Règle du jeu

Shut the box

6 - 99 ans | 1 à 4 joueurs | 10 min



Contenu :

1 piste de lancer avec 9 clapets, 2 dés, 1 bloc note

But du jeu:

À chaque manche : abaisser le plus grand nombre de clapet avant d'être bloqué.

À la fin des 10 manches : être le joueur qui a marqué le moins de points.

Préparation du jeu :

En début de manche, tous les clapets sont relevés afin de permettre la lecture des chiffres.

Déroulement du jeu :

Une partie se joue en 10 manches.

À chaque manche, les joueurs ont 1 tour de jeu.

Les joueurs jouent chacun leur tour et lancent les dés jusqu'à qu'ils ne puissent plus abaisser de clapet.

Le 1er joueur lance les deux dés : Il a alors plusieurs solutions et peut rabattre un ou plusieurs clapets du moment que leur somme est égale au résultat des deux dés.

Par exemple : le joueur obtient un 2 et un 5 aux dés.

La somme des deux dés fait donc 7 et il peut rabattre :

- Soit le 7,
- Soit le 2 et le 5,
- Soit le 6 et le 1,
- Soit le 3 et le 4,
- Soit le 4, le 2 et le 1.

Puis, le joueur relance les deux dés jusqu'à être bloqué, c'est-à-dire ne plus pouvoir rabattre de clapets parmi les solutions possibles.

Son tour de jeu est alors terminé. Il additionne les chiffres des clapets restants et marque ses points.

Par exemple : s'il lui reste le 9, le 6 et le 2, il marque 17 points.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer, il relève les clapets et lance les dés jusqu'à être bloqué. Et ainsi de suite...

À la fin des 10 manches, chaque joueur fait l'addition des points marqués à chaque manche.

NB : Si un joueur réussi à rabattre tous les clapets il fait un "shut the box". Dans ce cas, il marque 0 point et tous les autres joueurs marquent 20 points.

Qui gagne ?

Le gagnant est celui qui totalise le moins de point à la fin des 10 manches.

Règle mise en ligne par

didacto.com

