RÈGLES

DICE ACADEMY™

8+

2 - 6

15 min.

YANNICK GOBERT

Testez vos connaissances et votre vivacité d'esprit ! Pour chaque thème, soyez le premier à trouver le mot commençant par l'une des lettres proposées !
Les lancés de dés s'enchaînent, les esprits se déchaînent et les mots fusent !

MATÉRIEL DE JEU

- 5 dés « lettres »
(de 5 couleurs différentes)
- 5 dés « thèmes »
(de 5 couleurs différentes)

BUT DU JEU

Lancez les dés, identifiez les thèmes et faites-les correspondre aux dés « lettres » !

Le premier joueur à cumuler le nombre de points choisi au début de partie remporte la victoire.

Mise en place

• Sortez les dés de la boîte, ce sera plus simple pour les lancer.

• Choisissez avec les autres joueurs en combien de points vous souhaitez jouer (une partie rapide en 10 points, un petit challenge de 20 points, un concours académique en 30 points).

Chacun se souvient de son score, ou munissez-vous d'une feuille de papier pour noter le score de chaque participant.

• Désignez un premier lanceur. Les joueurs lanceront ensuite les dés à tour de rôle.

Vous êtes prêts à jouer !

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en plusieurs manches successives. À chaque manche, débutez comme ceci :

- Séparez les dés en plaçant d'un côté les 5 dés « thèmes », de l'autre les 5 dés « lettres ».
- Lancez dans un premier temps au centre de la table les 5 dés « thèmes », regardez-les tous ensemble et identifiez clairement chacune des thématiques visibles.
- Quand chaque joueur a clairement identifié les thématiques, les 5 dés « lettres » sont lancés.

Puis, le plus vite possible, chaque joueur va désormais tenter de constituer le plus grand nombre de paires de dé en associant un dé « lettres » d'une couleur avec un dé « thèmes » d'une couleur différente. Dès qu'un joueur trouve un mot qui commence par une des 5 lettres, et qui illustre l'un des 5 thèmes, il le dit à voix haute, se saisit des 2 dés associés et les place devant lui.

Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de possibilités d'association, soit parce qu'il n'y a plus de dé, soit parce qu'il n'y a plus d'idées !

Si un joueur commet une erreur en annonçant une association invalide (faute d'orthographe ou deux dés de même couleur), les deux dés sont remis au centre la table et ce joueur est éliminé de la manche jusqu'au prochain tour.

Pour chaque association trouvée, un joueur gagne 1 point.

La manche est terminée, vous pouvez en démarrer une nouvelle.

Fin de partie :

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points défini en début de partie. En cas d'égalité, jouez une manche supplémentaire entre les joueurs ex aequo.

Remerciements à Valérie, Jean-Jacques, Philippe et Vincent.

Résumé des thèmes

Une émission télé, une série

Une chanson, une musique

Un sport, un accessoire de sport

Une ville

Un pays

Un film

Quelque chose de rectangulaire

Quelque chose de carré

Quelque chose de rond

Quelque chose de grand

Quelque chose de petit

Quelque chose de liquide

Un métier

Un prénom féminin

Un personnage fictif

Un chanteur une chanteuse

Un prénom masculin

Un personnage célèbre

Un oiseau, un animal volant

Un animal terrestre

Un poisson, un animal marin

Un arbre, une plante

Un objet

Un monument

Un vêtement

Un véhicule

Un plat cuisiné

Une boisson

Un jeu

Un fruit ou légume

© 2019 Blue Orange Editions. Dice Academy et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France.
www.blueorangegames.eu