



RÈGLES

 Eric B Vogel

DICY

C **A** **R** **D** **S**TM



La course à la victoire est lancée : marquez des points en activant vos cartes grâce aux combinaisons de dés ou relancez-les en gelant vos cartes pour essayer de marquer encore plus de points... quitte à jeter un froid !

MATÉRIEL DE JEU

- 6 dés



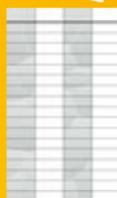
- 48 cartes :
chacune possède
une face Active et
une face Gelée



- 1 carte
Premier
joueur



- 1 carnet
de score



BUT DU JEU

Cumulez plus de points que vos adversaires en remplissant les conditions de vos cartes à l'aide de vos dés.

MODE GLACIQUE

Pour une meilleure expérience de jeu, il est conseillé de jouer d'abord avec le mode Glacique. Puis après plusieurs parties, vous pourrez jouer à d'autres modes de jeu ou créer le vôtre avec les cartes avancées décrites en fin de règles.

MISE EN PLACE

- Donnez à chaque joueur un ensemble de 5 cartes de la même couleur ayant la lettre **A** dans leur angle. Remettez toutes les autres cartes dans la boîte du jeu, elles ne serviront pas pour cette partie.
- Placez chacun vos 5 cartes en ligne devant vous, face **Active visible** : voir Face **Active** ou **Gelée** page suivante.
- Le plus jeune joueur prend les 6 dés en main et devient le premier joueur. Il pose la carte Premier joueur devant lui qu'il conservera durant toute la partie.

Chacune de vos cartes vous donne 2 informations :

1. Face Active ou Gelée

- Lorsque la carte est sur sa face **Active**, c'est-à-dire de la couleur que vous avez choisie (exemple ici pour le joueur rouge), elle est utilisable pour marquer des points ou pour relancer des dés.
- Lorsqu'elle est sur sa face **Gelée**, vous ne pouvez pas l'utiliser. Il vous faudra la réinitialiser en la retournant sur sa face Active pour pouvoir vous en servir à nouveau.



2. Conditions de validation de la carte

Le schéma d'une carte vous indique comment marquer des points avec celle-ci.



Exemple de mise en place à 3 joueurs. Les joueurs utilisent l'ensemble de cartes « A ».

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en manches successives, en commençant par le premier joueur, puis à tour de rôle en sens horaire.

Au début de votre tour, vous devez lancer les 6 dés.

Si les valeurs des dés ne vous conviennent pas, vous pouvez relancer tout ou partie des dés. Pour cela, vous devez d'abord geler l'une de vos cartes actives en la retournant sur sa face **Gelée**. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois de suite, tant que vous pouvez retourner vos cartes actives sur leur face **Gelée**.

Puis, effectuez l'une des 2 actions suivantes :

● Marquer des points

Choisissez l'une de vos cartes actives et appliquez les conditions de cette carte en sélectionnant les dés qui lui sont compatibles.

Puis désactivez la carte que vous venez d'utiliser, en la retournant sur sa face **Gelée**.

Inscrivez vos points dans le carnet de score.

ou,

● Passer votre tour

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas marquer de points, vous devez passer votre tour.

Dans ce cas, réinitialisez toutes vos cartes gelées en les retournant sur leur face **Active**. Puis, tous les autres joueurs doivent, s'ils le peuvent, réinitialiser une seule de leurs cartes gelées, en la retournant sur sa face **Active**.

Votre tour de jeu est terminé, passez les dés au joueur situé à votre gauche.

Important : si au début de votre tour, toutes vos cartes sont sur leur face Gelée, vous devez obligatoirement effectuer l'action « **Passer votre tour** » pour les réinitialiser.

LES CARTES « A » DU MODE DE JEU GLACIQUE



Conditions de validation :

Vous devez sélectionner 2 dés.
Toutes les valeurs de dés sont autorisées.



Marquer les points :

Additionnez le total de vos dés.

Exemple : $4 + 5 = 9$ points.

Effet immédiat : les joueurs situés à votre gauche et à votre droite doivent, s'ils le peuvent, geler 1 carte active de leur choix.



Conditions de validation :

Vous devez utiliser les 6 dés.

La valeur des dés sélectionnés doit être comprise entre 1 et 5 ; la valeur 6 n'est pas autorisée.



Marquer les points :

Additionnez le total de vos dés.

Exemple : $2 + 3 + 5 + 5 + 1 + 4 = 20$ points.

Conditions de validation :

Vous devez sélectionner au moins 1 dé.



La valeur des dés sélectionnés doit être impaire : 1, 3 ou 5.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 6 dés.



Marquer les points :

Additionnez le total de vos dés.

Exemple : $1 + 1 + 5 + 5 + 3 = 15$ points.

Conditions de validation :

Vous devez sélectionner au moins 2 dés.



Les valeurs des dés sélectionnés doivent constituer une suite. Vous pouvez utiliser jusqu'à 6 dés.



Marquer les points :

Additionnez le total de vos dés.

Exemple : $2 + 3 + 4 = 9$ points.



Conditions de validation :

Vous devez sélectionner 4 dés. Vous devez constituer 2 paires de dés de valeur différente.



Marquer les points :

Additionnez le total de vos dés.

Exemple : $(6 + 6) + (3 + 3) = 18$ points.

FIN DU JEU

Quand un joueur atteint un total de 100 points ou plus, terminez le tour de jeu en cours de façon à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes encore actives devant lui gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

MODE INTERGLAGLACIQUE

Les règles de ce mode de jeu sont les mêmes que pour le mode Glacique avec les quelques exceptions suivantes.

Lors de la mise en place :

- Un des joueurs prend les 12 cartes d'une même couleur, les mélange, puis en conserve 5 au hasard qu'il place en ligne devant lui sur leur face Active.

- Puis, les autres joueurs placent à leur tour le même ensemble de 5 cartes devant eux.

Toutes les autres cartes non utilisées sont remises dans la boîte du jeu.

Lors du déroulement du jeu :

Certaines cartes ont un effet immédiat qui doit être appliqué en plus du comptage des points. Attention, l'effet immédiat d'une carte doit être appliqué juste avant de la retourner sur sa face Gelée.

LES CARTES DU MODE DE JEU INTERGLAGLACIQUE

Conditions de validation :

Vous devez sélectionner au moins 1 dé.



Seuls des dés de valeur 6 peuvent être sélectionnés.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 6 dés.



Marquer les points :

Additionnez le total de vos dés.

Exemple : $6 + 6 + 6 = 18$ points.

Effet immédiat : les joueurs situés à votre gauche et à votre droite doivent, s'ils le peuvent, réinitialiser une carte gelée de leur choix.



Conditions de validation :

Vous devez sélectionner 2 dés et former  une paire de valeur identique.

Marquer les points :

Multipliez par 2 le total de vos dés.

Exemple : $(4 + 4) \times 2 = 16$ points.

Conditions de validation :

Vous devez sélectionner 3 dés.

Les valeurs des dés sélectionnés doivent être les plus basses parmi celles des 6 dés.



Marquer les points :

 Additionnez le total de vos dés.

Exemple : $1 + 3 + 3 = 7$ points.

Effet immédiat : tous les autres joueurs doivent, s'ils le peuvent, geler une carte active de leur choix.

Conditions de validation :

Vous devez sélectionner au moins 1 dé.



 La valeur de chaque dé sélectionné doit être différente. Vous pouvez utiliser jusqu'à 6 dés.

Marquer les points :

Chaque dé valide rapporte 4 points.

Exemple : $1, 5, 2, 6 = 4$ dés $\times 4$ points = 16 points.



Conditions de validation :

Vous devez sélectionner au moins 1 dé.

La valeur de chaque dé sélectionné doit être différente.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 5 dés.

Marquer les points :

Additionnez le total de vos dés.

Exemple : $5 + 2 + 4 = 11$ points.



Conditions de validation :

Vous devez sélectionner 6 dés.

Toutes les valeurs de dés sont autorisées.

Marquer les points :

Soustrayez le total de vos dés à 40.

Exemple : $40 - (2 + 3 + 6 + 4 + 1 + 3) = 21$ points.

Conditions de validation :

Vous devez sélectionner au moins 1 dé.



La valeur de chaque dé sélectionné doit être identique.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 6 dés.

Marquer les points :

Chaque dé valide rapporte 5 points.

Exemple : $1, 1, 1 = 3 \text{ dés} \times 5 \text{ points} = 15$ points.

Si vous le désirez, vous pouvez choisir l'une des mises en place proposées ci-dessous, en prenant toutes les cartes contenant la lettre du mode.

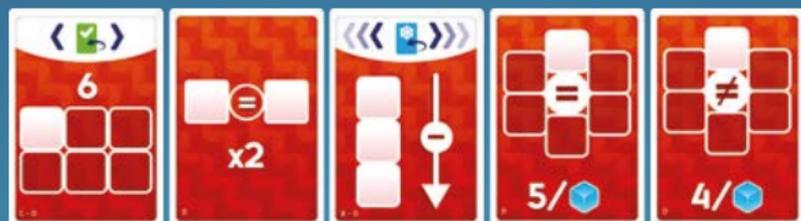
Mode Initié B



Mode Intermédiaire C



Interactions renforcées D

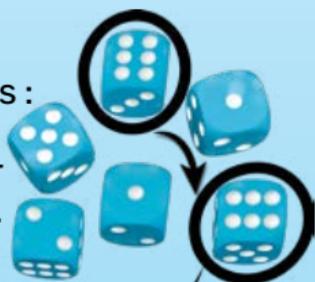


Exemple de 3 tours de jeu de Christina :

TOUR 1

Christina obtient les valeurs suivantes : 6, 6, 5, 2, 1, 1.

Elle utilise cette carte **A** pour marquer 24 points avec ses 2 dés 6 puis la gèle.



TOUR 2

Christina obtient les valeurs suivantes : 5, 5, 4, 4, 2, 1.

Elle ne peut plus utiliser sa carte qui double la valeur d'une paire mais a encore 4 cartes actives.

Elle pourrait marquer 21 points avec cette carte **B**, mais préfère relancer 2 dés pour tenter d'obtenir un plus haut score.



Pour cela, elle gèle sa carte **C** et relance les dés 1 et 2 : elle obtient alors un 6 et un 3. Le dé de valeur 6 ne lui convient pas, elle décide de geler aussi cette carte **D** et relance seulement son 6 : elle obtient alors un 4. Elle décide de marquer 25 points avec la carte **B** en utilisant tous ses dés $5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 3$, puis elle gèle la carte utilisée.



TOUR 3

Christina obtient les valeurs suivantes : 6, 4, 4, 3, 2, 1. Il ne lui reste plus qu'une seule carte active. Elle décide de marquer 10 points en réalisant une suite avec les dés suivants : $1 + 2 + 3 + 4$ et gèle la carte. Toutes les cartes de Christina sont à présent gelées. Elle devra les réinitialiser lors de son prochain tour de jeu en effectuant l'action « **Passer votre tour** ».



L'auteur remercie ses testeurs : Shannon Appelcline, David Boyd, Dan Fernandez, Jos Harbinger, Carmen Ho, Dan O'Neill, Clara NgQuinn, Sam Owen, Christina Robinson, Colin Schneider, Chris Specker, Jon Spinner, and MacKenzie Stuart.

© 2024 Blue Orange Edition. Dicy Cards et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

