

RÈGLE DU JEU

Astuce : pour ne pas perdre les dés à l'ouverture de la boîte, rangez-les dans le sachet fourni !

CONTENU

1 piscine
(dessus de boîte)

1 couvercle de piscine
(dessous de boîte)

1 bloc score de
30 feuilles
(recto verso)

12 dés
(6 petits et 6 un peu plus grands)

APERÇU DU JEU

Lancez les dés dans la piscine, secouez le tout, la Pool Party peut alors commencer ! Observez attentivement les résultats et couleurs des dés.

Car vous n'aurez qu'un court instant ! Vous avez tout retenu ? Prêts ou pas, vous devez maintenant choisir dans quelle catégorie vous allez marquer des points. Allez-vous vous en sortir avec la grâce du cygne, ou votre plongeon va-t-il finir par un douloureux « plat » ?



Pour chacun des 12 tours, secouez de nouveau la piscine et choisissez dans quelle catégorie vous souhaitez marquer. Il y en a 12 en tout et vous ne pouvez cocher chaque catégorie qu'une seule fois dans la partie.

Une fine observation tout au long des 12 tours (et aussi un peu de chance) sera nécessaire pour gagner !

MISE EN PLACE

- Posez le dessus de la boîte à l'envers sur la table et jetez les dés dedans. C'est la piscine !



- Placez le dessous de boîte par-dessus. Il s'agit du couvercle de la piscine.

- Donnez à chacun une **feuille de score** et un stylo.

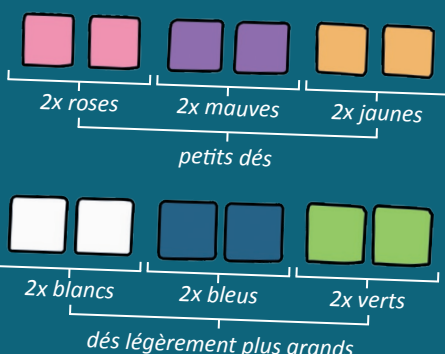


- La dernière personne qui a nagé commence le premier tour : elle attrape alors la piscine (avec les dés) et le couvercle par-dessus.

La partie peut maintenant commencer !

Les 12 dés

Il y a 6 paires de dés, chacune d'une couleur spécifique. Elles se répartissent en deux tailles différentes.



Votre feuille de score

Les 12 catégories de score forment une colonne sur la gauche de votre feuille de score (voir les détails au verso).

Vous inscrirez les points que vous marquez dans les cases situées à droite de cette colonne.

Vous ne pouvez marquer des points qu'une seule fois dans chaque catégorie, vous complèterez donc une colonne au cours d'une partie. Chaque côté d'une feuille de score peut donc servir pour quatre parties.

Remarque : vous pouvez aussi utiliser une version virtuelle sur votre Smartphone depuis l'application de l'éditeur Deep Print Games App (voir fin de la règle).



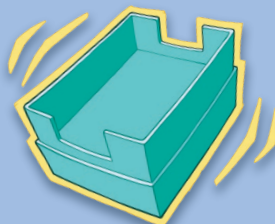
TOUR DE JEU

1) Secouez, observez, mémorisez

Placez le couvercle de piscine, côté intérieur vers le haut, par-dessus la piscine (avec les dés) en la recouvrant totalement.

Puis, attrapez les boîtes ensemble, tenez-les fermement, et secouez bien !

Lorsque ça vous paraît suffisant, replacez-les sur la table, sans retirer le couvercle. Remuez délicatement la piscine pour vous assurer que tous les dés à l'intérieur sont bien à plat et ne sont pas empilés ou inclinés.



Maintenant, tout le monde regarde la piscine en même temps, la personne qui l'a secouée retire le couvercle en le soulevant vers le haut et dit lentement (environ 3 secondes) :

**3, 2, 1...
SPLASH !**



Puis repose précautionneusement le couvercle sur la piscine.

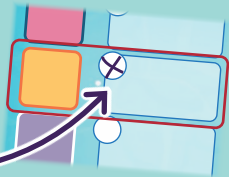
Pendant ce rapide coup d'œil, tentez au mieux de déterminer quels dés vous rapporteront le plus de points.

Remarque : si au moins 1 dé est incliné ou empilé sur un autre, secouez à nouveau la piscine.

Important : tout le monde doit pouvoir observer les dés facilement. Assurez-vous que personne ne soit gêné !

2) Choisissez une catégorie

Quand la piscine est recouverte, chacun procède comme suit : regardez votre feuille de score et choisissez une des catégories (détails ci-dessous). Cochez alors le cercle correspondant. Vous ne pouvez choisir qu'une catégorie dans laquelle vous n'avez pas encore marqué de points pour cette partie. Assurez-vous que personne ne voie ce que vous avez coché pour le moment. Vous pouvez cacher votre feuille avec votre main pour garder votre choix secret.



3) Marquez les points

Une fois que tout le monde a coché une catégorie, retirez une nouvelle fois le couvercle de la piscine. Puis, chacun calcule combien de points la catégorie choisie lui rapporte et reporte ce total dans la case cochée sur sa feuille.



Les catégories



Les six catégories du haut de la feuille de score sont pour les 6 couleurs de dés :
Additionnez le total des deux dés de la couleur que vous avez choisie et reportez le résultat sur la case.

ex.:  → 

Remarque : le contour sur chaque couleur indique la couleur des points du dé.



Trouvez toutes les paires de dés qui sont identiques à la fois pour la couleur et pour la valeur. Chaque paire de ce type vous rapporte 10 points, peu importe la valeur des dés.

ex.:  +  →  20



Additionnez les valeurs des dés indiquant 1 (●) ET 2 (●●) ET 3 (●●●) peu importe leur couleur, et reportez ce total sur la case.

ex.:  →  9



Choisissez 4 (●●●●) OU 5 (●●●●●) OU 6 (●●●●●●) et additionnez tous les dés qui indiquent cette valeur, peu importe leur couleur.

ex.:  →  20



Pool Party: additionnez les valeurs des 12 dés et reportez le total des points dans la case.

Exemple:

Quand tout le monde a coché une catégorie, le couvercle de la piscine est retiré, dévoilant le tirage des dés :



Xavier choisit les **dés jaunes** et marque 4 points.

Claudia sélectionne les **cinq** (●●●●●) et note un score de 20 points.

Gil coche les **paires identiques** et marque 20 points (10 points pour  et 10 points pour ).

Céline choisit la catégorie **Pool Party** et reporte un score de 51 points.

4) Tour suivant

La personne à gauche de celle qui vient de secouer la piscine lors de ce tour attrape la piscine (avec les dés) ainsi que le couvercle, et démarre un nouveau tour depuis l'étape 1 : « Secouez, observez, mémorisez ».



FIN DE PARTIE

Au 12^e tour, juste après avoir secoué la piscine de dés, passez directement à l'étape 3 « Marquez les points » et notez chacun le total correspondant à la dernière catégorie disponible de la colonne. C'est la fin de partie. Après cela, additionnez chacun les points de toutes les cases de votre colonne et notez le total dans la dernière case.

La personne qui a le total le plus élevé remporte la victoire !

En cas d'égalité, la personne avec le plus gros score dans la case Pool Party gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



Auteurs : Christoph Cantzler, Torsten Marold
Illustrations : Annika Heller
Développement : Kaddy Arendt, Viktor Kobilke
Pour la version française :
Traduction et suivi de projet : Aurélia Penhoat
Graphisme : Clément Neutre
Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



Pour compter les points, nous vous recommandons l'application Deep Print Games. Vous y trouverez les blocs de score virtuels pour ce jeu et bien d'autres du même éditeur. Gratuit sur l'App Store et sur Google Play.

Données et adresse à conserver. 06-2025



© 2025 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Allemagne.
Tous droits réservés.

Adaptation & Distribution
Françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com