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 (Saône-et-Loire), 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

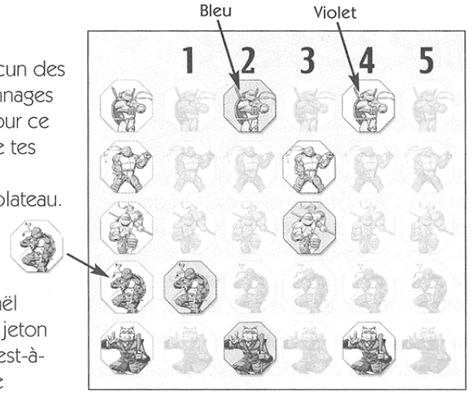
LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

SCORE DE 0

Après ton dernier lancer, si aucun des dés ne correspond aux personnages que tu souhaitais, ton score pour ce tour est de 0. Place alors un de tes jetons restants sur la case correspondante à gauche du plateau. Exemple : après ton dernier tour, il ne te reste plus qu'un jeton Raphaël. Dans le cas où tu n'obtiens aucun autre Raphaël durant les 3 lancers, place ton jeton sur la case correspondante, c'est-à-dire dans la colonne portant le chiffre 0.



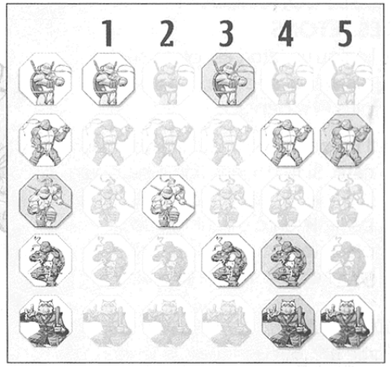
Important : Une même case 0 peut être occupée par plusieurs jetons à la fois.

LE GAGNANT

Lorsque tout le monde a joué, à la fin de la partie, les joueurs totalisent leur score. Pour cela, il faut additionner les chiffres en tête de colonnes, sur lesquels figurent leurs jetons. Le joueur qui a le meilleur score gagne la partie !

Remarque : Dans une partie à 3 ou à 4 joueurs, il y a toujours des pions inutilisés.

Remarques à l'attention des parents : les jeunes enfants auront peut être besoin de l'aide de leurs parents pour compter les points.



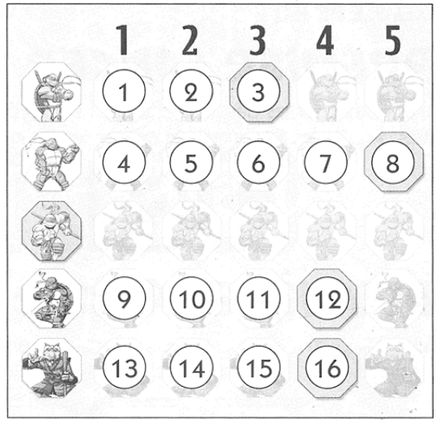
A la fin de cette partie à 2, les joueurs totalisent leurs points. Le joueur violet obtient 15 points alors que le joueur bleu réalise un total de 16 points.

SCORE : VERSION PLUS SIMPLE POUR LES PLUS JEUNES

Compte les cases de gauche jusqu'à celle où se trouve ton dernier jeton, sur toutes les lignes concernées. Le joueur qui obtient le plus de points gagne la partie.

TOTAUX EX-AEQUO

En cas d'égalité, les joueurs en question lancent 5 dés, le joueur qui a le meilleur score gagne.



Pour obtenir le total de 16 points du joueur bleu, compte toutes les cases de gauche jusqu'à la dernière case occupée par un jeton bleu. Remarque : le score de la ligne Raphaël est égal à 0.

JEU EN SOLO

Pour jouer seul, lance les dés pendant 5 tours, selon la même règle. Utilise tes 5 jetons pur tenter d'obtenir le meilleur score.

© 2003 Mirage Studios, Inc. Tortues Ninja™ est une marque déposée des Studios Mirages Inc. Tous droits réservés.
Jeu © 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
www.hasbro.fr
www.tmnt.tv

0104**40551**101

YAHTZEE! Junior

TORTUES NINJA™

Lance les dés et réalise des séries avec tes héros Tortues Ninja favoris.

CONTENU :

5 dés, 20 jetons, 1 gobelet, 1 plateau de score, 1 planche d'autocollants.

ASSEMBLAGE

1. Détache les 20 jetons de leur support.
2. Applique 6 autocollants Tortues Ninja, un par personnage, sur chaque face des 5 dés.

PRÉPARATION DU JEU

1. Chaque joueur prend 5 jetons de la même couleur.
2. Place les 5 dés dans le gobelet.
3. Place le plateau de score au centre.

BUT DU JEU

Marquer le plus de points possible en lançant les dés et en obtenant le plus de personnages Tortues Ninja identiques.

A chaque tour, tu peux lancer les dés trois fois. Plus tu as de personnages à associer, plus tu marques de points.

LE JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie qui continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur dispose de 5 tours.
- Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur dispose de 4 tours.
- Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur dispose de 3 tours.

LANCER LES DÉS

Lors de ton premier lancer, lance tes 5 dés. Si tu souhaites garder certains dés, mets-les de côté. Si tu es satisfait, tu peux arrêter ton lancer. Ton tour prend fin, tu peux compter tes points. Sinon, continue à lancer les dés pour réaliser un meilleur score.

Lors de ton deuxième et de ton troisième lancer, tu peux choisir de lancer un ou plusieurs dés. Tu peux changer d'avis sur la Tortue Ninja que tu cherches à obtenir.

Tu peux t'arrêter après ton deuxième tour mais si tu choisis de lancer les dés une troisième fois, ce sera ton dernier tour et tu devras compter tes points par rapport au dernier lancer de dés.

Note : pour chacun des tours, les points additionnés ne concernent qu'un seul personnage, qui est cependant différent à chaque tour.

EXEMPLE DE JEU

PREMIER LANCER

Tu as obtenu sur les dés : 2 Léonardo, 1 Donatello, 1 Michelangelo et 1 Raphaël. Mets de côté les 2 Léonardo et relance les 3 autres dés.

DEUXIÈME LANCER

Cette fois ci, tu n'as obtenu aucun Léonardo mais en revanche, tu as maintenant 3 Splinter. Mets les 3 Splinter de côté et rejoue les 2 Léonardo.

TROISIÈME ET DERNIER LANCER

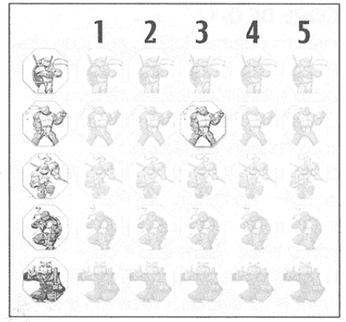
Quand tu as rejoué les 2 Léonardo, tu as obtenu 1 Splinter et 1 Donatello. En 3 lancers, tu as quand même obtenu 4 Splinter ! Totalise les points que ces 4 personnages te rapportent sur le plateau de score. Ton tour est terminé.

LANCER SPÉCIAL "CARAPACE DE TORTUE"

Si tu obtiens 1 Carapace de tortue au cours d'un lancer, tu as de la chance, puisque c'est un joker : cette carte remplace le personnage de ton choix. Par exemple, si tu as 3 Donatellos, 1 Carapace de tortue et 1 Raphaël, tu peux compter la Carapace de tortue comme un autre Donatello ou comme n'importe quel autre personnage que tu n'as pas encore.

JOKER !

LES SCORES



Que tu décides de continuer à lancer les dés ou de finir ton tour, tu dois faire le total de tes points pour ce tour. Le but est de fabriquer des séries de 1, 2, 3, 4 ou 5 fois le même personnage. Tu dois toujours essayer de totaliser la Tortue Ninja pour laquelle tu as le plus de dés. Place le jeton correspondant sur le plateau de score sur la case appropriée.

Par exemple, si tu obtiens 3 Michelangelo et 2 Donatello, il vaut mieux totaliser les points donnés par Michelangelo, pour avoir le meilleur score. Place ton jeton Michelangelo dans la colonne 3 en face du personnage Michelangelo.

ET AVEC UN YAHTZEE ?

Si tu obtiens 5 dés avec la même Tortue Ninja, c'est un Yahtzee ! Place le jeton correspondant dans la colonne 5 sur la ligne du personnage correspondant.

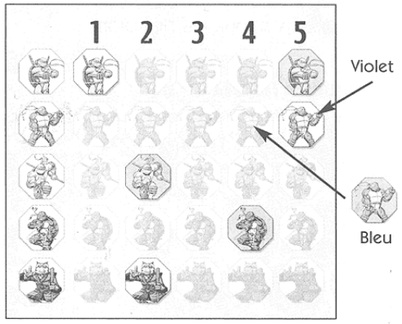
Lorsque tu obtiens 5 Carapaces de tortue, c'est un Yahtzee Ninja ! Place alors ton jeton dans la colonne 5 du personnage de ton choix qui n'est pas encore utilisé.

RÈGLE CONCERNANT LES JETONS

- Lorsqu'un jeton est placé sur le plateau des scores, il ne peut plus être déplacé.
- Il ne peut y avoir qu'un jeton par case. Si tu obtiens une série pour laquelle la case est déjà occupée par le jeton d'un autre joueur, place ton jeton sur la case à gauche sur la même ligne.

EXEMPLES

Partie à 2 joueurs : tu es le joueur bleu et ton adversaire est le joueur violet. Tu as obtenu 5 Michelangelo !



Ton adversaire a déjà placé un jeton Michelangelo sur la colonne numéro 5. Place alors ton jeton sur la colonne numéro 4. Ton score est donc de 4.