

Le jeu est très simple: les joueurs veulent faire des croix sur leur feuille de score. Les croix rapportent des points. Mais méfiez-vous: serez-vous trop gourmand et marquez au-delà de la ligne d'arrivée ? Alors vos précieux points vont fondre. Sélectionnez les meilleurs lancés de dés et faites vos croix aux bons endroits. C'est la seule façon de remporter la partie.

CONTENU:

- 6 dés
- 1 bloc de feuilles de score (munissez-vous de crayons)

MISE EN PLACE:

Distribuez une feuille de score à chaque joueur qui la place devant soi. Prenez un crayon et préparez les dés.

COMMENT JOUER:

Le plus jeune joueur débute, ensuite vous jouez en sens horaire. Etes-vous le plus jeune joueur ? Alors lancez les six dés. Vous pouvez les relancer **au maximum deux fois**. Après chaque lancé, vous pouvez décider quels dés vous souhaitez conserver et lesquels vous voulez relancer. Vous pouvez aussi relancer les dés mis de côté. Après le **troisième lancé**, vous devez garder le résultat des dés.

Regardez vos dés, voici les options possibles:

COULEUR:

Choisissez une **seule couleur**. Pour chaque **dé de cette couleur**, faites une croix dans la ligne Couleur correspondante sur votre feuille de score. Vous devez marquer tous les dés de cette couleur.



Exemple: Le résultat des dés de Sami après son troisième lancé est: 3x orange, 2x vert et 1x rose. Il choisit la couleur orange. Pour chacun des trois dés oranges, il fait une croix dans la ligne orange de sa feuille de score.

JOKER:

Vous avez obtenu un ou plusieurs **Jokers** ? Alors vous pouvez les utiliser comme une couleur de votre choix. Vous pouvez choisir une couleur qui apparaît déjà sur votre lancé, mais vous ne pouvez pas combiner les Jokers avec une couleur déjà présente dans votre lancé. Vous devez choisir entre utiliser **tous les Jokers obtenus** ou **tous les dés d'une couleur déjà présente** dans votre lancé.

Exemple: Le résultat de Ina montre 3 Jokers, 2x orange et 1x rose après son troisième lancé. Elle décide de prendre les 3 Jokers et choisit la couleur orange. Pour chacun de ses trois Jokers, elle fait une croix dans la ligne orange de sa feuille de score. Les deux dés oranges ne peuvent pas être utilisés par Ina.

Vous avez fait des croix sur votre feuille de score ? Alors votre tour est terminé et le joueur à votre gauche prend les dés.

CEPENDANT, PARFOIS VOUS AVEZ LE DESTIN DES AUTRES JOUEURS ENTRE VOS MAINS !

Et cela arrive quand vous avez lancé La Calavera - le crâne - :

CRÂNE:



Vous avez obtenu **au moins un crâne** ? Alors vous devez mettre de côté tous les dés qui montrent un crâne. Vous ne pouvez plus les lancer durant votre tour. Ils restent au centre de la table jusqu'à la fin de votre tour.

Mais ce n'est pas tout: les crânes affectent vos adversaires. Maintenant, ils **doivent faire des croix sur leur feuille de score** - qu'ils le veulent ou pas. Cependant, vous êtes le premier à choisir une couleur (ou des Jokers) parmi les dés restants et faites des croix dans la ligne Couleur correspondante.

Maintenant, c'est à leur tour: ils doivent choisir une couleur parmi celles restantes (ou les Jokers restants) et faire les croix correspondantes. Est-ce que plusieurs joueurs peuvent choisir la même couleur ? Pas de problème - ils peuvent le faire. Ils ne peuvent pas utiliser les dés que vous avez déjà pris.

LA MALEDICTION DU CRÂNE DE LA MORT:

Vous avez lancé **au moins trois crânes** ? Ay, Dios mío! Vous êtes malchanceux et n'avez pas le droit de faire des croix sur votre feuille de score.

Les autres joueurs **doivent** utiliser le résultat de votre lancé.

Sélectionnez une couleur (ou des Jokers) et faites des croix pour chacun de ces dés sur votre feuille de score. Plusieurs joueurs peuvent sélectionner la même couleur. Ensuite, c'est au joueur à votre gauche de lancer les dés.

Exception: Si vous avez déjà rempli ou «gelé» une ligne Couleur (voir «Sécuriser vos points») et vous ne pouvez pas sélectionner une couleur, dans ce cas vous ne devez rien faire. Cela s'applique aussi dans les rares cas où vous n'avez que des crânes.

Exemple: Sami obtient 2x crâne et 4x orange. Il fait 4 croix dans sa ligne orange. Les autres joueurs sont sauvés car ils ne peuvent pas utiliser la même couleur que Sami.

LA CHASSE AUX BONUS EST OUVERTE:

Regardez votre feuille de score: toutes les 3 cases vous voyez une ligne bonus verticale. Il y en a trois en tout. Elles rapportent toutes des points bonus. Vous devez remplir les quatre lignes Couleur jusqu'à la ligne bonus pour obtenir les points bonus. Peu importe que vous ayez déjà fait des croix au-delà de la ligne bonus dans une ou plusieurs couleurs. Etes-vous le premier à avoir fait des croix dans les quatre lignes jusqu'à la ligne bonus ? Alors vous recevez, en fonction de la ligne bonus, les points bonus suivants:

1ère ligne: 4 points
2ème ligne: 5 points
3ème ligne: 6 points

Entourez les points bonus correspondants. Les autres joueurs barrent la première valeur pour cette ligne bonus. Cependant, il y a un lot de consolation pour vos adversaires: quand ils ont remplis les quatre lignes Couleur jusqu'à la ligne bonus, ils reçoivent, en fonction de la ligne bonus, les « petits » points bonus:

1ère ligne: 2 points
2ème ligne: 3 points
3ème ligne: 4 points

SECURISEZ VOS POINTS:

Regardez la zone grise (en dessous du guitariste) sur votre feuille de score. C'est la « **Death Zone / Zone Morte** ». Ici, vous recevez que quelques points voir des points négatifs. Donc, vous ne devez pas faire de croix dans la « Death Zone ». Vous pouvez l'éviter en « gelant » une ligne Couleur à temps et ainsi vous sécurisez vos points. Cela fonctionne comme suit:

Avant la « Death Zone », il y a la **zone de scores** (la zone jaune rayée). Pour chacune des couleurs, vous recevez entre 4 à 10 points. Si vous décidez de geler, vous n'êtes pas autorisé à faire d'autres croix sur votre feuille de score. Maintenant cela dépend de vos capacités de lancer de dés. Si vous souhaitez geler les points dans une ligne Couleur, lors de votre tour, vous devez obtenir un certain nombre de Jokers, cela dépend des points:

Pour 4, 5 & 6 points,
vous avez besoin d'au
moins 2 Jokers

Pour 8 & 10 points,
vous avez besoin d'au
moins 3 Jokers

Avez-vous obtenu ce nombre de Joker ? Alors vous pouvez geler immédiatement les points d'une ligne Couleur. Prenez tous les Jokers et entourez la dernière croix dans la ligne Couleur choisie. Indiquez le nombre de points correspondant à la fin de la ligne Couleur. A partir de maintenant, vous ne pouvez plus faire de croix dans cette ligne Couleur.

Note: Cette ligne n'est gelée que pour vous. Vos adversaires continuent à faire des croix dans cette ligne Couleur - sauf s'il l'ont déjà gelée.

Cas spécial: Parfois, il arrive que vous ayez obtenu 3 crânes et au moins deux Jokers. Comme vous avez obtenu 3 crânes, vous ne pouvez pas utiliser les Jokers pour geler une ligne Couleur.

OH, VOUS ÊTES DANS LA DEATH ZONE ?

Vous avez ajouté des croix dans une ligne Couleur et êtes entré dans la Death Zone ? Alors, vous la gelez immédiatement. Entourez la dernière croix dans cette ligne Couleur. Vérifiez si vous avez des points positifs, négatifs ou aucun points. Indiquez-les dans la case au bout de la ligne de couleur.

FIN DE LA PARTIE:

La partie se termine dès qu'un joueur a gelé ses quatre lignes Couleur. Tous les joueurs ayant leur dernière croix dans la zone de score d'une ligne Couleur peuvent indiquer les points correspondant au bout de la ligne Couleur correspondante. Maintenant, totalisez vos points pour les lignes. Ajoutez les points Bonus et totalisez le tout dans la case Total (« Gesamt ») en bas à droite. Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

LE SAVIEZ-VOUS?

Calavera est Espagnol et signifie crâne. Au Mexique, le Día de los Muertos (Jour des Morts) est célébré le 2 novembre. C'est l'un des jours fériés les plus importants et il y a un énorme festival coloré en honneur de tous les morts. Les gens pensent que lors de cette journée spéciale, les âmes des morts reviennent et rendent visite à leur famille. Les rues et maisons sont décorées avec des fleurs, des squelettes et des crânes colorés. Il y a plein de bonbons pour les enfants.



© 2019 moses. Verlag GmbH - Art.-Nr.: 9319

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen

www.moses-verlag.de



Auteur: Klaus-Jürgen Wrede

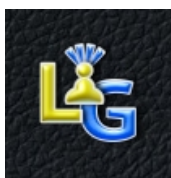
Illustration: Kreativbunker

Relecture: Elke Vogel

Rédaction: Anneli Ganser

Fabrication: Anja Trentepohl

L'auteur et moses. Verlag remercient tous les testeurs de Hennef, Düsseldorf, Rhede et Kempen.



Traduction française sur base de la version anglaise:

LudiGaume (<http://www.ludigaume.net>)