



www.juegossi.com

Traduit de l'espagnol au français par : Rachida En Nasir Bachouti

Les règles du jeu

Jertoón est un jeu de famille dont tous ses membres; enfants, parents et grands-parents, etc. peuvent jouir des moments agréables ensemble. Cela pourrait bien dire que le nombre de joueurs n'est pas limité, mais si le nombre de joueurs dépasse six, il faudra mieux utiliser les pièces de deux jeux.

Jertoón utilise des pièces familières, et c'est la chance (lançant le dé) qui détermine le vainqueur.

Celui qui réussit à former un prisme carré le premier, est le gagnant.

Les éléments composants le jeu

Les pièces



- Pièces de différentes formes et couleurs (il y en a 10 de chacune). Chaque pièce représente un des numéros du dé.
- Un dé de six faces, qui détermine la pièce que le joueur doit prendre.

Comment jouer ?

Il s'agit de former un carré de différentes pièces citées au-dessus (Chaque joueur a individuellement le sien). Un carré peut être formé plus grand ou plus petit en utilisant les trois dimensions, mais il ne faut pas qu'il y ait de creux/de l'espace vide, ni de parties saillantes. Quand on laisse un saillant au vertical, le joueur doit compléter le carré au niveau supérieur. Chaque fois qu'un joueur obtient un carré, il doit noter les points qu'il a obtenus en fonction de la valeur de toutes les pièces utilisées plus 20 points de bonus pour la victoire. Si un joueur réussit à former un cube parfait, il aura également 20 points de plus.

Chaque partie du jeu consiste en 6 mains :

1^{ère} main : on ne peut pas utiliser la pièce n°1 (jaune), toutefois quand le dé montre le n°1 le lanceur a le droit à prendre la pièce dont il a besoin. Cela veut dire que le numéro 1 dans la première main est considéré comme un « in-joker»*. De plus, pendant la première main, le nombre des pièces pour obtenir un carré doit être 2 au minimum.

2^{ème} main : on ne peut pas utiliser la pièce n°2 (bleue), toutefois quand le dé montre le n°2 le lanceur a le droit à prendre la pièce dont il a besoin. Cela veut dire que le numéro 2 dans la deuxième main est considéré comme un « in-joker»*. De plus, pendant la deuxième main, le nombre des pièces pour obtenir un carré doit être 2 au minimum.

3^{ème} main : on ne peut pas utiliser la pièce n°3 (marron), toutefois quand le dé montre le n°3 le lanceur a le droit à prendre la pièce dont il a besoin. Cela veut dire que le numéro 3 dans la troisième main est considéré comme un « in-joker»*. De plus, pendant la troisième main, le nombre des pièces pour obtenir un carré doit être 3 au minimum.

4^{ème} main : on ne peut pas utiliser la pièce n°4 (verte), toutefois quand le dé montre le n°4 le lanceur a le droit à prendre la pièce dont il a besoin. Cela veut dire que le numéro 4 dans la quatrième main est considéré comme un « in-joker»*. De plus, pendant la quatrième main, le nombre des pièces pour obtenir un carré doit être 4 au minimum.

5^{ème} main : on ne peut pas utiliser la pièce n°5 (rouge), toutefois quand le dé montre le n°5 le lanceur a le droit à prendre la pièce dont il a besoin. Cela veut dire que le numéro 5 dans la cinquième main est considéré comme un « in-joker»*. De plus, pendant la cinquième main, le nombre des pièces pour obtenir un carré doit être 5 au minimum.

6^{ème} main : on ne peut pas utiliser la pièce n°6 (verte), toutefois quand le dé montre le n°6 le lanceur a le droit de prendre la pièce dont il a besoin. Cela veut dire que le numéro 6 dans la sixième main est considéré comme un « in-joker»*. De plus, pendant la sixième main, le nombre des pièces pour obtenir un carré doit être 6 au minimum.

Un carré formé veut dire une main terminée.

Quand les pièces de la pile s'épuisent:

Ça peut arriver qu'un des joueurs ne puisse pas prendre la pièce indiquée par le dé parce que le tas des pièces du jeu est épuisé. Dans ce cas, le jeu se pause et on suit la règle suivante:

6 + la valeur de la pièce manquante = le nombre de pièces que les joueurs devront utiliser pour former le carré. Par exemple : la pièce manquante (indiquée par le dé) est le 4, donc $6+4=10$. Dans ce cas, tous les joueurs doivent construire un carré de 10 pièces, pour cela ils doivent utiliser celles dont ils disposent et prendre du tas ou rendre à celui-ci celles qu'ils leur manquent ou excèdent, selon la convenance. Les joueurs disposent d'une minute. Le premier qui réussit à construire le carré gagne la main et se note la valeur de la totalité des pièces. Si au bout d'une minute il n'y a pas de gagnant, on passe à la main suivante, restant celle-ci sans points pour tous les joueurs.

C'est parti!

Le tas des pièces se place au milieu de la table, entre les joueurs.

Le joueur qui commence est déterminé en lançant le dé. À partir de là, le tour de jouer suit le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui gagne la première main sera le premier à commencer dans la main suivante.

Chaque fois qu'une main se termine, il faut rendre toutes les pièces à la pile au milieu.

Tour par tour, les joueurs lancent le dé et prennent (du tas) la pièce indiquée par ce dernier (le numéro "in-joker" permet de prendre la pièce qui convient le mieux au joueur). Une fois placée, la pièce indiquée par le lancement ne peut pas changer de position.

L'ensemble des points obtenus dans les six mains détermine le gagnant de la partie.

Joueurs	Notation					
	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	6 ^a

*Le terme "in-joker" serait l'équivalent du mot en espagnol "in-comodín" introduit par Sergio Herrera Jiménez, un inventeur de jeux.