

CALCUE-MOI SI TU PEUX!

Pour deux joueurs

Matériel: la grille de jeu

3 dèS


18 jetons de bingo x 4

couleurs différentes

Déroulement:

* Chaque joueur choisit une zone de jeu et prend les jetons associés à sa zone.

* Le premier joueur tire les 3 dèS. Il peut poser un jeton sur sa grille soit sur le nombre obtenu par l'addition des trois nombres, soit sur un ou plusieurs nombres indiqués par les dèS.

exemple de tirage : 

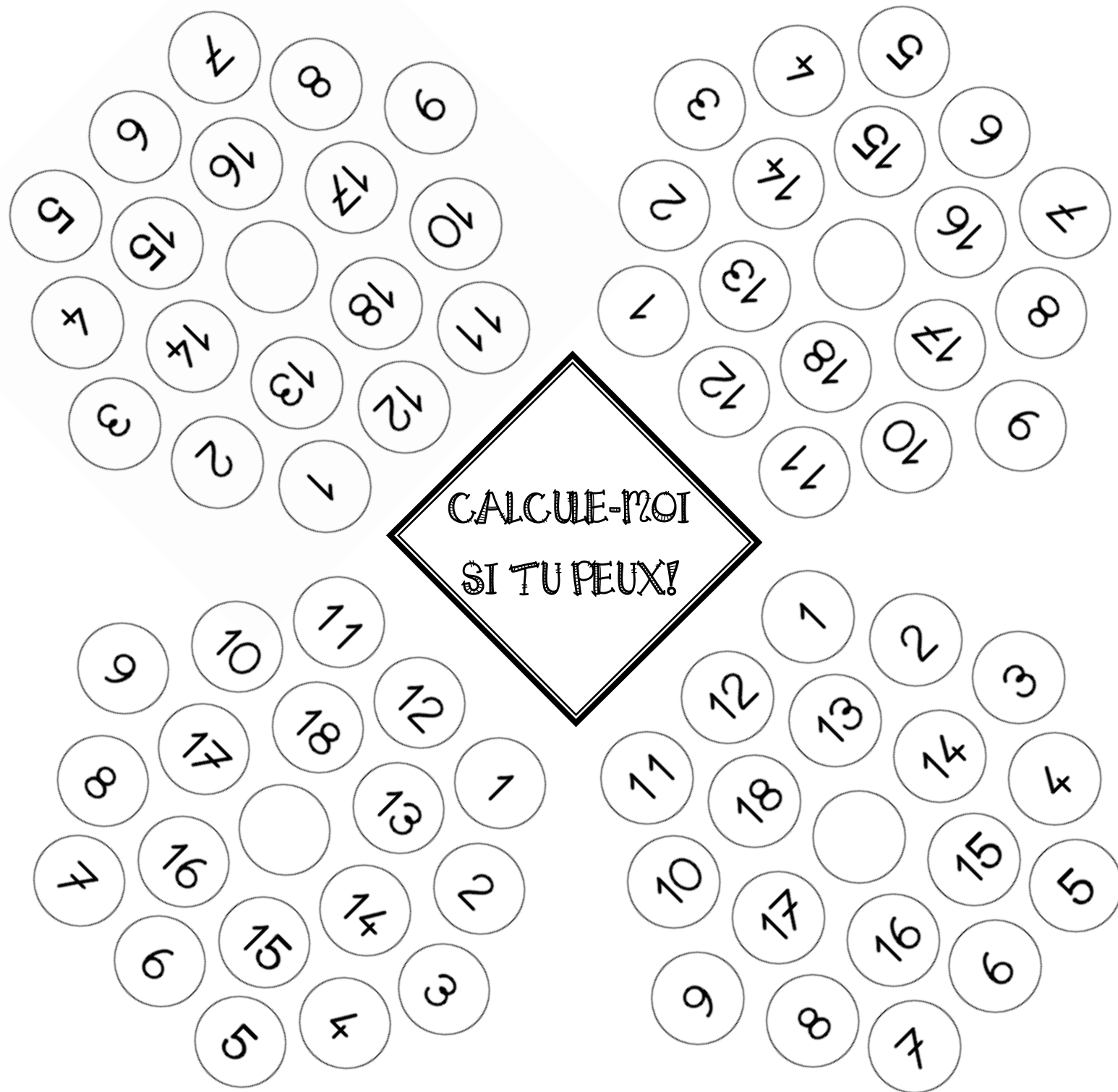
Le joueur peut poser un pion sur le 9 (1+5+4) ou sur les 1, 5 et 4 s'ils ne sont pas encore couverts.

* le deuxième joueur joue à son tour.

* Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les ronds d'un grille soient recouverts de jetons.

* Si un joueur ne peut pas jouer parce que ses nombres sont déjà couverts, il passe son tour.

Le gagnant est celui qui a mis tous ses jetons sur la grille.



VARIANTES

Une fois que les règles sont bien assimilées, on peut varier un peu les règles:

En équipe:

- il y a toujours 4 zones de jeu mais les joueurs sont par équipe de 2. Si un joueur tire les dés et ne peut pas compléter sa grille car ses nombres sont déjà couverts, il peut aller poser chez son coéquipier si besoin.

Contre les adversaires:

- 4 joueurs qui jouent individuellement. Si un joueur tire les dés et ne peut pas compléter sa grille car ses nombres sont déjà couverts, il peut faire le choix d'aller poser un jeton (uniquement le nombre obtenu en additionnant les dés) chez un adversaire. Il bloque ainsi la case.

Pour se débloquent, l'adversaire doit faire le nombre à l'aide des dés. Il débloquent ainsi sa case mais ne pourra le couvrir que s'il refait, lors d'un prochain tour, le nombre de la case.

Contre les adversaires en équipe:

On mélange les règles des deux variantes ci-dessus.