

# CHILI DICE

8+



## Contenu



*6 dés, avec chacun  
une face rouge*



*1 bloc score*



*4 aides  
de jeu*

## Aperçu du jeu

Lancez vos dés et faites les bons choix pour obtenir un maximum de points en un minimum de lancers. Vous pouvez modifier les résultats des faces rouges, ou vous en servir pour marquer des points supplémentaires – une décision difficile ! Le joueur qui a marqué le plus de points en dix manches l'emporte.

## Comment jouer

Le dernier joueur à avoir mangé épicé prend les six dés et commence, puis on joue dans le sens horaire. À votre tour, lancez les dés autant de fois que vous le désirez et inscrivez votre score sur le bloc score.

### Lancer les dés

---

Lancer les six dés puis choisissez :

- **Chiffres rouges** : voulez-vous les tourner sur un autre résultat ?
- **Relance** : voulez-vous relancer ou conserver votre résultat ?

### Chiffres rouges

Vous pouvez tourner chaque dé avec un chiffre rouge sur le résultat que vous souhaitez. Vous pouvez uniquement modifier les dés que vous venez de lancer.

Les chiffres rouges ont des capacités de score spéciales (voir *Le bloc score*).

### Relance ?

Dans la plupart des jeux de dés, vous avez deux ou trois relances... ici, non ! Dans *Chili Dice*, vous avez jusqu'à **30 lancers par partie**. À votre tour, vous pouvez donc lancer les dés autant de fois que vous le souhaitez, tant qu'il vous reste des lancers.



Si vous avez utilisé vos 30 lancers, vous ne pouvez plus jouer. Indiquez votre score de ce tour dans une case du bloc score. Si, après cela, il reste des cases vides dans votre colonne, inscrivez 0 dans chacune. Votre tour est ignoré jusqu'à la fin du jeu.

## Marquer des points



Si vous êtes satisfait de votre résultat ou que vous voulez économiser vos lancers restants, rayez autant de petites cases « Lancer » (colonne de gauche) que de lancers effectués à ce tour et notez votre score dans l'une des dix grandes cases.

Vous pouvez écrire uniquement dans une case **vide**. Puis c'est au tour du joueur suivant. Si votre lancer ne peut être inscrit, marquez 0 point dans une case.

## Le bloc score

Vous avez 10 grandes cases à disposition dans le bloc score. Chacune correspond à une manière de marquer des points pour votre lancer. Les chiffres rouges donnent des bonus pour la plupart des cases, et vous permettent parfois d'inscrire votre score dans une autre case.

## Cases numérotées à

Faites la somme de toutes les faces affichant le chiffre correspondant. Si l'une de ces faces est un chiffre rouge, doublez le résultat.



3 faces  x 2 (5 rouge) = 30 points pour les .

## **ROU** - Rouge

Marquez 10 points pour chaque chiffre rouge.



40 points de **ROU**

## **SUI** - Suite

Si vos dés forment une suite complète de 1 à 6, marquez le total des dés (21 points) en **SUI**. Si une face affiche un chiffre rouge, vous pouvez inscrire 21 points dans la case numérotée correspondant à cette face au lieu de les marquer en **SUI**.



1 à 6 => 21 points de **SUI** ou pour les .

## **CHA** - Chance

Faites la somme totale de tous vos dés. Les chiffres rouges n'ont aucun effet.



22 points de **CHA**.

## **PAI - Paires**

Si tous les résultats de vos dés apparaissent en double, alors faites la somme de tous les dés. Si une face affiche un chiffre rouge, vous pouvez inscrire cette somme dans la case numérotée correspondant à cette face au lieu de les marquer en **PAI**.



*24 points de **PAI** ou pour les .*

## **Cas spéciaux :**

### **Petit Chili, Grand Chili ou Extra Chili**

Si vous obtenez six ,  ou , vous décrochez un Petit Chili : marquez 50 points dans la case numérotée correspondante, ou 25 points dans une autre case.

Si vous obtenez six ,  ou , vous décrochez un Grand Chili : marquez 75 points dans la case numérotée correspondante, ou 50 points dans une autre case.



*6 faces  = 75 points pour  ou 50 points dans une autre case.*

Si vous obtenez 6 faces rouges, c'est un Extra Chili !  
Marquez 100 points en **ROU** ou **SUI**, ou bien 50 points dans une autre case.



*1 à 6, en rouge = 100 points pour **ROU** ou **SUI**,  
ou 50 points dans une autre case.*

## Fin de la partie

La partie s'arrête après 10 manches maximum.  
Si vous n'avez pas épuisé vos 30 lancers, vous marquez 5 points de bonus par lancer non utilisé.  
Faites la somme de toutes les cases de votre colonne.  
Le joueur avec le plus de points l'emporte.

## Exemples de score

### Petit Chili

À inscrire dans les cases , ou



**ou 25 dans une autre case**

### Grand Chili

À inscrire dans les cases , ou



**ou 50 dans une autre case**

## Extra Chili

À inscrire dans les cases **ROU** ou **SUI**

 => 100

ou 50 dans une autre case

Dans les cases numérotées, faites la somme de vos dés (si chiffre rouge = doublez cette somme).

 => 3

 => 6 x 2 => 12

Pour **SUI** et **PAI**, vous pouvez inscrire votre total dans la case numérotée d'un chiffre rouge à la place.

10 points par face rouge  => 30

Suite de 1 à 6  
= total  => 21

Chaque dé apparaît  
au moins 2x = total  => 24

Somme totale  => 23

5 points par lancer inutilisé  => 10



# Aperçu rapide



1

**Lancez  
les dés**



2

**Modifiez  
les chiffres  
rouges ou  
utilisez leur  
bonus**



3

**Continuez  
à lancer**



4

**Rayez votre  
nombre de  
lancers et  
notez votre  
score**

**Auteur :** Andy Daniel

**Illustrations :** Barbara Spelger

**Traduction :** Antoine Prono (Transludis)



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 05-2021



Adaptation et  
distribution françaises :



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach, 2020  
Version 1.0

ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)