

exactly

Unique board game

Jeu pour 2 à 6 joueurs

Contenu :

Jetons représentant des pièces :

- 15 × 1 euro
- 10 × 50 centimes
- 10 × 20 centimes
- 10 × 10 centimes
- 10 × 5 centimes

Un dé avec les faces suivantes :

- 0 (zéro)
- ? (choisissez n'importe quel résultat)
- 50 c
- 20 c
- 10 c
- 5 c

Le but du jeu est de recueillir des jetons qui représentent **exactement** un euro. Le premier joueur à recueillir un euro trois fois est déclaré vainqueur.

Jouabilité :

Triez les jetons par valeur et placez-les par piles individuelles au centre de la table. Chaque joueur commence la partie avec un jeton de 5 centimes. Les joueurs lancent le dé pour déterminer qui joue en premier. Le joueur avec le score le plus élevé commence la partie. Le score le plus élevé correspond à « ? ».

Le joueur actif lance le dé, prend le jeton de la valeur sur le dé et le déplace d'une pile à une autre. Les joueurs ne peuvent déplacer un jeton qu'une fois par tour entre les piles suivantes :

- (a)** Leur propre pile et la pile au centre de la table
- (b)** La pile d'un autre joueur et leur propre pile
- (c)** La pile d'un autre joueur et la pile au centre de la table
- (d)** Les piles de deux autres joueurs

Lorsque le résultat du dé est « 0 », rien ne se passe et le joueur actif passe le dé au joueur suivant. Si le résultat du dé est « ? », le joueur actif peut déplacer un jeton de n'importe quelle valeur.

Un jeton doit être déplacé à chaque tour, cette étape ne peut être ignorée par les joueurs.

En déplaçant les jetons, les joueurs peuvent s'aider eux-mêmes ou rendre plus difficile la victoire des autres joueurs. Veuillez vous reporter à l'EXEMPLE 1 qui décrit un seul tour.

Chaque joueur lance le dé une fois. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que le premier joueur recueille des jetons, dont la somme représente **exactement un euro**, il le dit et prend le jeton d'un euro (si le montant exact est dépassé, le joueur doit attendre son tour pour pouvoir rendre un jeton. Seul le montant exact d'un euro compte). Tous les joueurs placent ensuite les jetons recueillis dans leurs piles respectives au centre de la table et le joueur suivant commence le tour suivant. La partie se répète jusqu'à ce qu'un joueur recueille trois euros et soit déclaré vainqueur.

REMARQUE IMPORTANTE : L'échange de jetons n'est pas autorisé. Exemple : Si un joueur a un jeton de 20 centimes, il ne peut pas l'échanger contre deux jetons de 10 centimes.

Exemple 1 :

Le joueur a plusieurs options de déplacement des jetons. La figure montre un exemple de partie à trois joueurs et leurs jetons. Le joueur 1 tire un 20 c. Chaque joueur possède un jeton de 20 centimes. Les flèches indiquent tous les déplacements possibles que le joueur 1 peut effectuer. Bien sûr, le joueur 1 ne peut effectuer qu'un seul déplacement.

