

BUT DU JEU

Être le premier joueur à repérer la forme ou la couleur la plus fréquente et être le premier à se débarrasser de tous ses dés !

MISE EN PLACE

Place le sablier au centre de la table et distribue tous les dés de manière égale entre les joueurs.

Nbre de joueurs	2	3	4
Dés/joueur	6	4	3

JOUER ET S'ADAPTER

Pour commencer un tour, tous les joueurs lancent simultanément tous leurs dés au centre de la table. 

Après le lancer, tous les joueurs essaient d'être le premier à repérer la forme ou la couleur qui est en nombre majoritaire. Le premier joueur à énoncer une forme ou une couleur doit retourner le sablier.

Les autres joueurs ont maintenant 10 secondes pour essayer de trouver une forme ou une couleur présente en plus grand nombre.

'FLEURS'



Après 10 secondes, tous les joueurs vérifient ensemble qui avait raison. En cas d'égalité des réponses, le premier joueur à avoir énoncé une forme ou une couleur gagnante remporte le tour.

Cela fait, chaque joueur reprend le nombre de dés qu'il avait lancés auparavant. Qui reprend quels dés n'a pas d'importance. Le gagnant du tour retire à présent un de ses dés du jeu et un autre tour peut commencer. Et ainsi de suite... jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de dé.

'TAKAMACHI'

Pendant un tour, n'importe quel joueur peut repérer **2 formes identiques et de même couleur**. Dans ce cas, le premier joueur à crier "TAKAMACHI" remporte immédiatement le tour. Ce peut être n'importe quel joueur, aussi un joueur qui a déjà annoncé une couleur ou une forme plus tôt dans le tour.



FIN DU JEU - LE GAGNANT !

Le premier joueur qui se débarrasse de tous ses dés gagne 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



JEUX
DE DÉS
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX DE
STRATÉGIE
RAPIDES



FLEXIQ[®]
PLAY • ADAPT • GROW