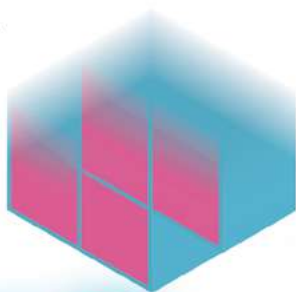


Règle du Jeu

NUMBER Drop



Florian Sirieix
&
Benoît Turpin





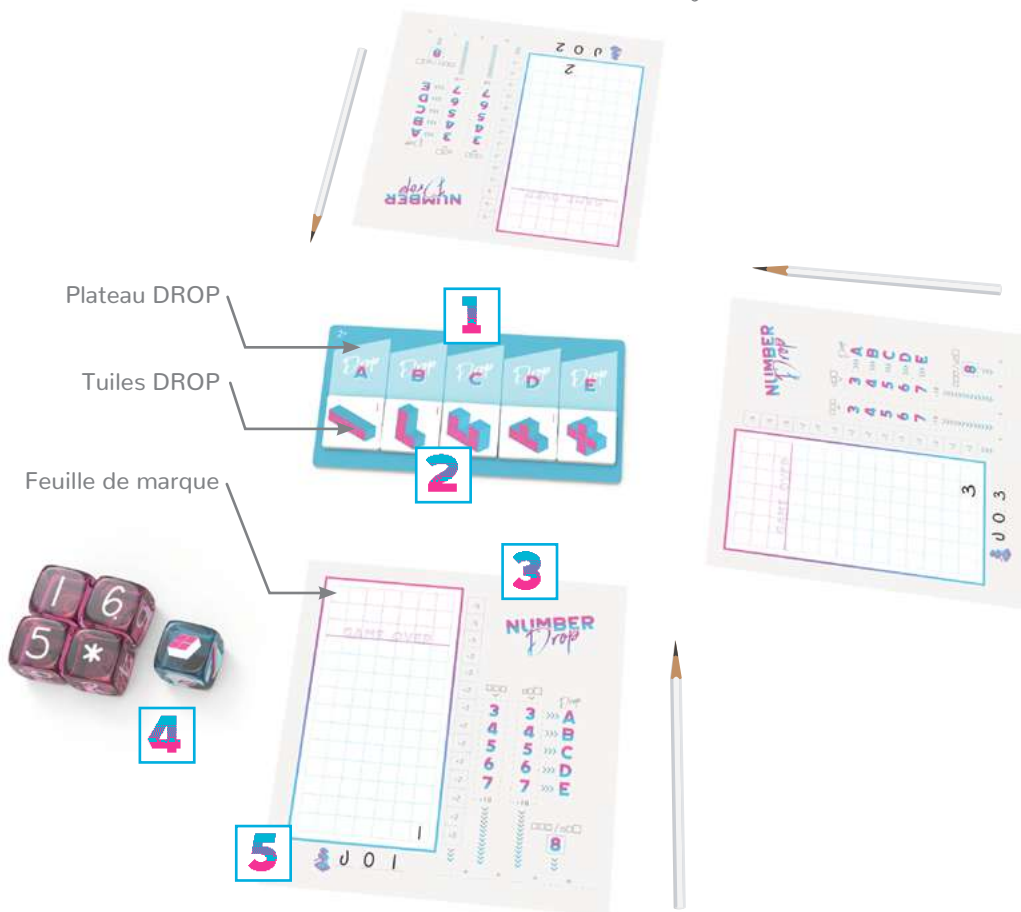
But du Jeu

Faites tomber les formes de la meilleure manière possible pour arriver à créer des combinaisons de chiffres identiques ou consécutifs. Soyez le plus efficace pour faire tomber les DROP chez vos adversaires ! Dès qu'un joueur a dépassé la ligne « Game Over », la partie se termine et celui qui a le plus de points remporte le jeu. Atteignez-vous le score ultime de 100 points ?

Mise en place multi-joueurs

- 1** ➤ Placez le plateau DROP face multi-joueurs couleur bleue (2+) au centre de la table.
- 2** ➤ Disposez aléatoirement les 5 tuiles DROP (au choix recto ou verso) sur les 5 emplacements.
- 3** ➤ Chaque joueur prend une feuille de marque et un crayon (non fourni).
- 4** ➤ Le premier à avoir acheté une console de jeux devient le premier joueur (le Dropper). Il prend les dés pour commencer.
- 5** ➤ Sans lancer les dés, il écrit le chiffre 1 dans la case de son choix de la ligne inférieure de sa grille. Le joueur à sa gauche écrit le chiffre 2 sur sa grille et ainsi de suite. Chacun écrit son prénom en 3 lettres en bas de la grille.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs



Tour de jeu

PHASE 1: LANCER LES DÉS

Le Dropper lance les 5 dés.

PHASE 2: FAIRE TOMBER UN DROP

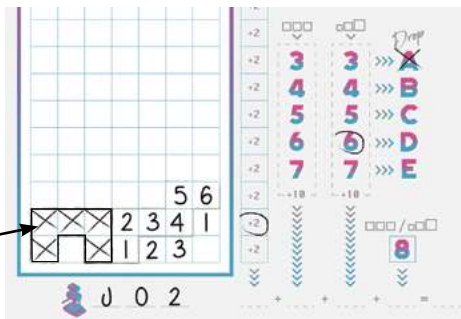
Un DROP est une forme malus qui va gêner les adversaires, son activation est détaillée en phase 4. La phase 2 se produit uniquement s'il y a des DROP actifs (entourés + non rayés) et que le lancer de dés affiche au moins une étoile. Sinon passez à la phase 3.

➤ Regardez les DROP entourés par les joueurs. S'il y a plusieurs DROP entourés, ne prenez en compte que celui non rayé de la ligne la plus haute (donc A, puis B...). Les autres DROP actifs seront pris en compte la prochaine fois qu'une étoile est affichée par les dés.

➤ Tous les joueurs n'ayant pas entouré ce DROP doivent alors faire tomber la forme correspondante présente sur le plateau et l'écrire dans leur grille. La forme est remplie de X. Elle peut être tournée et retournée et elle suit les règles de placement de formes (voir phase 3).

➤ Dès que la forme est placée, elle est encadrée. Elle ne peut pas être utilisée pour des combinaisons mais peut valider des lignes (voir phase 5).

Ici le Drop A vient gêner le joueur 2



➤ Puis tous les joueurs rayent le DROP correspondant dans leur zone de score et on enlève la tuile du plateau. Ce DROP ne peut pas être utilisé à nouveau (mais les joueurs peuvent continuer à valider ces combinaisons pour obtenir des points).

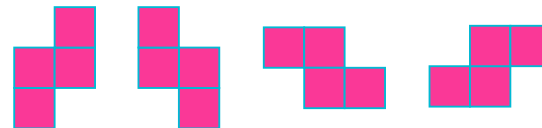
➤ Le tour est terminé. Le joueur à gauche du Dropper devient le nouveau joueur Dropper et recommence un tour à la phase 1.

PHASE 3: FAIRE TOMBER UNE FORME

Chaque joueur, en même temps, choisit mentalement la manière dont il veut combiner les dés avant d'écrire le résultat sur sa feuille :

➤ Il doit utiliser les 4 dés numériques pour leur valeur.

➤ Il doit utiliser ces valeurs en les mettant dans la forme indiquée par le dé à formes, dans le sens souhaité. On peut tourner la forme dans tous les sens comme illustré ici :



➤ Les étoiles sont des jokers : sur un dé numérique, chaque joueur peut choisir une valeur entre 0 et 9. Sur le dé à formes, chaque joueur peut choisir la forme qu'il souhaite parmi les formes présentes sur le dé.

Le jeu se joue en simultané. Cependant, il peut arriver que lors de certains tours, la décision d'un joueur dépende de celle d'un de ses adversaires. Dans une situation de ce type, résolvez cette phase de jeu dans le sens horaire en commençant par le Dropper.

Exemple de tirage



Quand la forme est créée (mentalement), chaque joueur la fait « tomber » depuis le haut de sa grille en utilisant la gravité et en respectant les règles suivantes :

- Les formes sont lâchées (mentalement) et par gravité. Elles tombent en ligne droite, verticalement depuis le haut de la grille.
- Les formes vont aussi bas qu'elles le peuvent. Ce qui veut dire qu'après atterrissage, il peut y avoir des cases vides en dessous.

Joueur 1				Joueur 2				Joueur 3			
6	5					5	6	5	6		
6	1					4	1	2	1		
6	5			1	2	3		3	4	5	1

Ici la forme à placer est un carré, les joueurs peuvent s'en servir pour valider une combinaison (phase 4)

PHASE 4 : VALIDER UNE COMBINAISON

Chaque joueur peut valider une combinaison par tour, en commençant par le Dropper. Il y a 3 types de combinaisons que l'on peut valider :

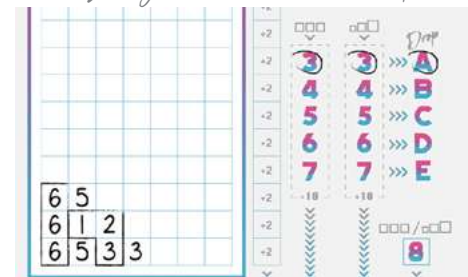
- Une combinaison de 3 à 7 chiffres identiques.
- Une combinaison de 3 à 7 chiffres consécutifs.
- Une combinaison bonus de 8 chiffres consécutifs ou identiques.
- Les combinaisons sont créées à partir des chiffres dans la grille des joueurs. Il faut pouvoir relier ces chiffres sans faire de diagonales. On ne peut pas réutiliser des chiffres déjà validés dans une combinaison lors d'un tour précédent dans d'autres combinaisons. Pour les chiffres consécutifs, ils doivent être dans l'ordre, mais pas forcément à partir de 1.
- Les joueurs ne peuvent valider qu'une seule combinaison par tour : ils encadrent la combinaison dans la grille et dans la zone de score. La valeur de la combinaison est égale à la quantité de chiffres utilisés. Une combinaison de 6 chiffres identiques rapporte 6 points.

Il est impossible de valider plusieurs fois une combinaison de même type (identique/ consécutif) et de même valeur.

Activer un DROP :

Si un joueur valide les deux combinaisons de même taille (par exemple 3 chiffres identiques et 3 chiffres consécutifs), il peut entourer le DROP présent à droite de la zone de score (s'il n'a pas déjà été entouré ou rayé). Cela active une forme malus qui sert à gêner les adversaires (voir phase 2).

Ici le joueur active le Drop A



PHASE 5: FINIR LE TOUR

➤ Chaque joueur vérifie d'abord s'il a complété une ou plusieurs lignes (même avec des cases X). Dans ce cas il entoure les +2 en fin de ligne. On n'entoure pas le +2 si la ligne est incomplète.

➤ Puis chaque joueur vérifie s'il a dépassé la ligne « Game Over ».

Dans ce cas, il entoure la valeur -5 de chaque ligne ayant au moins 1 chiffre. La partie s'arrête immédiatement.

Sinon, le joueur à gauche du Dropper devient le nouveau Dropper, et on recommence un tour à la phase 1.

Fin du jeu

Quand un joueur a dépassé la ligne « Game Over », la partie s'arrête puis :

➤ Si un joueur a réussi à compléter une colonne entière de combinaisons consécutives ou identiques dans sa zone de score, il marque un bonus de 10 points pour chacune de ces colonnes.

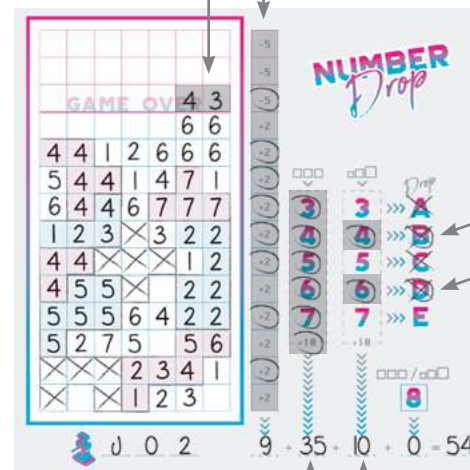
➤ Les joueurs additionnent leurs points de combinaisons et de bonus de colonnes et de lignes (chaque ligne complète rapporte 2 points). Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent une victoire bien méritée.

Exemple de fin de partie pour le Joueur 2

Il a mis fin à la partie quand sa dernière forme a dépassé la ligne « Game Over ».

Tous les joueurs peuvent désormais compter leur score.

On compte 7 lignes complètes (avec des chiffres ou des X) donc 14 points mais il perd 5 points pour avoir atteint la dernière ligne; soit un total de 9 points.



Il a réussi à faire l'ensemble des combinaisons de 3 à 7. Il marque donc 25 points plus 10 points de bonus, soit 35 points.

Au passage, on note qu'il s'est protégé des DROP B & D en faisant les combinaisons identiques et consécutives de ces chiffres. Il a dû écrire 2 DROP dans cette partie (A & C).

Il a également fait 2 combinaisons de 4 et 6 chiffres consécutifs, soit 10 points.

Mode solo

- Le but du jeu est de faire le plus haut score possible. Commencez par battre Benoit (ça ne devrait pas être très compliqué).
- Le jeu se déroule de la même manière que la version multi-joueurs à l'exception des règles suivantes :
- Lors de la mise en place, on utilise le plateau côté rose (1) et les tuiles face solo (1).
- Les tuiles sont choisies aléatoirement et placées dans la case la plus haute de chaque colonne.
- À chaque tour, le joueur lance les dés.
- Puis il doit obligatoirement faire descendre une tuile du plateau vers le bas d'un cran. Il choisit la tuile qu'il veut.
- Ensuite, s'il y a au moins une étoile présente dans le tirage, il doit faire descendre d'un cran la tuile DROP indiquée par le dé à formes. Si l'étoile est présente sur le dé à formes, il fait descendre la tuile qu'il souhaite d'un cran. Ainsi, à chaque tour, le joueur fait au minimum descendre 1 tuile d'1 case et, au maximum, 1 tuile de 2 cases ou 2 tuiles d'une case, quel que soit le nombre d'étoiles du tirage.

HIGH SCORES		
RANK	NAME	SCORE
1ST	TRI	99
2ND	FLO	92
3RD	MUM	75
4TH	DAD	61
5TH	LU6	55
6TH	BRO	46
7TH	NOO	34
8TH	GUI	27
9TH	BEN	13

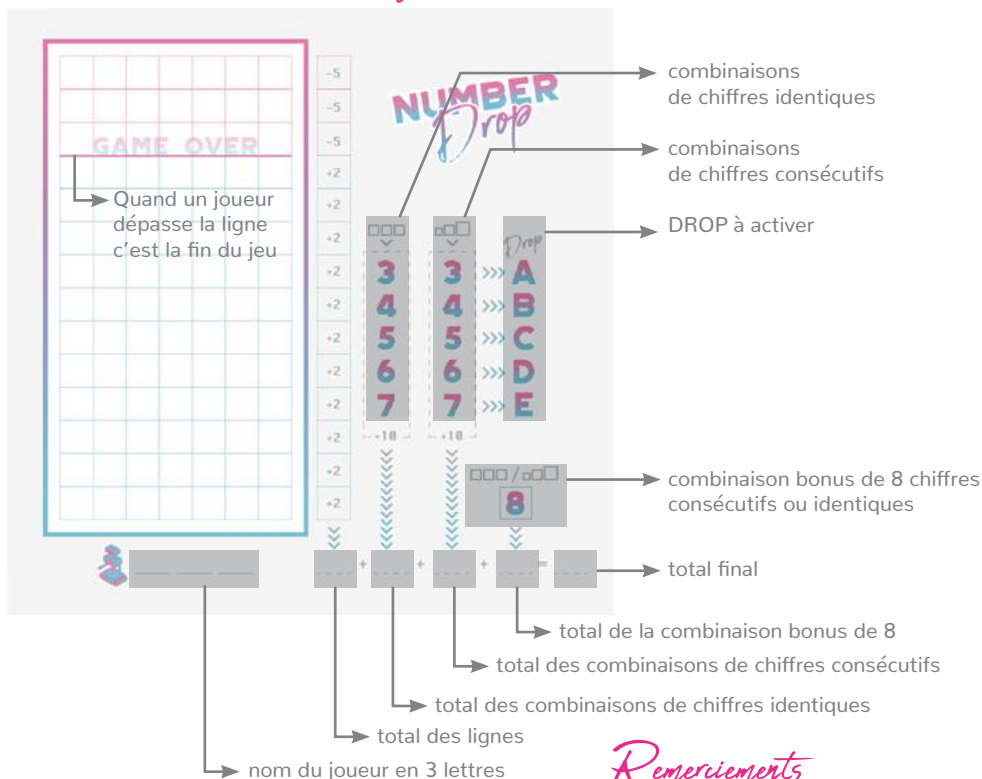
Exemple de tirage version solo



Le joueur choisit d'abord de faire descendre le Drop C d'un cran. Puis il est obligé de faire descendre le Drop D d'un cran, puisqu'il y a une étoile dans le lancer de dés et que le Drop D est visible sur le dé à formes.

- Il peut créer la forme composée par les dés numériques et la faire tomber dans sa grille.
- Si à un moment donné une tuile DROP atteint la dernière case (et dévoile ainsi le mot « GO! »), alors sa forme « tombe » comme le DROP du mode multi-joueurs. Par contre, le joueur solo n'annule pas le tour et place ensuite ses propres chiffres sur sa feuille.
- Si le joueur a validé les deux combinaisons de même taille (par exemple 3 chiffres identiques et 3 chiffres consécutifs), il entoure le DROP concerné et se trouve donc protégé contre cette tuile DROP. Il peut cependant continuer à faire descendre la tuile de cette forme.
- La partie s'arrête quand le joueur a fait « tomber » toutes les tuiles DROP dans sa grille ou quand le joueur a dépassé la ligne « Game Over ».

Comment s'organise la feuille de marque ?



Remerciements



Débâcle Jeux
www.debacle.fr

L'éditeur remercie Benjamin Treilhou pour les rendus 3D et Benoit Turpin pour la traduction de la règle du jeu.

Benoit remercie le confinement qui lui a permis d'éviter Florian pendant quelques mois et Florian remercie Benoit d'avoir accepté un co-auteur pour que Number Drop soit jouable par d'autres que lui.

Pour les fans d'Alekseï Pajitnov : «Oui, vous pouvez slider».