

MANOIR DE LA CHANCE

But du jeu :

Être le dernier joueur à avoir des mises en main.

Mise en place :

Chaque joueur prend 15 mises.

Règles :

À tour de rôle, chaque joueur lance les deux dés.

Si le résultat est 3, 5, 6, 8, 9, 10 ou 11 :

Si la case correspondante est vide, le joueur y dépose une de ses mises.

Si des mises s'y trouvent déjà, il les ramasse toutes.

Si le résultat est 2 :

Le joueur ramasse toutes les mises présentes sur le plateau, sauf celles situées sur la case 7.

Si le résultat est 4 :

Il ne se passe rien... à moins qu'une règle spéciale ne soit inventée pour cette case ! Par exemple : rendre une mise au propriétaire du plateau, réaliser un gage, etc.

Si le résultat est 7 :

Le joueur doit poser une mise sur la case 7. Ces mises sont appelées "les offrandes à vampire".

Si le résultat est 12 :

Le joueur ramasse toutes les mises présentes sur le plateau, y compris celles de la case 7. C'est la case du monstre de la cave !

Si un joueur n'a plus de mises :

Il a encore une dernière chance ! Il lance les dés une dernière fois :

S'il obtient un 2 ou un 12, il récupère le droit de continuer à jouer.

S'il obtient un autre résultat, il est éliminé du jeu.

Fin de la partie :

Lorsque un seul joueur possède encore des mises, il est déclaré vainqueur !

ByLB.fr

Créer, jouer et décorer naturellement

Fabriqué à Elnes (62) avec du bois local et ecoresponsable

