



**Matériel**  
 . Un plateau de jeu en trois parties . 10 tourillons en bois . 18 dés dans 4 couleurs (5+5+4+4)

**But du jeu**  
 Être le premier joueur, ou la première équipe, à atteindre 301 points en lançant à chaque manche ses dés à l'aide d'une pichenette.

**Assemblage**  
 Pour assembler le plateau de jeu, placer les plateaux " 3x " et " 4x " sur la surface de jeu. Y placer le plateau " 2x " et le faire tenir à l'aide des deux pièces en bois. Enfin, encastrent la partie supérieure du plateau de manière à obtenir le même plateau que sur la boîte de jeu. Enfin, enfoncer les tourillons en bois dans chaque trou du plateau.

La partie surélevée du plateau de jeu, dépassant légèrement à l'arrière du plateau, est la piste de lancement (depuis laquelle les dés seront propulsés à l'aide d'une pichenette).

Chaque joueur choisit ensuite une couleur de dés (pour la répartition des dés, reportez-vous aux sections suivantes), puis chacun lance un dé pour déterminer sa position dans l'ordre du tour.

Il est conseillé de se munir d'une feuille de papier et d'un crayon afin de marquer les scores de chaque manche.

**Règles en individuel pour 3 ou 4 joueurs :**  
 La ligne horizontale imprimée sur le plateau de jeu marque la limite que doivent franchir entièrement les dés pour que leur valeur soit comptabilisée.

À son tour, un joueur place un de ses dés où il veut sur la piste de lancement, puis le propulse à l'aide d'une pichenette vers l'avant du plateau, dans l'espoir qu'il s'arrête sur une des zones numérotées " 1x ", " 2x ", " 3x ", ou mieux encore " 4x ". Plus un dé s'arrête loin sur le plateau de jeu, plus il pourra potentiellement rapporter de points en fin de partie.

Tout dé qui sort du plateau ne rapporte aucun point. Une fois un dé lancé, on n'y touche plus (qu'il rapporte ou non des points) : il sera toujours un obstacle ou un objectif pour les joueurs adverses.

Les joueurs lancent ensuite chacun à tour de rôle un de leurs dés.

Il est possible d'expulser du plateau un ou plusieurs dés en les percutant : il suffit pour cela de bien viser. De même, il est parfois judicieux de pousser ses propres dés, ou de les protéger en plaçant un dé dans leur alignement. En plus d'être un jeu d'adresse, Tumblyn-Dice est aussi un jeu tactique.

Une fois que les dés de tous les joueurs ont été lancés, chacun compte ses points :  
 . on écarte du plateau tous les dés n'ayant pas franchi la ligne de démarcation : ils valent 0 point ;  
 . chaque dé situé dans la partie " 1x " rapporte autant de points que sa valeur (exemple : 1 x 5 = 5 points) ;  
 . chaque dé situé dans la partie " 2x " rapporte autant de points que sa valeur (exemple : 2 x 4 = 8 points) ;  
 . et ainsi de suite avec les parties " 3x " et " 4x ".  
*Remarque : 24 est le maximum de points que l'on peut marquer avec un dé (4 x 6 = 24 points).*

On joue autant de parties que nécessaires jusqu'à ce que la somme des points gagnés par un joueur atteigne ou dépasse 301 points. Si plusieurs joueurs (ou équipes) atteignent ou dépassent en même temps les 301 points, gagne celui ou ceux qui ont le plus de points.

**Règles pour 2 joueurs :**  
 On peut jouer de trois manières différentes :  
 . chaque joueur prend cinq dés d'une même couleur ;  
 . chaque joueur prend cinq dés d'une même couleur et un dé bonus d'une autre couleur. Les points marqués par ce dé compteront double. Chacun décide du moment où il veut lancer son dé bonus ;  
 . enfin, il est possible d'utiliser deux couleurs de dés par joueur (soit neuf dés par joueur).

**Règles par équipes (4 ou 6 joueurs):**  
 A 4 joueurs, on forme deux équipes de deux joueurs, chacun prenant 4 dés d'une même couleur. Les points marqués par les deux couleurs d'une même équipe sont additionnés.  
 A 6 joueurs, on forme deux équipes de trois joueurs, chaque équipe disposant de 9 dés (5 d'une couleur et 4 d'une autre couleur). Chaque joueur d'une équipe prend trois dés en main. Les points marqués par les joueurs d'une même équipe sont additionnés.

*De nombreuses variantes sont disponibles en fin de règles, ou sur notre site internet : <http://www.ferti-games.com>.*

## Variantes

*Pour les plus jeunes*

Au lieu de multiplier les valeurs des dés par les coefficients multiplicateurs (1x, 2x, 3x et 4x), ajouter respectivement 1, 2, 3 et 4 aux valeurs des dés. Exemple : au lieu de 4 x 5 = 20 points, on calcule désormais 4 + 5 = 9 points.

*Pour les grands*

1. Les dés éjectés du plateau rapportent des points négatifs à leur propriétaire et sont donc décomptés du total. C'est donc un bonus attribué chaque fois que l'on éjecte un dé adverse du plateau.

2. Pour le jeu en équipes, jouer en 501 points (et non plus 301) permet d'avoir des parties un peu plus longues.

3. Au lieu de jouer en 301 points, on peut jouer en X manches gagnantes (modulez au besoin ce nombre, mais 4 permet d'avoir des parties de durée convenable).

4. Il est possible d'attribuer un bonus de points à un joueur si tous ses dés sont sur le plateau à la fin de la manche. Ce bonus est laissé à la convenance des joueurs : +10 points, +20 points, points doublés...

*Le ridicule ne tue pas...*

Il est possible de jouer avec des dés spéciaux (à 8, 10, 12 ou 20 faces) pour pimenter les parties.

Avec d'autres dés de couleurs, il est possible de jouer avec encore plus de joueurs, mais les parties seront plus longues...

En jouant avec 1 dé par personne, il est possible de jouer jusqu'à 16 joueurs, en formant 4 équipes de 4 joueurs. C'est sans doute un peu long... mais c'est possible !

## Varianten

*Voor de jongste spelers*

In plaats van het vermenigvuldigen van de waardes van de dobbelstenen met de waardes van de velden (1x, 2x, 3x et 4x), kan je respectievelijk 1, 2, 3 en 4 punten toevoegen aan de waardes van de dobbelstenen. Voorbeeld : in plaats van 4 x 5 = 20 punten, bereken je voortaan 4 + 5 = 9 punten.

*Voor de oudere spelers*

De dobbelstenen die het spelbord verlaten, brengen negatieve punten op aan zijn eigenaar en worden daarom ook afgetrokken van het totaal. Indirect krijgt de speler die erin slaagt om een dobbelsteen van een tegenstander van het spelbord te duwen, een bonus.

Speel je met team, speel dan voor 501 punten (in plaats van 301) en hierdoor kan je een langer spel spelen.

Speel niet voor punten (301 punten) maar voor zeges (X aantal gewonnen spellen). Je kan een willekeurig aantal spellen spelen maar het spelen van 4 spellen geeft je een uitdagende spelervaring.

Het is mogelijk om een bonus toe te wijzen aan een speler wiens dobbelstenen nog allemaal op het spelbord liggen. Deze bonus wordt gezamenlijk bepaald door de spelers: +10 punten, +20 punten, verdubbeld aantal punten, ...

*Zot zijn doet geen zeer...*

Het is mogelijk om met speciale dobbelstenen te spelen (met 8, 10, 12 of 20 vlakken) om je spel wat pittiger te maken.

Met nog meer kleuren, is het mogelijk om met nog meer spelers te spelen maar dan kan een spel wel uitlopen.

Speel je met 1 dobbelsteen per speler, dan is het mogelijk om met 16 spelers te spelen en vorm je 4 teams van 4 spelers. Het zal zonder twijfel een lang spel worden... maar het is mogelijk !



**Spelmateriaal**  
 . Een spelbord in drie delen . 10 houten spullen. . 18 dobbelstenen in 4 kleuren (5+5+4+4)

**Doel van het spel**  
 De eerste speler of het eerste team te zijn, dat 301 punten weet te behalen door het gooien van de dobbelstenen in jouw beurt.

**Constructie**  
 Om het spelbord in elkaar te plaatsen, plaats je de plateaus " 3x " en " 4x " op een vlakke ondergrond. Hierop plaats je het plateau " 2x " en maak je het vast met de twee houten uitsteekfels. Vervolgens voeg je het bovenste plateau in om hetzelfde plateau te bekomen zoals aangeduid op de speldoos. Tot slot steek je alle spullen in de hiervoor voorziene gaatjes op het spelbord.

Het verhoogde gedeelte van het spelbord, dat zich achteraan het spelbord bevindt, is de werpzone (van waaruit de dobbelstenen gegooid worden met een handige knip van de vingers).

Elke speler kiest vervolgens een kleur dobbelstenen uit (voor de verdeling van deze dobbelstenen, verwijzen we naar de volgende secties) en elke speler gooit vervolgens een dobbelsteen om zijn volgorde in de spelbeurten te bepalen.

Hou een blad papier en wat schrijfgerei bij de hand om de scores van elke ronde te noteren.

**Regels voor individuele spelers (3 tot 4) :**  
 De horizontale lijn die gedrukt staat op het spelbord, duidt de grens aan die volledig moet gepasseerd zijn eer de waarde van de dobbelstenen kan meetellen.

Tijdens zijn beurt plaatst de speler één van zijn dobbelstenen waar hij dit maar wenst op het lanceerplatform. Dankzij een tik met de vingers wordt deze dobbelsteen naar de voorkant van het spelbord gelanceerd, met de bedoeling natuurlijk dat deze uiteindelijk terecht komt op één van de gunstige zones " 1x ", " 2x ", " 3x ", of zelfs nog beter " 4x ". Hoe verder een dobbelsteen eindigt op het spelbord, hoe meer punten deze zal kunnen opbrengen op het einde van het spel.

Een dobbelsteen die het plateau verlaat, brengt geen punten op. Is een dobbelsteen gegooid, dan mag deze niet meer aangeraakt worden of hij nu punten opbrengt of niet : deze zal hierna een obstakel of een doel vormen voor de andere spelers.

De spelers lanceren vervolgens om beurt één van hun dobbelstenen.

Het is toegestaan om één of meerdere dobbelstenen van het spelbord te duwen door goed te mikken met jouw dobbelsteen. Dit vraagt natuurlijk wat ervaring. Anderzijds is het soms ook verstandig om je eigen dobbelstenen weg te duwen, of om deze te beschermen door het plaatsen van een andere dobbelsteen in hun lijn. Naast een behendigheidsspel, is Tumblyn-Dice ook een tactisch spel.

Zijn alle dobbelstenen van alle spelers gegooid, dan telt iedereen zijn punten :  
 . men verwijdert eerst alle dobbelstenen die niet verder geraakt zijn dan de lijn, zij brengen 0 punten op ;  
 . elke dobbelsteen op het veld " 1x " brengt evenveel punten op als zijn waarde (voorbeeld : 1 x 5 = 5 punten) ;  
 . elke dobbelsteen op het veld " 2x " brengt dubbel zoveel punten op als zijn waarde (voorbeeld : 2 x 4 = 8 punten) ;  
 . een analoge puntentelling volgt voor de velden " 3x " en " 4x ".  
*Opmerking : 24 is het maximum aantal punten dat je kan behalen met één dobbelsteen (4 x 6 = 24 punten).*

Men speelt net zoveel spelletjes als nodig zijn waarbij een speler het totaal van 301 punten weet te behalen of deze waarde overschrijdt. Hebben meerdere spelers (of teams) op hetzelfde ogenblik 301 punten (of meer) behaald, dan wint hij (of zij) met de meeste punten.

**Regels voor 2 spelers :**  
 Men kan het spel op drie verschillende manieren spelen :  
 . iedere speler neemt vijf dobbelstenen van dezelfde kleur ;  
 . iedere speler neemt vijf dobbelstenen van dezelfde kleur en neemt bovendien een bonus dobbelsteen van een andere kleur. De punten die je behaalt met deze dobbelsteen, zullen dubbel mee tellen. Deze bonus dobbelsteen mag je naar keuze en op ieder ogenblik gooien ;  
 . tot slot, het is toegestaan om twee kleuren dobbelstenen te gebruiken per speler (namelijk negen dobbelstenen per speler).

**Regels voor teams (4 of 6 spelers)**  
 Met 4 spelers, vorm je twee teams van twee spelers, iedere speler neemt 4 dobbelstenen van dezelfde kleur. De punten die behaald worden door de twee kleuren van een team, worden samen opgeteld.  
 Met 6 spelers, vorm je twee teams van elk drie spelers, en ieder team krijgt 9 dobbelstenen ter beschikking (5 van dezelfde kleur en 4 van een andere kleur). Iedere speler van het team neemt drie dobbelstenen. De punten die behaald worden door de spelers van hetzelfde team, worden opgeteld.

*Tallose varianten zijn beschikbaar op het einde van deze regels, of op onze Internet site : <http://www.ferti-games.com>.*