

déZégo

Marque & modèle déposés

DESCRIPTION DU JEU

- 6 dés cubiques blancs
- 6 dés cubiques verts
- 1 plateau avec pivot central

OBJECTIF

Une partie de "déZégo" se joue à 2.

Les 12 dés sont disposés sur le plateau, en papillon, comme indiqué sur la figure ci-contre.

Ainsi, les dés déterminent 2 camps : les blancs et les verts.

Les dés sont disposés horizontalement en suites naturelles : 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6, dans un camp et 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 1, dans l'autre.

L'objectif consiste à faire apparaître la même face sur ses 6 dés (suites identiques).

RÈGLE DU JEU

Au départ : les dés sont disposés comme sur la figure 1.

Le correspondant : chaque dé a un correspondant qui est son symétrique par rapport au pivot (voir figure 2). Le correspondant se trouve sur la même ligne et a le même graphisme (hachuré ou clair)

La mécanique des dés :

1 - A son tour, un joueur fait pivoter d'un quart de tour le dé de son choix; sur celui-ci, il y a donc 4 faces accessibles (sont inaccessibles la face de dessus et celle de dessous)

2 - La défense : si un joueur fait apparaître sur l'un de ses dés la même face que sur le correspondant de son adversaire, celui-ci, au tour suivant, doit jouer ce dé. On dit que le dé de l'adversaire a été contré. Il ne peut jamais y avoir 2 correspondants présentant la même face en dehors de cette situation.

3 - Si un joueur contre un dé de l'adversaire, il ne peut pas "recontrer" ce même dé au tour suivant.

Fin de la partie : dès qu'un joueur fait apparaître la même face sur ses 6 dés, il a gagné la partie de "déZégo".

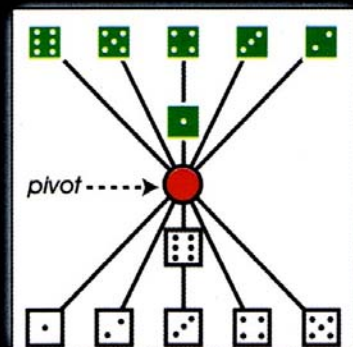


fig. 1

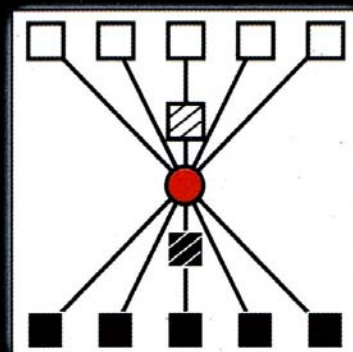


fig. 2

déZégo

Marque & modèle déposés

DESCRIPTION DU JEU

- 6 dés cubiques blancs
- 6 dés cubiques verts
- 1 plateau avec pivot central

OBJECTIF

Une partie de "déZégo" se joue à 2.

Les 12 dés sont disposés sur le plateau, en papillon, comme indiqué sur la figure ci-contre.

Ainsi, les dés déterminent 2 camps : les blancs et les verts.

Les dés sont disposés horizontalement en suites naturelles : 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6, dans un camp et 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 1, dans l'autre.

L'objectif consiste à faire apparaître la même face sur ses 6 dés (suites identiques).

RÈGLE DU JEU

Au départ : les dés sont disposés comme sur la figure 1.

Le correspondant : chaque dé a un correspondant qui est son symétrique par rapport au pivot (voir figure 2). Le correspondant se trouve sur la même ligne et a le même graphisme (hachuré ou clair).

La mécanique des dés :

1 - A son tour, un joueur fait pivoter d'un **quart de tour** le dé de son choix; sur celui-ci, il y a donc 4 faces accessibles (sont inaccessibles la face de dessus et celle de dessous)

2 - La **défense** : si un joueur fait apparaître sur l'un de ses dés la même face que sur le correspondant de son adversaire, celui-ci, au tour suivant, doit jouer ce dé. On dit que le dé de l'adversaire a été **contré**. Il ne peut jamais y avoir 2 correspondants présentant la même face en dehors de cette situation.

3 - Si un joueur **contre** un dé de l'adversaire, il ne peut pas "**recontrer**" ce même dé au tour suivant.

Fin de la partie : dès qu'un joueur fait apparaître la même face sur ses 6 dés, il a gagné la partie de "déZégo".

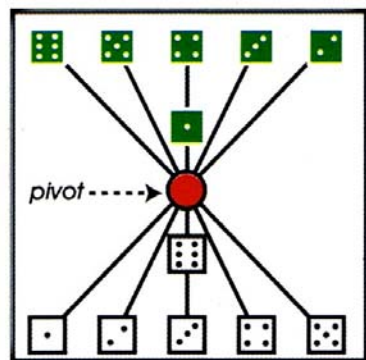


fig. 1

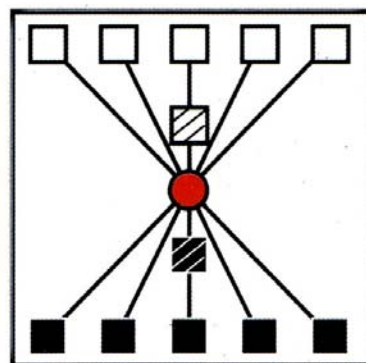


fig. 2