

20bis - Fermez la boîte



Contenu :

- 1 plateau avec piste en feutrine
- 2 dés

Nombre de joueurs : 1 à 2



Règle du jeu :

- **But du jeu :** Rabattre le maximum de clapets pour cumuler le moins de points possibles
- En début de partie, toutes les touches sont relevées.
- Chaque joueur joue à tour de rôle
- Le joueur doit rabattre le maximum de touches selon le lancer des deux dés.
- Pour rabattre ces dernières, on peut combiner différentes touches du moment que leur somme est égale au résultat des deux dés (ex : on obtient **un 2 et un 5**, le joueur peut choisir de rabattre une ou plusieurs touches parmi les solutions suivantes : 7 OU 6+1 OU 4+3 OU 5+2 OU 4+2+1, le total étant toujours égale à 7)
- Les joueurs jouent ainsi les deux dés jusqu'à être bloqués (c'est-à-dire ne plus pouvoir rabattre une seule des touches parmi les solutions possibles)
- Le joueur comptabilise les touches restantes (celles non rabattues). Ex : il lui reste 9 + 6 + 2, il marque donc 17 points.
- Si un joueur réussit à abaisser toutes ses touches, il est déclaré vainqueur.
- La partie peut se dérouler en plusieurs en plusieurs manches. Soit on définit un nombre de manches en début de jeu (par exemple 5 manches), ou soit on arrête dès qu'un joueur a dépassé une certaine somme (50 par exemple), le plus petit score étant déclaré vainqueur.

Variante :

- On rabat les touches d'une manière différente. Le joueur peut choisir le résultat d'un ou deux dés ou leur somme
- Ex : si le lancer de dé est **5 + 2**, il peut rabattre soit la touche 5 soit la 2 ou la 5 ET la 2 OU la 7.