

Don't You **For Get It** dice Game



RÈGLES

Pour 2 joueurs ou plus
De 8 ans à l'adulte

Objet:

Soyez le premier joueur à atteindre 500 points.

Contenu:

9 dés de jeu, bloc de score, pochette de rangement.

Tous les dés ont une face avec soit FOR, GET ou IT

Si vous n'avez pas les dés d'origine, vous pouvez prendre 3 jeux de 3 dés de couleurs différentes.

Ex. 3 Rouge, 3 Blanc et 3 Bleu.

Les 6 deviennent FOR, GET et IT.

Ex. Le 6 des Rouge = POUR, le 6 des Blanc = GET, le 6 des Bleu = IT

Préparation:

Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le plus grand nombre joue en premier

(Désolé : n'importe quel nombre bat « POUR », « OBTENIR » ou « IT. », puis le jeu se déplace vers la gauche.

Choisissez un joueur pour être le marqueur. Ce joueur note les noms, ou les initiales, du joueurs dans l'espace au-dessus de « joueur 1 », « joueur 2 », etc.

Déroulement du jeu:

À votre tour, lancez les neuf dés. Mettez de côté les dés de mots et de points comme suit :

LE MOT DÉS :

Tous les dés qui arrivent avec FOR, GET ou IT doivent être mis de côté ensemble. Si vous obtenez au moins un de chacun d'entre eux, vous épelez OUBLIEZ-LE et perdez immédiatement votre tour. Vous ne marquez aucun point et c'est le tour du joueur suivant.

LES POINTS:

Choisissez UN numéro parmi les dés (1 à 5) que vous avez lancés ou au moins deux ou trois pareilles (c'est-à-dire : deux 3 ou trois 5, etc.) Les dés avec le numéro que vous choisissez sont les seuls dés de points que vous mettez de côté.

Une fois que vous avez mis ces dés de côté, vous devez maintenant décider quoi faire avec les dés restants. Vous pouvez terminer votre tour et prendre votre score ou vous pouvez continuer à lancer les dés restants, en mettant de côté tous

DÉS MOTS et tous les **DÉS POINTÉS** avec le même numéro que ceux mis de côté lors du premier lancer. Vous pouvez continuer à lancer les dés restants autant de fois que vous le souhaitez. Mais, rappelez-vous, si vous épelez **FOR GET IT**, vous terminez votre tour et ne marquez aucun point pour ce tour !

TOUS LES NEUF DÉS MIS DE CÔTÉ :

Si, lors d'un tour, vous pouvez mettre de côté les neuf dés, vous avez le choix :

- vous pouvez décider de terminer votre tour et de prendre votre score ou
- vous pouvez garder une trace du nombre et du nombre de vos dés de points et relancer les neuf dés, dans l'espoir d'augmenter votre score. Dans ce cas, vous devez toujours mettre de côté tous les dés de mots, et uniquement les dés de points qui correspondent au nombre que vous avez accumulé.

Par exemple, si vous aviez cinq 3 des lancers précédents, vous devez continuer à mettre de côté plus de 3.

Cependant, si vous épelez **FOR GET IT**, vous perdez **TOUS** les points du tour, y compris ceux obtenus lors de la première série de jets du tour.

Notation :

Si vous terminez votre tour avant d'avoir épelé **FOR GET IT**, le marqueur inscrit votre score dans la colonne sous votre nom. Vous marquez le total de tous les dés de points que vous avez mis de côté. Par exemple, trois 4 vous donneront un score de 12.

Bonus de notation :

Si vous mettez de côté un total de points de quatre dés dans le tour, vous **DOUBLER** votre score.

Si vous mettez de côté un total de points de cinq dés dans le tour, vous **TRIPLEZ** votre score.

Si vous mettez de côté un total de points de six dés ou plus, vous **QUADRUPLEZ** votre score.

Exemple de tour :

Premier lancer : 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, GET

Le joueur décide de mettre de côté les trois 3. Le joueur **DOIT** mettre de côté le GET.

Lancer suivant : 3, 4, 5, 5, IT

Le joueur doit mettre de côté le 3 et IT.

Lancer suivant : 1, 3, GET

Le joueur doit mettre de côté le 3 et le GET.

Lancer suivant : 2

Lancer suivant : 4

Lancer suivant : 3

Le joueur doit mettre de côté le 3. Maintenant, les neuf dés ont été mis de côté : GET, GET, IT et six 3.

Le joueur pourrait terminer le tour et obtenir un score de $6 \times 3 = 18$ - qui est ensuite quadruplé à 72 points en raison du bonus de notation.

Supposons, cependant, que le joueur continue à lancer comme suit :

Lancer suivant : 1, 1, 1, 2, 2, 3, 4, 5, 5.

Le joueur doit mettre de côté le 3.

Lancer suivant : 1, 1, 2, 2, 4, 4, 4, FOR.

Le joueur doit mettre de côté le FOR.

Lancer suivant : 1, 3, 3, 4, FOR, GET, GET

Le joueur met de côté les deux 3 et décide de terminer le tour. Le joueur marque sur un total de 6 plus 3, ou neuf 3, soit 27 points, puis quadruple pour obtenir un score total de 108 points.

Terminer et gagner le jeu :

Lorsque le score d'un joueur atteint ou dépasse 500 points, le jeu est terminé. Chaque joueur restant a un dernier tour pour essayer de battre le meilleur buteur. Le jeu est alors terminé et le joueur avec le score le plus élevé gagne.



| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| Total | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| Total | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| Total | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| Total | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| Total | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| Total | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| Total | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | |
| Total | | | | | | | | | | |

You need 9 dice

All dice that come up with FOR, GET or IT

If you don't have the original dice, you can take 3 sets of dice of different colors.

Ex. Red, White and Blue.

The 6 become FOR, GET and IT.

Ex. The 6 of Red = **FOR**, the 6 of the White = **GET**, the 6 of the Blue = **IT**