

Dancing Dice

de SILVANO SORRENTINO

Un jeu rapide d'audace et de chance de 2 à 6 professeurs de danse, à partir de 8 ans

Vous êtes le professeur d'un couple de danseurs. À la fin de l'année vous emmenez vos élèves à une manifestation de danse qui se déroule en plusieurs épreuves durant lesquelles vos danseurs s'exhiberont en deux danses. Les juges n'évaluent positivement que la moitié des participants en se basant sur leur exhibition. Du sang froid et un peu de chance aideront vos danseurs à gagner le titre de Champion du Dancing Dice !

CONTENU

- 36 dés dansants : six séries de couleurs différentes, formées de six dés (chaque série a 3 dés avec des pas de la même couleur et 3 dés avec des pas blancs et les faces de cette couleur);



- 3 dés spéciaux avec chaque face d'une couleur différente : les dés Tango;



- un plateau de jeu avec la liste de toutes les danses et un indicateur de la vivacité des danseurs;



- 6 cubes de performance de six couleurs différentes;



- 6 jetons de vivacité de six couleurs différentes;



- 6 écrans de six couleurs différentes : les rideaux;



- ces règles du jeu.

BUT DU JEU

Le but est d'obtenir durant chaque épreuve deux combinaisons de dés qui soient de niveau supérieur à celui des adversaires et gagner l'épreuve sans perdre des points de vivacité. Au fur et à mesure que les danseurs perdent leur vivacité ils sont éliminés ; le dernier qui reste gagne la partie.

PRÉPARATION

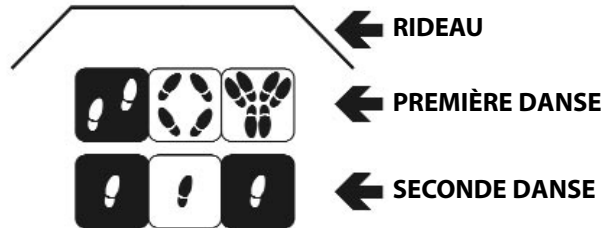
Chaque joueur choisit une couleur et prend le rideau, le cube et le jeton correspondants ; il a droit à six dés de la couleur choisie. Exemple : le joueur rouge prend 3 dés avec des pas rouges, les 3 dés avec les pas blancs et les faces rouges. Si vous jouez à moins de six personnes rangez ce qui ne sert pas. Posez le plateau de jeu au centre de la table. Tous les joueurs posent leurs jetons sur l'indicateur de vivacité numéro 10 : au fur et à mesure qu'un joueur perd des points de vivacité son jeton sera déplacé vers le bas.

Jetez les trois dés Tango et posez-les sur le plateau de jeu dans le cercle de la piste de bal ; cette combinaison est un Tango.

LE JEU

Tous les joueurs, en même temps, jettent leurs dés dansants derrière leur rideau en les cachant à la vue des adversaires. On peut jeter une autre fois les dés, tous à la fois ou quelques-uns ; il suffit de dire par exemple : j'en retire 4. Il est interdit de tirer les dés plus de deux fois.

Toujours derrière le rideau chaque joueur dispose ses six dés en deux rangées de 3 dés chacune. Chaque rangée est une des deux danses présentées. La rangée qui se trouve la plus proche du centre de la table est la première danse, l'autre la seconde. Voir dessin ci-dessous.



Lorsque tous les joueurs ont disposé leurs dés on lève les rideaux. On compare les premières danses, c'est à dire les premières rangées de 3 dés et ensuite on compare les secondes danses, les secondes rangées. Nous verrons comment cela se passe plus loin : avant il faut connaître la valeur de chaque danse !

Valeur des danses

Au Dancing Dice chaque combinaison de trois dés dansants correspond à une danse. Chaque danse a sa valeur.

Voici la liste des valeurs de la plus élevée à la plus basse :

- Boogie: brelan de 1
- Tap Dance (Claquettes): brelan de 2
- Cha cha cha (Tcha tcha tcha): brelan de 3
- Tango: combinaison des 3 dés Tango
- 18 (Mambo)
- 17 (Twist)
- 16 (Bolero)
- ...
- 5 (Mazurka)
- 4 (Macarena)

Toutes ces combinaisons sont visibles dans le bon ordre sur la piste de bal.

Le Boogie est un brelan de 1, c'est la combinaison la plus élevée de toutes. Ensuite viennent le brelan de 2, les Claquettes, et celui de 3, le Tcha tcha tcha ; suivit du Tango qui est la combinaison de dés qui correspond **aux faces** des trois dés Tango qui sont sur la piste de bal. *Si, par exemple, le Tango est composé des dés 4, 1 et 5, alors une combinaison de ces trois dés forme un Tango et non pas simplement une combinaison qui donne un 10.* Si au cours d'une danse un joueur présente un Tango il est nécessaire de jeter à nouveau les dés Tango avant l'épreuve suivante et les remettre sur la piste de bal.

A suivre, par ordre décroissant, la somme totale des trois dés, de 18 à 4 (pas le 3 car c'est un Boogie) : chaque combinaison correspond à une danse célèbre. **Attention** : les brelans de 4, 5 ou 6 correspondent à la somme totale des trois dés : 12 (4+4+4), 15 (5+5+5), 18 (6+6+6) et ne sont pas des combinaisons spéciales comme les brelans de 1, 2 et 3.

Toute combinaison obtenue avec 3 dés semblables est "pure" et elle vaut plus qu'une combinaison "impure" formée de trois dés différents. *Exemple : un onze pur de trois dés avec des pas colorés (ex. 3, 5 et 3) a plus de valeur qu'un onze impur composé de deux dés avec des pas colorés et un pas blanc (ex. un 6 et un 1 aux pas colorés, un 4 aux pas blancs).* La combinaison la plus élevée est celle du Boogie pur, trois dés pareils – pas colorés ou pas blancs – qui indiquent la face 1.

Il y a aussi deux autres combinaisons spéciales que nous verrons plus loin (Rock et Gala).

Compétition des danses

La compétition se déroule en deux temps : d'abord tous les dés des premières danses puis tous les dés des secondes.

Pour commencer chaque joueur pose son cube performance sur la liste des danses à la hauteur de la valeur de ses trois premiers dés.

Pendant chaque compétition les juges n'évaluent positivement que la **moitié des participants** en arrondissant par défaut le nombre des participants. On commence par le Boogie et on descend le long de l'escalier de performance jusqu'à ce qu'on rejoigne ce numéro de cubes. *Exemple : avec cinq joueurs les juges n'évaluent positivement que deux danses sur cinq.* (Cela est indiqué sur le plateau de jeu et à l'intérieur des rideaux.)



Les joueurs dont la performance n'a pas été évaluée positivement perdent un point vivacité: ils indiquent cette perte sur le plateau de jeu en baissant leur jeton de vivacité d'un point.

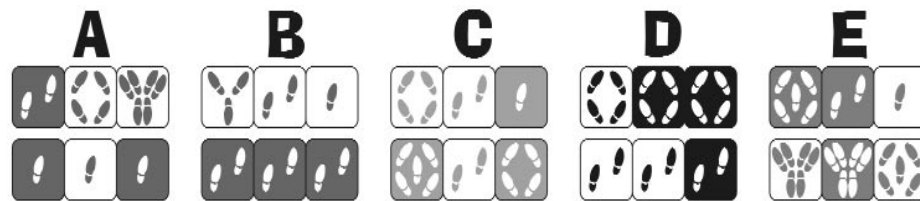
En cas d'égalité pour les positions jugées positivement aucun des couples ne perd de point de vivacité (voir la compétition de la seconde danse qui suit). Souvenez-vous que les combinaisons pures ont plus de valeur que les combinaisons impures !

Lorsque la première compétition est terminée, les joueurs reprennent leurs cubes performance et ils continuent de la même façon pour la seconde.

À la fin de la seconde compétition l'épreuve de la manifestation de danse est terminée. On recommence à jouer en jetant à nouveau les six dés derrière le rideau.

Exemple :

André, Béatrice, Claude, Danielle et Edgar jouent au Dancing Dice. A chaque compétition les danses évaluées ne seront que deux tant que personne ne sera éliminé. Le Tango pour cette danse est le 421. Voici les résultats de leurs danses (en caractère gras les dés avec les pas colorés)



	André	Béatrice	Claude	Danielle	Edgar
Première danse	246	321	421	444	521
Seconde danse	111	222	524	222	665

Tous les joueurs placent leurs cubes performance sur le plateau de jeu au niveau des combinaisons obtenues.

Dans la première danse Claude a un Tango, André et Danielle ont 12, Edgar 8 et Béatrice 6. Les danses jugées positivement sont le Tango de Claude et les résultats d'André et de Danielle (ils sont à égalité avec un 12 impur). Béatrice et Edgar perdent un point vivacité. Puisque Claude a réalisé un Tango, les dés Tango seront tirés une autre fois et placés à nouveau sur la piste de bal à la fin de la compétition des deux danses (on ne jette pas les dés entre la première et la seconde danse !)



En comparant la seconde danse on remarque qu'André a un Boogie, Béatrice et Danielle des Claquettes, Claude 11 et Edgar 17. Les Claquettes de Béatrice sont obtenues avec le même genre de dés donc c'est un résultat pur qui a plus de valeur que celui de Danielle. Donc André et Béatrice sont jugés positivement tandis que Claude, Danielle et Edgar perdent un point vivacité.

Autres combinaisons spéciales

Le Rock

On a un *Rock* lorsqu'on aligne les six dés sur deux rangées identiques (ex. 125, 125 – le genre de dés n'a pas d'importance). Pour signaler que l'on a un *Rock* le joueur couche son rideau sur la table, la partie interne tournée vers le haut et y dispose les deux rangées de dés l'une sous l'autre unies entre elles. Celui qui montre un *Rock* participe à toutes les compétitions comme les autres, donc son cube sera pris en considération ; mais s'il perd les compétitions il ne perd aucun point vivacité !

Le Gala

C'est une série de six dés tous pareils (ex. 4-4-4-4-4-4). Celui qui a un *Gala* participe aux compétitions comme celui qui a un *Rock*, c'est à dire sans risque de perdre de point vivacité. Le cube du joueur sera placé sur la performance de trois dés seulement (selon l'exemple 4-4-4 et le cube doit aller sur le 12 pour les deux compétitions). En outre, lorsque les deux compétitions seront finies le joueur récupèrera deux points vivacité (il ne peut, en aucun cas, aller au-delà de 10) : déplacez son jeton de deux positions plus élevées. Celui qui a un *Gala* place en évidence sur le rideau ses six dés sur la même ligne.

Fin de la partie

Lorsque le niveau des points de vivacité d'un joueur arrive à 0, ce joueur est éliminé (il ne peut plus tirer les dés jusqu'à la fin de la partie). Le dernier qui reste gagne.

REMARQUES

- Le nombre de vainqueurs de chaque compétition diminue au fur et à mesure que des joueurs sont éliminés. *Exemple : la partie commence avec six joueurs et à chaque compétition trois joueurs gagnent. Durant la première compétition les trois perdants perdent le dixième et le dernier point vivacité et ils sont, tout de suite, éliminés du jeu. Des trois joueurs qui restent un seul sortira vainqueur de la seconde compétition !*
- Le Tango reste affiché sur le tableau jusqu'à ce qu'un joueur ne le montre avec ses dés. Lorsque cette situation se présente souvenez-vous de tirer à nouveau les 3 dés Tango **au début de l'épreuve suivante** afin d'avoir un nouveau Tango.
- Si un joueur déplace, sans le vouloir, un ou plusieurs de ses dés derrière le rideau il doit les tirer une autre fois : ce résultat sera valable. Si le déplacement est volontaire alors ce joueur essaye, sans doute, de tricher : ne jouer plus avec lui !



Auteur: **Silvano Sorrentino**

Illustrations: **Gianpaolo Derossi**

Direction artistique: **Stefano De Fazi**

Rédaction règles: **Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu**

Traduction règles en français: **Gianna Contiero**



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 – Perugia – Italie

Tous droits réservés.

Pour vos questions, vos commentaires et vos conseils:

www.davincigames.com

Tous nos remerciements vont à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.

