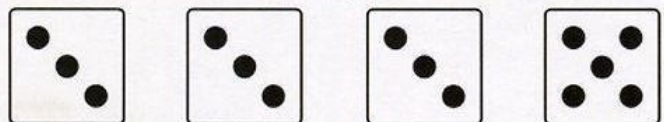
**2 paires** : Deux paires de dés, chaque paire avec un nombre différent.

EXEMPLE



**BRELAN et tous les dés IMPAIRS** : Trois dés avec le même nombre impair et le quatrième dé avec un nombre impair différent.

EXEMPLE



**BRELAN et tous les dés PAIRS** : Trois dés avec le même nombre pair et le quatrième dé avec un nombre pair différent.

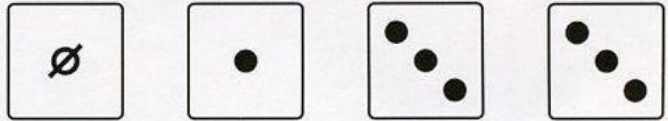
EXEMPLE





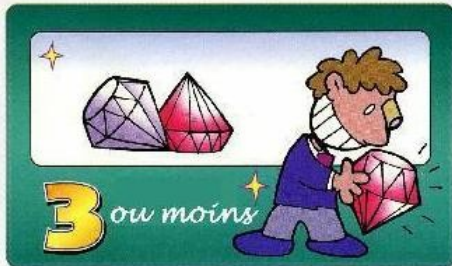
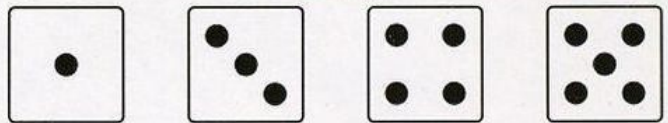
**7 exactement** : Le total des quatre dés exactement égal à sept.

EXEMPLE



**13 exactement** : Le total des quatre dés exactement égal à treize.

EXEMPLE



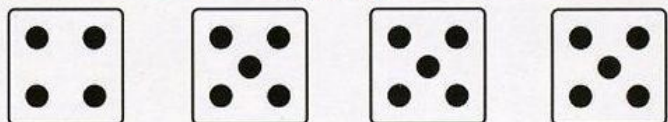
**3 ou moins** : Le total des quatre dés égal à trois ou moins.

EXEMPLE



**17 ou plus** : Le total des quatre dés égal à dix-sept ou plus.

EXEMPLE



**SUITE** : Quatre nombres consécutifs.

EXEMPLE



## Prix remportés

- ◆ Un joueur peut essayer de remporter n'importe quel prix, qu'il se trouve au centre de la table ou qu'il soit en possession d'un autre joueur.
- ◆ Pour remporter un prix, les quatre dés doivent être utilisés pour satisfaire à la combinaison de dés indiquée sur le prix.
- ◆ Certains résultats de dés peuvent satisfaire aux combinaisons de dés exigées pour plusieurs prix. Le joueur peut choisir lequel de ces prix il préfère. Un seul prix peut être remporté par tour.
- ◆ Dès qu'un prix a été recueilli, il doit être exposé sur la table devant le joueur qui l'a remporté, à la vue de tous.



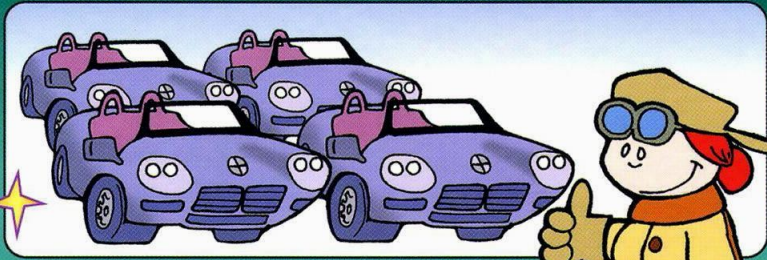
*Note : Dans Easy Come-Easy Go, le zéro est considéré comme un nombre pair.*

## Variante

Pour une partie à quatre joueurs plus stimulante, le premier joueur à remporter trois prix doit les conserver durant les tours des **trois** autres joueurs pour gagner.

<b>Auteur</b>	Reiner Knizia
<b>Équipe de test</b>	Matt Mariani, Mark Osterhaus, Al Waller, Ellen Winter
<b>Illustrations &amp; conception graphique</b>	John Kovalic
<b>Production</b>	Cathleen Quinn-Kinney
<b>Développement du produit</b>	Tom Strom
<b>Traduction française</b>	Alinea – V1.00 (23/07/2010)
<b>Out of the Box Publishing Inc.</b>	Phone 800-540-2304
P. O. Box 14317	Fax 800-637-4201
Madison, WI 53708	E-mail <a href="mailto:info@otb-games.com">info@otb-games.com</a>
USA	<a href="http://www.otb-games.com">www.otb-games.com</a>
©2004-2005 Out of the Box Publishing Inc. Tous droits réservés.	

En pages suivantes, vous trouverez les 9 Prix Fabuleux avec les textes traduits en français, au format d'impression.



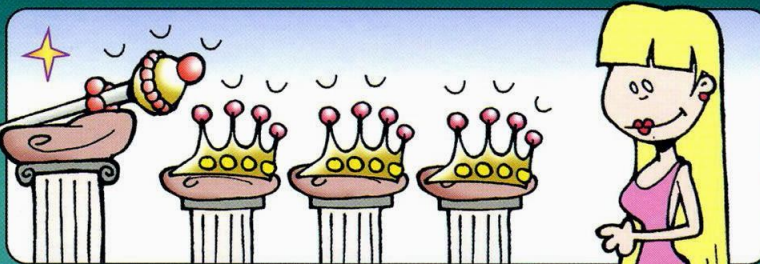
**CARRÉ**



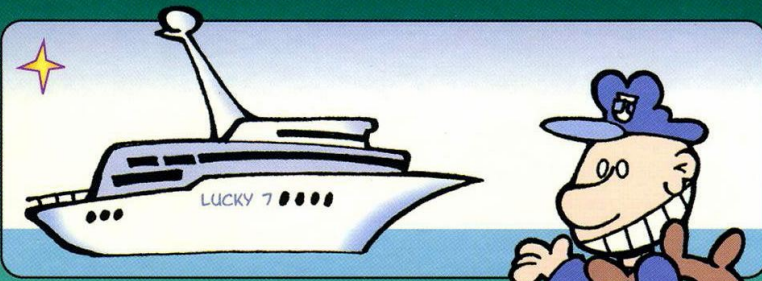
**2** paires



**BRELAN**  
et tous les dés IMPAIRS



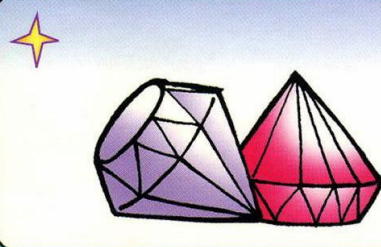
**BRELAN**  
et tous les dés PAIRS



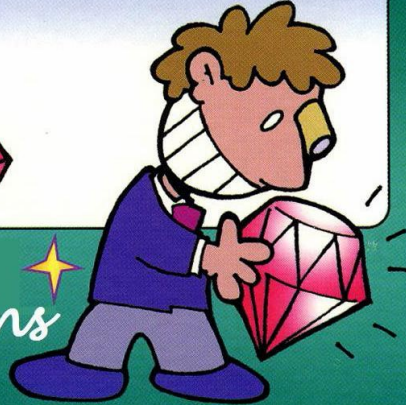
**7** exactement



**13** exactement



**3** ou moins



**17** ou plus

