



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

## Règles du jeu

Jeexa est un jeu de famille dont tous ses membres; enfants, parents et grands-parents, etc. peuvent jouir des moments agréables ensemble. Plusieurs personnes peuvent jouer ensemble ; il n'y a pas de limite de joueurs. Toutefois, s'il y en a plus de 4 , il vaut mieux joindre les pièces de plusieurs jeux.

Jeexa utilise des pièces qui sont assemblées comme un puzzle, et c'est la chance (en lançant le dé) et l'habileté à placer les pièces qui déterminent le gagnant.

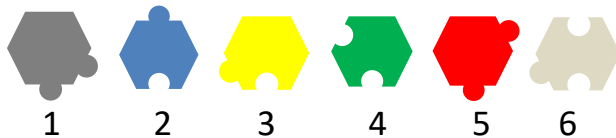
Le joueur qui obtient le plus de points après les six mains qui composent le jeu, gagne la partie.

## Éléments composants le jeu

★ 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.

Pièces:

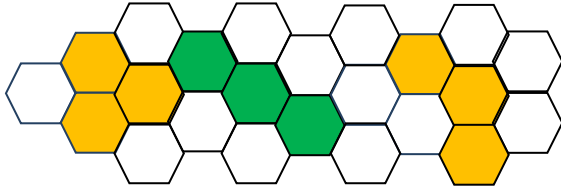


## Comment jouer?

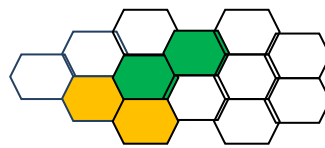
Toutes les pièces sont placées sur la table et après avoir décidé qui commence, et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, ce sera le lancer du dé de chaque joueur, qui déterminera la pièce que celui-ci doit prendre. Ainsi, et individuellement, chaque joueurs ( avec propres pièces ) doit parviendra à faire ce qui est demandé par la "main" dans laquelle il se trouve

**Chaque partie du jeu est composée de 6 mains** : la main se termine lorsqu'un joueur complète une paire, un brelan, etc. Ce qui est déterminant pour cette main.

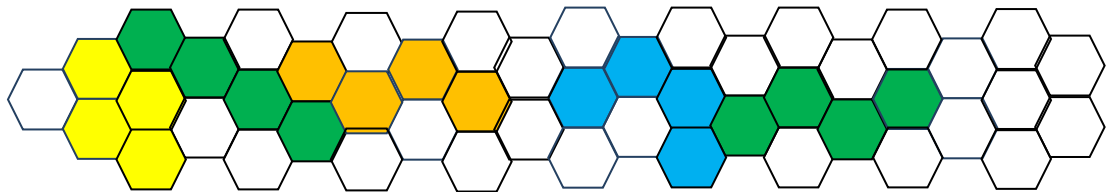
Dans la **première** main, il faut parvenir à réaliser un brelan, ça veut dire ; 3 pièces de la même couleur, jointes par un de leurs côtés (voir image ci-dessous)



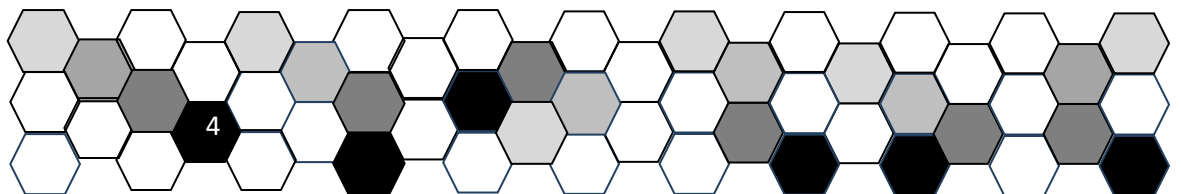
Dans la **deuxième** main, il faut réaliser 2 paires, ça veut dire; 2 pièces identiques, jointes par un de leurs côtés.



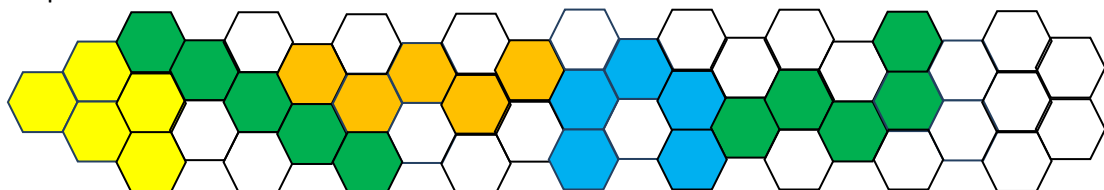
Dans la **troisième** main, il faut réaliser un quatuor, ça veut dire: 4 pièces identiques, jointes par un de leurs côtés.



Dans la **quatrième** main, vous devez faire une échelle, c'est-à-dire quatre pièces de valeurs consécutives jointes par un de leurs côtés (1,2,3,4, ou 2,3,4,5, ou 3,4,5,6), d'une manière ou d'une autre vous devez être capable de suivre le chemin sans interrompre la séquence.



Dans la **cinquième** main, vous devez former un quintette, c'est-à-dire cinq pièces identiques jointes par un de leurs côtés.



Dans la **sixième main**, vous devez obtenir quatre pièces de la même couleur (quatuor) jointes par un de leurs côtés, et également avoir un trio (trois pièces pareilles jointes)

**Mais ce n'est pas si facile!**

**Règles de placement des pièces:** le dé détermine la pièce que le joueur doit prendre et placer à chaque tour. La règle de placement des pièces est la suivante : vous devez placer la pièce avec une autre entrante ou sortante (exemple 1). Si ce n'est pas possible, et seulement si ce n'est pas possible, vous pouvez la placer de la manière qui vous convient. Une fois qu'un joueur ait placé une pièce, il **NE** peut **PAS** changer sa place ou sa position.

**Exemple 1 :**

Le joueur a placé une pièce 1 et une pièce 3. Alors, il ne peut pas établir de lien avec les pièces entrantes et sortantes qu'il a, il peut donc la placer dans la position qui lui convient le mieux.



**Règle pour obtenir un joker:** Lorsqu'un joueur parvient à laisser un espace entre deux pièces (voir exemple 2), il obtient un joker, ce qui signifie qu'il peut voler à n'importe quel joueur la pièce qui lui convient le mieux, tant que la pièce qu'il va voler se trouve à une extrémité et que lorsqu'il la prend, il ne laisse aucune pièce libre. La pièce supplémentaire qu'il obtient avec le joker sera placée comme la sienne dans le même tour qu'il l'a obtenue. Il est possible que lorsque vous placez la pièce, vous parvenez à laisser deux trous (voir exemple 3), dans ce cas vous obtenez deux jokers, vous pouvez donc voler deux pièces aux joueurs. Si vous prenez la pièce d'un partenaire et la remplacez, vous obtenez un autre joker. Ainsi, vous pouvez voler la pièce d'un partenaire alors que vous obtenez des jokers, ou gagner la main.

Deux trous opposés sont considérés comme un seul joker, et non pas comme deux, (voir exemple 4)

**Exemple 2 :**

Dans les deux figures ci-dessous, le joueur reçoit un joker.



**Exemple 3 :**

Dans la figure présentée, le joueur obtient deux jokers lorsqu'il place la pièce.



#### **Exemple 4:**

Dans la figure ci-dessous, bien qu'il y ait 2 trous, le joueur ne reçoit qu'un seul joker.



**Quand les pièces sur la pile sont épuisées:** Si un joueur ne peut pas prendre la pièce indiquée, le joueur perd son tour et le joueur suivant lance le dé.

Si une main n'a plus de pièces dans la pile sans aucun gagnant, les points de chaque joueur sont comptabilisés sans bonus de 20 points.

**Comptage des points:** Le joueur qui gagne la main, additionne les points des pièces avec lesquelles il a fait ce que la main lui a déterminé, plus un bonus de 20 points pour le gain. Les autres joueurs ne marquent que les points des pièces jointes ensemble (sans bonus). Les points sont marqués dans un tableau comme celui qui figure à la fin.

#### **C'est parti!**

Toutes les pièces du jeu sont placées en pile au milieu entre les joueurs.

Avec le dé, on détermine le joueur qui commence le jeu et à partir de là, l'ordre des tours est dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui gagne une main sera le premier à jouer dans la main suivante. A la fin de la main, toutes les pièces des joueurs retournent sur la pile.

En ordre, les joueurs, chacun à son tour, lancent le dé et prennent, de la pile la pièce correspondante. Le joueur doit placer la pièce indiquée dans chaque jet de dé. **RAPPELEZ-VOUS!** Vous ne pouvez pas changer la position de la pièce après l'avoir placée.

La somme des points obtenus dans les six mains déterminera le gagnant du jeu.

Joueurs	Notation par main					
	1 <sup>o</sup>	2 <sup>o</sup>	3 <sup>o</sup>	4 <sup>o</sup>	5 <sup>o</sup>	6 <sup>o</sup>