

FR RÈGLES DU JEU



CONTENU:
3 dés, 24 cartes de jeu,
8 cartes 'points', règles du jeu



BUT DU JEU

Sois le premier joueur à répondre avec la ou les bonnes cartes à la combinaison de dés et marque 1 point. Marque 6 points pour gagner la partie !

MISE EN PLACE

- Chaque joueur place une carte pierre, une carte feuille, une carte ciseaux et une carte 'points' (avec '1' en haut) devant lui.
- Prends les dés nécessaires selon le niveau auquel tu veux jouer.



JOUER & S'ADAPTER



Le but est toujours de battre le symbole du dé vert Pierre-Feuille-Ciseaux, mais selon le résultat du ou des dés blancs, tu dois déterminer quelles règles s'appliquent : les règles classiques (par ex. la pierre bat les ciseaux), les règles inversées (par ex. la feuille bat les ciseaux), ... ou même les règles plus complexes 'PARTY' !

Choisis d'abord le niveau auquel tu veux jouer. Ensuite, un joueur lance les dés sélectionnés au centre de la table. Tous les joueurs choisissent alors la ou les cartes gagnantes en les poussant vers l'avant. Le joueur le plus rapide avec la ou les bonnes cartes marque 1 point et lance les dés au tour suivant.

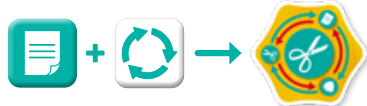
NOTE

- Tu ne peux pas changer ton choix une fois que tu l'as fait.
- En cas d'égalité de rapidité, aucun point n'est attribué.

1 '2 DÉS' - NIVEAU DÉBUTANT

UTILISE +

Si tu vois le cercle vert, applique les règles classiques.



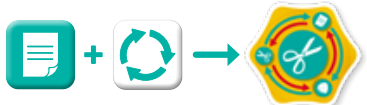
Si tu vois la croix rouge, applique les règles inversées.



2 '2 DÉS' - NIVEAU AVANCÉ

UTILISE +

Si tu vois le cercle vert, applique les règles classiques.



Si tu vois la croix rouge, applique les règles inversées.



Si tu vois l'icône 'party', pousse la carte avec le même symbole que celui du dé vert.



3 '3 DÉS' - NIVEAU EXPERT

UTILISE + +

Si tu vois 2 cercles verts ou 2 croix rouges, applique les règles classiques.



Si tu vois 1 cercle et 1 croix, applique les règles inversées.



Si tu vois le cercle vert et l'icône 'party', joue la carte avec le même symbole que celui du dé vert.



Si tu vois la croix et l'icône 'party', pousse les 2 cartes avec les symboles différents de celui du dé vert.



FIN DU JEU - LE GAGNANT !

Le premier joueur à atteindre 6 points remporte la partie !



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ !

DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR WWW.FLEXIQGAMES.COM

JEUX
DE CARTES
VITESSE DE
RÉACTION



TACTICAL
CARD
GAMES



JEUX
DE DÉS
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX DE
POCHE



JEU DE
MÉMOIRE
'FLEX'



JEUX DE
STRATÉGIE
RAPIDE



JEU DE
PLATEAU
TACTIQUE



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW