

High Score

Relevez le défi !

Pour 2 à 5 joueurs
à partir de 8 ans

Concept du jeu

Dans cet astucieux jeu de dés, les joueurs sont sans cesse confrontés à de nouveaux défis.

Un jeu de dés futé qui vous fait relever de nouveaux défis ! A chaque tour, révélez de nouvelles règles indiquant comment marquer des points. Combien de fois peut-on relancer les dés ? Ne faut-il compter que les valeurs paires, cette fois ? Que signifie le tourbillon, ce tour-ci ? Le premier joueur applique alors ces nouvelles règles lors de son tour, et chaque autre joueur devra tenter de battre son score ! Mais faites attention : prendre trop de risques pourrait bien s'avérer fatal !

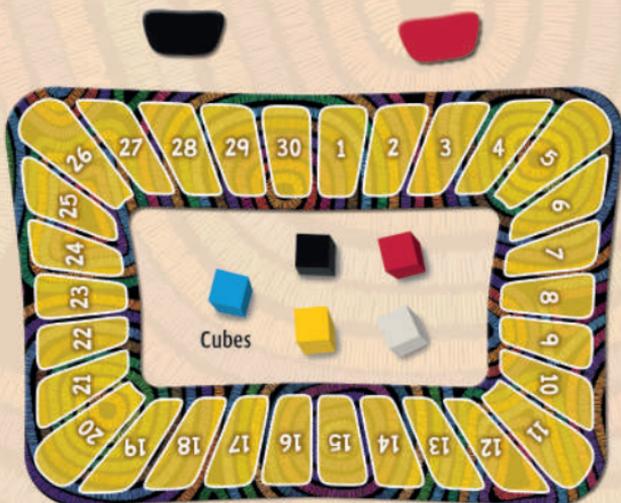
KOSMOS

iello™

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 5 cubes
- 5 marqueurs 30 points
- 7 dés
- 21 cartes Défi
- 21 jetons Points (7x Or, 7x Argent et 7x Bronze)

Avant la première partie, détachez précautionneusement les différents éléments des 2 planches en carton.



Plateau de jeu



Cartes Défi



Jetons Points

Mise en place

Disposez le **plateau de jeu** au milieu de la table.

Chacun(e) d'entre vous choisit une couleur et :

- place le **cube** correspondant au centre du plateau de jeu ;
- place le **marqueur 30 points** correspondant devant soi, face « 30 » cachée.

Placez également les **jetons Points** (Or, Argent et Bronze) et les **dés** près du plateau.

Mélangez les **cartes Défi** et prenez-en 7 pour former une pioche à proximité du plateau. Rangez les autres cartes dans la boîte.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 7 tours de jeu, chacun s'appuyant sur l'1 des 7 cartes Défi.

Révélez 1 carte Défi à chaque tour. À votre tour, vous devrez tenter d'obtenir le résultat de dés le plus élevé possible en appliquant les règles de la carte Défi révélée. Votre cube vous permet d'indiquer votre résultat sur le plateau de jeu. À la fin de chaque tour, les 3 meilleur(e)s d'entre vous obtiennent respectivement 1 jeton Points Or, Argent ou Bronze, en fonction de leur résultat.



Dés

Déroulement d'un tour

Révéler une carte Défi : révéléz la première carte Défi de la pioche et placez-la de sorte qu'elle soit visible de tous. Assurez-vous ensuite que tout le monde a bien compris les objectifs indiqués sur la carte (voir « Les cartes Défi » p. 5).

Choisissez librement la personne qui jouera en premier, puis jouez chacun votre tour dans le sens horaire.

- **Lancez les dés** : la personne dont c'est le tour lance les 7 dés. Appliquez alors les règles de la carte Défi révélée pour modifier votre résultat de dés et/ou déterminer votre résultat pour ce tour.
- **Placez votre cube** : si vous marquez des points, placez votre cube sur la case correspondante, sur le plateau (les résultats nuls ou négatifs ne sont pas reportés). Il ne s'agit pas d'additionner les points d'un tour sur l'autre, mais d'indiquer votre résultat pour le tour en cours. Les cases du plateau ne peuvent accueillir qu'1 cube chacune. Si vous atterrissez sur une case déjà occupée, vous devez vous positionner sur la case de valeur inférieure vide la plus proche. Si votre résultat de dés dépasse la case 30, par exemple si vous obtenez 37, retournez votre marqueur 30 points sur sa face « 30 », et complétez le score en plaçant votre cube sur la case correspondant au chiffre des unités (ici, « 7 »). Le total doit correspondre à votre résultat de dés (marqueur 30 points + case 7 = 37).

Exception : si par hasard 2 joueurs ayant obtenu des résultats **différents** doivent atterrir **sur la même case** (par exemple avec des résultats de dés de 7 et 37), ils peuvent alors exceptionnellement se placer sur la même case.

Une fois que tout le monde a lancé les dés et déplacé son cube, distribuez les jetons Points.

Distribuer les jetons Points : celui ou celle dont le cube est le plus avancé sur le plateau (et donc qui a obtenu le résultat de dés le plus élevé) reçoit 1 jeton Points Or. Le 2^e à avoir le score le plus élevé prend 1 jeton Points Argent, et le 3^e, 1 jeton Points Bronze.

(Dans une partie à 2, distribuez uniquement des jetons Points Or et Bronze.)

Si votre résultat est nul ou négatif, vous ne remportez pas de jeton Points.

Fin du tour : retirez du jeu la **carte Défi** utilisée pendant ce tour (remettez-la dans la boîte), puis replacez les **cubes** au centre du plateau. Retournez les éventuels **marqueurs 30 points** utilisés face « 30 » cachée.

Déterminer le nouveau premier joueur : la personne qui a gagné le jeton Points Or ce tour-ci devient le premier joueur. Elle révèle la carte Défi suivante et entame un nouveau tour.

Fin de la partie et gagnant/gagnante

La partie se termine après les 7 tours. Chaque joueur additionne les points de ses jetons Points :

Or
= 3 points



Argent
= 2 points



Bronze
= 1 point



Celui ou celle qui comptabilise le plus de points remporte la partie.

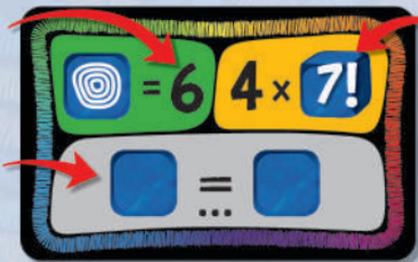
En cas d'égalité, c'est celui ou celle qui possède le plus grand nombre de jetons Points Or qui l'emporte, puis celui ou celle qui possède le plus de jetons Points Argent si l'égalité persiste.

Les cartes Défi

Sur les cartes Défi, vous trouverez 3 informations différentes :

Valeur du tourbillon

Que vaut le tourbillon ce tour-ci ?



Règle du lancer de dés

Comment puis-je lancer les dés ce tour-ci, et combien de fois ?

Score des dés

Quels dés sont pris en compte ce tour-ci ?

Les cartes Défi sont expliquées plus en détail dans les pages suivantes. Vous n'êtes pas obligé(e)s de les consulter maintenant. En cas de doute durant la partie, n'hésitez pas à vous y reporter.



Valeur du tourbillon

La valeur du tourbillon diffère en fonction des cartes Défi :

négative



nulle



positive

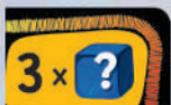


Règle du lancer de dés

Il existe 3 règles différentes pour relancer les 7 dés après le premier lancer :



Tous les dés, jusqu'à 4 fois : après chaque lancer, vous pouvez relancer les 7 dés. Si vous choisissez de relancer, vous êtes obligé(e) de relancer **tous** les dés. En tout, vous pouvez lancer les dés jusqu'à 4 fois. Votre résultat est déterminé au plus tard après le 4^e lancer.



Les dés de votre choix, jusqu'à 3 fois : après le 1^{er} lancer, vous pouvez relancer les dés de votre choix (vous pouvez aussi choisir de tous les relancer). Ensuite, vous pouvez à nouveau relancer les dés que vous ne souhaitez pas garder (même ceux que vous n'aviez pas relancés précédemment). Votre résultat est déterminé au plus tard après le 3^e lancer.



1 dé bloqué à chaque lancer : après chaque lancer, vous devez écarter au minimum 1 dé et le bloquer (c'est-à-dire que vous garderez ce résultat quoi qu'il arrive). Vous devez relancer tous les dés que vous ne bloquez pas (vous pouvez en bloquer plusieurs après chaque lancer). Votre résultat est déterminé une fois que vous avez bloqué tous les dés.

Score des dés

Le score des dés est toujours calculé à partir de la face visible des dés, même si certaines faces ne comptent pas ou rapportent des points négatifs. Comme pour les faces indiquant des tourbillons, la valeur des faces chiffrées dépend de la carte Défi révélée.

Somme des dés : chaque dé est pris en compte.



Exemple : rapporte 26 points

Exemple : rapporte 20 points

* Rappel : la valeur du tourbillon dépend de la carte Défi révélée.

Identiques : ne prenez en compte que les dés que vous avez au moins 2 fois.



Exemple : rapporte 23 points

Exemple : rapporte 8 points

Identiques moins le reste : comptez uniquement les dés que vous avez au moins 2 fois. Les dés restants (uniques) octroient des points négatifs.



Exemple : rapporte 20 points

Exemple : (=0) rapporte 16 points

Les 10 moins le reste : comptez uniquement les dés qui permettent de former des groupes d'une valeur de 10 points. Les dés restants octroient des points négatifs.



Exemple : rapporte 14 points

Exemple : (=6) rapporte 9 points

Doubles : comptez uniquement les dés qui permettent de former des doubles.



Exemple : rapporte 20 points

Exemple : (=6) rapporte 30 points

Doubles moins le reste : comptez uniquement les dés qui permettent de former des doubles. Les dés restants octroient des points négatifs.



Exemple : rapporte 10 points

Exemple : (=0) rapporte 11 points

Triples moins le reste : comptez uniquement les dés qui permettent de former des triplets. Les dés restants octroient des points négatifs.



Exemple : rapporte 4 points

Exemple : (=10) ne rapporte rien (-5 points)

Impairs : comptez uniquement les dés aux valeurs impaires (1, 3 et 5).



Exemple : rapporte 16 points

Exemple : (=5) rapporte 21 points

Impairs moins le reste : comptez uniquement les dés aux valeurs impaires (1, 3 et 5). Les dés restants octroient des points négatifs.



Exemple : rapporte 6 points

Exemple : (=10) ne rapporte rien (-5 points)

Valeurs indiquées moins le reste : comptez uniquement les dés qui correspondent aux valeurs indiquées sur la carte Défi. Les dés restants octroient des points négatifs.



Exemple : ne rapporte rien (-4 points)

Exemple : (=5) rapporte 2 points

Suite + tourbillon : comptez uniquement les dés qui indiquent des valeurs qui se suivent : 1, 2, 3, 4, 5, et . La suite doit commencer par 1 et se poursuivre dans l'ordre croissant, sans chiffre manquant. Si la suite est interrompue, les dés restants ne comptent pas.



Exemple :  rapporte 3 points

Une valeur peut être incluse dans la suite en plusieurs exemplaires, tant que la suite formée n'est pas interrompue.

Exemple :  rapporte 8 points

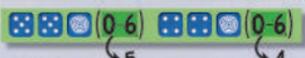
Règles de lancer et scores des dés selon la valeur des tourbillons



Si vous obtenez un tourbillon et que la carte Défi de ce tour indique un « 0 » gelé, vous **devez** écarter ce dé et le bloquer. Vous ne pouvez pas le relancer : il vous rapportera 0 point lors du décompte.



Vous pouvez choisir la valeur de votre tourbillon (de 0 à 6). Si vous avez plusieurs tourbillons, vous pouvez décider de leur attribuer des valeurs différentes.

Exemple pour la règle « Triples moins le reste » :  rapporte 25 points



La couleur rouge indique que le tourbillon a une valeur négative (égale au chiffre indiqué).



La couleur verte indique que le tourbillon a une valeur positive (égale au chiffre indiqué).



L'auteur : Reiner Knizia, né en 1957, vit à Munich. Docteur en mathématiques, il a déjà publié de nombreux jeux dans plusieurs pays. Parmi ses plus grands succès, on peut citer les « Deutscher Spiele Preis » de 1993, 1998, 2000 et 2003 ainsi que *Keltis*, le « Spiel des Jahres 2008 », basé sur son jeu *Lost Cities*. L'auteur est un spécialiste des jeux qui, avec des règles simples, offrent une grande liberté de choix aux joueurs. Plusieurs de ses jeux ont déjà été publiés chez KOSMOS et IELLO.

L'auteur et l'éditeur remercient les personnes qui ont testé et relu les règles ainsi que celles et ceux qui ont rendu possible la publication de ce jeu.

Auteur : Reiner Knizia
Graphisme de la boîte :
 Bluguy Grafikdesign
Graphisme du matériel :
 Sensit Communication
Rédaction : Bärbel Schmidts,
 Wolfgang Lüdtké

Développement technique
produit : Carsten Engel
Image de couverture : AdobeStock
 260763688 (African style...) de art_of_sun
Édition française : IELLO
Traduction française :
 Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu Rosas,
 Marie-Laure Faurite

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart - Allemagne
 © 2022 IELLO pour la version française
 IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
 54180 Heillecourt - France
 www.iello.com
 Tous droits réservés.
 Fabriqué en Allemagne.