

DiTiC

Avec ce jeu, vous allez créer la piste du jeu tout en jouant, avec des jetons réversibles et des dés colorés. Vous allez créer des croisements colorés où vous y placerez vos dés que vous pourrez déplacer sur la piste. Les dés ont une certaine valeur. Il faudra arriver à augmenter la valeur de ses propres dés tout en prenant les dés de ses adversaires.

BUT DU JEU :

Le premier qui obtient un dé de la valeur 6 gagne.

MATERIEL :

40 Dés de 4 couleurs différentes (10 rouges, 10 bleus, 10 noirs, 10 blancs).
1 dé d'action où chaque face du dé indique comment il est possible de jouer.
82 Jetons réversibles avec des motifs de 4 couleurs différentes.
1 jeton de départ (START).
1 sac opaque.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4

COMBINAISON DE SES DES POUR AUGMENTER LEURS VALEURS :

$2 + 2 = 3$
 $3 + 3 = 4$
 $4 + 4 = 5$
 $5 + 5 = 6$ Victoire !

ATTENTION :

Le dé de la valeur 1 possède des pouvoirs spéciaux.
Il peut se combiner avec un dé de la valeur 1, ou, aussi un dé de la valeur 3 :
 $1 + 1 = 2$
 $1 + 3 = 4$

DEBUT DE LA PARTIE :

Pour démarrer une partie de DiTiC, il faut :
Choisir sa couleur, et, placer les dés de sa couleur à ses côtés.
Placer tous les jetons dans le sac.
Placer le jeton de départ (START) au centre de la table.
Chacun lance un dé pour déterminer qui commence à jouer.
Chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Chacun a le choix entre :

TIRER UN JETON DU SAC OPAQUE :

Le joueur place les jetons côte à côte sur la piste.
Le joueur choisit entre les deux faces du jeton à poser.

ou

DEPLACER UN DÉ :

Attention lorsque vous posez un dé sur la piste :

Les dés sont introduits sur la piste du jeu quand les coins de quatre jetons se touchent, formant un croisement.

La couleur qui est majoritaire sur les croisements de la piste du jeu génère un dé de la même couleur, et, de valeur égale au nombre de jetons de cette même couleur présente sur le croisement.

Quatre couleurs différentes = pas de dé.

Le joueur place son dé sur la piste lorsque quatre coins de jeton se touchent.

Quand le joueur a un dé sur la piste, il a le droit de lancer le dé d'actions.

DEPLACEMENT D'UN DÉ :

Un dé peut se poser uniquement sur la piste dans un endroit où quatre coins de jetons se touchent.

Attention :

Les dés se déplacent d'une manière déterminée par leurs valeurs :

- Le 1 et le 2 se déplacent horizontalement, verticalement ou en diagonale.
Ils avancent d'une seule case à la fois.
- Si le joueur possède un 1, il peut le déplacer à chaque coup.
Il le déplace en premier avant d'effectuer son autre action.
- Le 3, le 4 et le 5 se déplacent horizontalement ou verticalement, d'une case à la fois.
- Le 3 a aussi le droit de sauter par-dessus un autre dé (de n'importe quelle couleur). Celui-ci n'est pas pris et reste à sa place.

Le joueur peut déplacer son dé selon un des motifs suivants :

- . pour le poser sur un croisement vide,
- . pour augmenter sa valeur en le posant au-dessus d'un des dés de la même valeur,
- . pour prendre le dé d'un adversaire.

LE DE D'ACTION = 6 faces = 6 actions différentes

ASTUCE : les actions ne sont pas obligatoires. Le joueur a le droit de renoncer d'agir, si le résultat ne lui plait pas.

Le joueur tire un jeton du sac et le pose sur la piste.

(Il n'a pas le droit de relancer de dé d'action une deuxième fois.)

LES ACTIONS DU DE D'ACTION :

- Tourner un jeton sur la piste.
- Inverser un jeton sur la piste (Pas de regards furtifs avant de choisir le jeton)
- **X** : Ne faites rien.
- Déplacer un jeton ou un dé.
- Déplacer deux jetons **ou** deux dés **ou** le joueur se sert de sa première action pour déplacer le dé d'un adversaire.
- **ATTENTION** : Le joueur peut déplacer, tourner ou inverser uniquement les jetons libres qui ne sont pas complètement entourés et ne portent pas de dés.

PRISE D'UN DÉ D'UN ADVERSAIRE :

Un joueur peut prendre un dé d'un adversaire en avançant son dé d'une valeur supérieure sur le croisement où celui-ci se trouve, selon les règles suivantes :

- Tous les dés prennent le 1.
- Le 3, le 4 ou le 5 peuvent prendre le 2.
- Uniquement le 5 peut prendre le 3.
- Le 4 et le 5 ne peuvent pas être pris.
- Une fois le dé pris, celui-ci est rendu au joueur à qui il appartient.

Vos plus grands dés peuvent protéger les plus petits.

Le 4 protège horizontalement ou verticalement, d'une distance d'une case.

Le 5 protège horizontalement, verticalement et aussi en diagonale, d'une distance d'une case.

PRECISIONS :

Le déplacement des jetons peut changer la couleur majoritaire d'un croisement.

Dans ce cas, il faut introduire un nouveau dé sur la piste.

Il n'est pas permis de réutiliser un croisement pour générer un deuxième dé de la même couleur.

Quand on joue à 2 à 3 , il reste des couleurs qui n'appartiennent à personne. Mais, ces dés, eux-aussi, doivent être introduits sur la piste du jeu, lorsque leur couleur est en majoritaire sur un nouveau croisement créé.

Mécanique du jeu et illustration des jetons créés par Dan Browning.

Illustration de la boîte et de la règle du jeu par Charlie House Media.

© 2019 Dan Browning. Tous droits réservés*****