

# MINO DICE

Âge **8+** | **3-6** joueurs | **30** min.

## Arrivez-vous à gagner vos paris avec les dés du Minotaure?

Vous êtes-vous déjà demandé comment le Minotaure tue le temps en attendant ses proies dans le labyrinthe? Il lance les dés, encore et encore. Mais attention, les Dés du Mino n'est pas un jeu de hasard. Regardez vos dés et tentez de deviner combien de lancers de dés vous allez gagner. Vous recevez des points seulement si vous avez deviné le bon chiffre. Bon jeu!

## Matériel

36 dés (6 dés spéciaux, 30 dés ordinaires), 6 paravents, 1 sac, 1 carnet de score

## Préparation

1. Chaque joueur prend un paravent et le place devant lui.
2. Choisissez un joueur responsable du carnet de score. Ce joueur écrit les noms de chaque joueur et note les points. Il doit ajouter et soustraire les points immédiatement à chaque tour pour que tout le monde puisse voir les scores clairement.
3. Mettez tous les dés dans le sac et mélangez.
4. Désignez le joueur qui commence.

## Manche, Lancer, Coup

- Le nombre de dés évolue chaque manche. Lors de la première manche, les joueurs prennent un dé. Durant la

seconde, deux... Et ainsi de suite.

- Chaque manche est divisée par lancer. Lancez les dés autant de fois que les joueurs ont de dés par manche.
- Lors du lancer, chaque joueur joue un dé, l'un après l'autre. Lorsque chaque joueur a lancé un dé, le joueur avec le meilleur score peut garder ces dés. Lors d'une égalité, le joueur ayant fait le meilleur score en dernier gagne. Gagner un lancer de dés s'appelle un 'coup'.

## Présentation des dés

Il y a sept couleurs de dés. Les dés sont présentés en fonction de leur valeur. Les trois premiers types de dés possèdent des symboles particuliers et sont plus forts que les autres (lire plus loin la section Dés spéciaux). Les dés avec le drapeau blanc valent zéro. Les chiffres à gauche du schéma (1x, 3x...) indiquent la quantité de chaque dé dans le jeu.

**1x** 

**3x** 

**2x** 

**7x** 

**7x** 

**8x** 

**8x** 

## Jouez!

Chaque joueur pioche des dés dans le sac et les met derrière son paravent, à l'abri du regard des autres joueurs (1 dé lors de la première manche).

« GRA-GRA-GRAOU! »

Lorsque tous les joueurs ont regardé leur(s) dé(s), ils doivent déterminer combien de coups ils vont réussir à gagner durant la manche. Une fois la décision prise, les joueurs tendent le poing au centre de la table.

Quand tous les joueurs ont tendu leur poing au milieu de la table, ils crient « GRA-GRA-GRAOU » ! Lors du dernier mot « GRAOU », chaque joueur indique avec ces doigts le nombre de coups qu'il estime pouvoir remporter durant la manche (Si le nombre de coups est de 6 ou plus, utilisez les deux mains). Le pari de chaque joueur est écrit dans la petite colonne dans le carnet de score.

## LANCEZ!

Il est temps de lancer un premier dé. Le premier joueur commence le tour en lançant un premier dé. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs lancent un de leurs dés selon la couleur du premier dé lancé.

1. La couleur du premier dé indique la couleur des dés à suivre.

Si le premier dé est un dé à nombres, les autres joueurs doivent suivre par un dé de la même couleur.

Un joueur peut lancer un dé d'une autre couleur, (1) s'il n'a pas le dé de la couleur demandée OU (2) s'il choisit de lancer

un dé spécial.

Dans tous les cas, la couleur du premier dé est valable jusqu'à la fin du lancer.

2. Les dés spéciaux n'imposent pas une couleur particulière.

Les couleurs des dés spéciaux sont indépendantes. Si un joueur possède un dé de la couleur demandée durant le lancer, il peut toujours choisir de jouer avec un dé spécial. Si le premier dé lancé est un dé spécial, la couleur du lancer sera imposée par un dé ordinaire ultérieur, joué par un autre joueur.

## Gagnant du coup

Lorsque tous les joueurs ont lancé un dé, il faut regarder qui a gagné le coup.

- Si tous les dés du lancer sont des dés ordinaires, celui qui a lancé le dé avec le plus grand chiffre remporte le coup, quelle que soit la couleur. Si deux dés de la même valeur ont été lancés, le joueur ayant lancé le deuxième dé remporte le coup.
- Les symboles (le Minotaure, le Griffon et la Sirène) des dés spéciaux valent plus que tous les dés ordinaires (lire plus loin la section Dés spéciaux). Si deux symboles identiques sont lancés pendant un lancer, le jour ayant lancé le deuxième dé remporte le coup.
- Le « drapeau blanc » d'un dé spécial ou d'un dé gris ordinaire vaut zéro. C'est le lancer le plus faible. Si tous les joueurs lancent un « drapeau blanc », le premier joueur ayant lancé un « drapeau blanc » remporte le coup.

## [Exemple]

- Ashley lance un 6 rouge. Les autres joueurs doivent lancer un dé rouge.
- Ben lance un 7 rouge.
- Charlie n'a pas de dé rouge et lance un 2 violet.
- David n'a pas non plus de dé rouge et lance un 7 gris.
- Emily lance un 5 rouge.
- Ben et David ont tous les deux obtenus le plus haut lancer. Comme David a joué après Ben, David gagne ce coup (le fait que David n'ait pas joué un dé de couleur rouge ne compte pas. Seule la valeur du dé est prise en compte). David récupère les dés lancés et les place devant son paravent jusqu'à la fin de la manche.
- David démarre un nouveau lancé en choisissant un dé.



## Dés Spéciaux



### Minotaure

- Les faces Minotaure du dé Minotaure sont plus fortes que tous les chiffres d'un dé ordinaire. Le Minotaure est plus fort que le Griffon.
- Néanmoins, le Minotaure est battu par les faces Sirène du dé Sirène.
- Si le coup gagné avec le Minotaure contient un ou plusieurs Griffons, le joueur du Minotaure reçoit un bonus supplémentaire de 30 points pour chaque Griffon terrassé.



### Griffon

- Les faces Griffon du dé Griffon sont plus fortes que tous les chiffres d'un dé ordinaire. Le Griffon est plus fort que la Sirène.
- Néanmoins, le Griffon est battu par les faces Minotaure du dé Minotaure.
- Exceptionnellement, le Griffon peut être battu par la Sirène, quand la Sirène a été battue par un Minotaure au cours du même lancer.
- Si deux Griffons ou plus ont été joués pendant un lancer, le dernier Griffon joué l'emporte.



### Sirène

- Les faces Sirène du dé Sirène sont plus fortes que tous les chiffres d'un dé ordinaire. La Sirène est plus forte que le Minotaure.
- Néanmoins, la Sirène est battue par les faces Griffon du dé Griffon.
- Si une Sirène terrasse un Minotaure, le joueur victorieux remporte un bonus de 50 points.
- Si deux Sirènes ou plus sont joués pendant un tour, la dernière Sirène jouée l'emporte.

### Système de points

- Les joueurs qui ont réussi leur pari initial en devinant le bon nombre de coups remportés reçoivent 20 points par coup gagné.

*[Exemple] Ashley parie trois coups et gagne 3 fois. Elle reçoit un total de 60 points. (=3 coups x20)*

- Les joueurs ayant réalisé moins de paris que prévu perdent 10 points pour chaque coup en trop ou en moins.

*[Exemple] Ben parie 5 coups mais n'en gagne qu'un. La différence est de 4 coups. Il reçoit -40 points. {=4 coups de différence x (-10)}*

- Si les joueurs avaient parié « zéro coup » et réussissent ce pari, ils reçoivent en récompense des points équivalent au nombre total de lancers joués dans la manche, multiplié par 10.

*[Exemple] Lors de la quatrième manche, Charlie parie qu'il ne fera aucun coup. À la fin de la manche, il parvient à ne faire aucun coup. Il reçoit 40 points. {= quatre lancers x (10)}*

- Toutefois, si les joueurs qui avaient parié « zéro coup » perdent leur pari en gagnant un coup ou plus, ils perdent des points équivalent au nombre total de lancers joués dans la manche, multiplié par 10.

*[Exemple] Lors de la 6ème manche, David parie qu'il ne gagnera aucun coup. Durant la manche, il a dû prendre 2 coups. Il reçoit -60 points {= six lancers x (-10)}*

### Points bonus

Les joueurs reçoivent des points bonus avec les dés Minotaure et Sirène. Néanmoins, les points bonus sont attribués seulement si les joueurs réussissent leur pari pendant la manche.

- Si un joueur joue une Minotaure et terrasse un ou plusieurs Griffons, il remporte 30 points en bonus par Griffon vaincu.

- Si un joueur joue une Sirène et terrasse un Minotaure, il remporte 50 points en bonus. Dans les deux cas, les joueurs ne reçoivent aucun point bonus si leur Minotaure ou leur Sirène remporte le lancer alors qu'un joueur a joué un Drapeau Blanc.

### Résumé : le classement des dés



### [Exemple]

- Ashley obtient une face Griffon.
- Ben obtient une face Minotaure.
- Charlie joue un 5 rouge.
- David doit jouer la même couleur et obtient un 7 rouge.
- Emily a un dé rouge mais décide de lancer un dé Sirène, et obtient une face Sirène.
- Emily remporte ce lancer, puisque la Sirène est plus forte que le Minotaure. Elle remporte le coup et reçoit donc 50 points bonus pour avoir capturé un Minotaure.



- Si Emily n'avait pas obtenu une Sirène, Ben aurait remporté le lancer avec son Minotaure. En remportant ce lancer, il aurait reçu 30 points bonus pour avoir capturé un Griffon.

### Fin de la manche

Le joueur qui a le carnet de score note les points de tous les joueurs pour cette manche. Une fois qu'une manche a été jouée et que les points ont été notés, il faut remettre tous les dés dans le sac. Ensuite, chaque joueur prend un dé en plus que lors de la manche précédente. Le joueur qui commence change à chaque nouvelle manche dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Fin du jeu

Quand il y a 3 ou 4 joueurs, le jeu prend fin après 8 manches. Quand il y a 5 joueurs, le jeu prend fin après 7 manches. Quand il y a 6 joueurs, il se termine après 6 manches. Le joueur avec le plus de points (ou le score le moins négatif) gagne le jeu.

### Règles simples

- Si vous avez peur de vous perdre dans le labyrinthe du Minotaure, vous pouvez jouer selon le système de points simplifié.
- Si les joueurs perdent leur pari, ils reçoivent zéro points.
- Il n'y a pas de points bonus pour avoir capturé le Griffon avec le Minotaure, ou le Minotaure avec la Sirène.
- Toutes les autres sont les mêmes.

Un jeu par Manfred Reindel  
Illustration par Wanjin Gill  
Publié par Gameology Inc | www.playte.com

playte