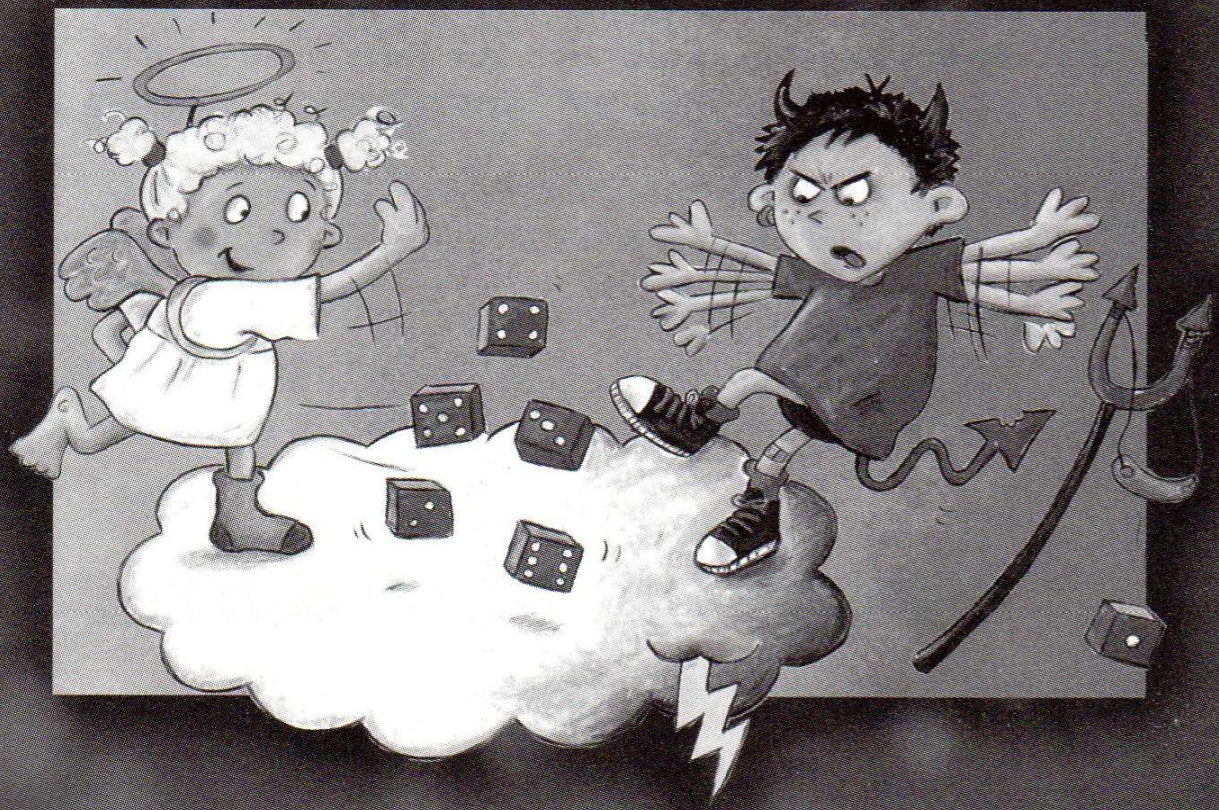


Temptation



Ravensburger

Temptation

Le jeu dé-moniaque

Pour 2 à 6 joueurs de 8 à 99 ans
Licence : Big Monster Toys
Design : Sonia Dilg, Designbox, DE Ravensburger
Jeu Ravensburger® n° 26 336 3

L'éternelle lutte entre le Paradis et l'Enfer : Ton ange gardien veillera-t-il sur toi ou le diable va-t-il s'en mêler ?

Seize planches et encore plus de rangées de dés permettent de marquer des points. Mais seul celui qui placera le dernier dé d'une rangée gagnera ces points.

Parfois, il s'en faut de diablement peu et, en plus de votre tactique, un petit coup de pouce du destin vous sera bien utile, pour pouvoir atteindre le firmament à la fin de la partie.

CONTENU

8 planches recto verso
70 jetons
(25 argentés valant « 10 » points, 45 dorés valant « 50 » points)
30 dés
1 gobelet

BUT DU JEU

**Le premier qui atteint 500 points (de 2 à 4 joueurs),
ou 400 (à 5 ou 6 joueurs) gagne la partie.**

PRÉPARATION

Empiler **les 8 planches**, dans n'importe quel ordre, au milieu de la table.

Conseil : *Pour les débutants, placer de préférence la planche numérotée « 1 » sur le dessus de la pile.*

Tous les dés sont répartis équitablement entre les joueurs. À 4 joueurs, les deux dés restants sont remis dans la boîte.

Trier **les jetons** selon leur valeur et placer les deux réserves à portée de main. Au début, chacun reçoit 3 jetons argentés et 1 doré, qu'il pose face visible devant lui.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs manches. Une manche est terminée lorsqu'un joueur place un dé sur la dernière case libre de la planche. Le joueur le plus sage entame la première manche, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur prend le gobelet et joue en suivant les étapes, dans l'ordre :

1. Lancer des dés
2. Placement des dés
3. Nouveau lancer de dés ou stop

I. Lancer des dés

Le joueur prend 5 de ses dés et les lance tous ensemble.

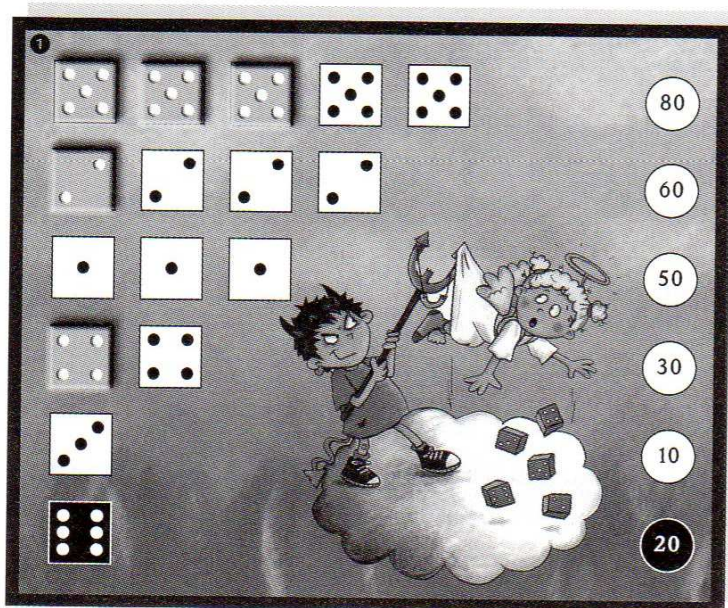
- Si un joueur possède plus de 5 dés devant lui, il met cette réserve de dés supplémentaires bien à l'écart ; ils ne seront pas utilisés pour ce tour.
- Si un joueur possède moins de 5 dés au cours de la manche, il continue de lancer tous ses dés restants.
- Si, à un moment, un joueur ne possède plus aucun dé, il ne joue plus jusqu'à la fin de la manche et son tour est sauté.

2. Placement des dés

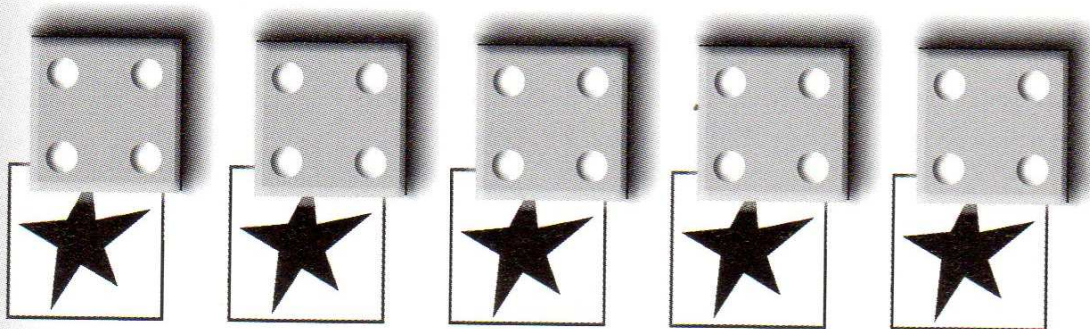
Dès qu'il en a la possibilité, le joueur est ensuite obligé de **placer un dé qui convient sur la planche supérieure** de la pile. Si d'autres dés conviennent, il peut les placer mais n'est pas obligé.

Un dé convient et peut être placé s'il répond aux règles suivantes :

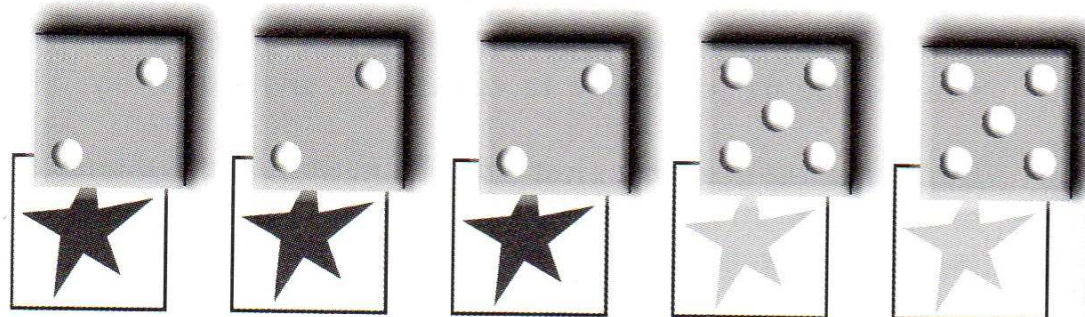
- Sur chaque planche figurent six rangées comportant une ou plusieurs cases. Chaque case ne peut accueillir qu'un seul dé et seulement si les points du dé correspondent.
- Une rangée est toujours complétée **en commençant par la case à l'extrémité gauche**, puis celle à sa droite, etc.



- Dans une rangée composée **d'étoiles noires ou blanches**, le choix du premier dé, placé à l'extrémité gauche, est libre. Mais tous les dés suivants de cette rangée devront être identiques au premier.



- Une rangée **d'étoiles à la fois rouges et jaunes** signifie que les trois premiers dés, d'un côté, et les deux derniers, de l'autre, doivent être identiques. Les dés de ces deux groupes doivent cependant être différents.



Une fois placé sur la planche, un dé ne peut plus être bougé jusqu'à la fin de la manche.

3. Nouveau lancer de dés ou stop ?

Après son premier lancer, le joueur peut décider s'il continue ou s'il arrête.

- S'il continue, il relance alors tous les dés utilisés pour ce tour qu'il n'a pas placés sur la planche (donc pas les dés mis à l'écart au début de son tour !). La règle reste : **obligation** de placer **un** dé qui convient, **possibilité** d'en placer **d'autres**.

Puis, il décide de nouveau de continuer ou d'arrêter... Au total, il doit donc lancer les dés 1 fois et peut le faire jusqu'à 5 fois par tour, en posant toujours obligatoirement au moins un dé par lancer.

- S'il décide d'arrêter (ce qui est souvent raisonnable tactiquement), il remet tous les dés non posés dans sa réserve, dont il disposera pour son prochain tour.

Si aucun dé ne convient

Si le joueur n'obtient **aucun dé qui convient**, son tour est aussitôt terminé. Là aussi, il remet ses dés non posés dans sa réserve.

Dernier dé d'une rangée

Si un joueur place un dé sur la dernière case d'une rangée (voire la seule case), peu importe qui a placé les autres dés de cette rangée, la règle est alors la suivante :

80

Dans une rangée **blanche**, et donc positive, il **gagne** le nombre de points indiqué dans le cercle en bout de ligne, sous forme de jetons **de la réserve**.

30

Dans une rangée **noire**, et donc négative, il **paye** le nombre de points indiqué dans le cercle en bout de ligne, sous forme de jetons qu'il remet dans la réserve.

Résumé des « droits » et « obligations » du tour d'un joueur :

Celui qui joue...

- **doit** lancer les dés une fois (5 dés si possible) ;
- **doit**, si possible, placer un dé qui convient (sinon, son tour est terminé) ;
- **peut** placer plus d'un dé qui convient ;
- **peut** lancer plus d'une fois les dés (mais doit placer à chaque fois au moins un dé qui convient ou s'arrêter s'il ne le peut pas).

Fin d'une manche

Dès qu'un dé est placé sur la dernière case libre de la planche et que les points ont été attribués, la manche est terminée.

- Les dés sont retirés de la planche. Ils sont rassemblés avec ceux restés devant les joueurs et redistribués de manière à ce que tous aient de nouveau le même nombre de dés.
- La planche utilisée est mise sous la pile ou retournée et une nouvelle planche apparaît.
- Le joueur assis à gauche de celui qui a placé le dernier dé sur la planche précédente entame la nouvelle manche.
- Les joueurs conservent les jetons gagnés auparavant.

FIN DE LA PARTIE

La partie se joue en plusieurs manches et prend fin :

- de 2 à 4 joueurs, quand un joueur atteint ou dépasse 500 points à la fin de la manche ;
- à 5 ou 6 joueurs, quand un joueur atteint ou dépasse 400 points à la fin de la manche.

Le joueur qui possède le plus de points gagne alors la partie.

Réponses aux questions les plus fréquentes

- Il est possible de faire la monnaie en jetons à tout moment.
- Si un joueur doit payer plus que ce qu'il possède, il donne tout ce qu'il a et continue de jouer avec 0 point.
- Si une planche comporte plusieurs rangées avec des étoiles (peu importe leur couleur), celles-ci sont indépendantes les unes des autres : deux rangées avec des étoiles noires, par exemple, ne doivent pas forcément accueillir le même nombre. De même, un dé sur une étoile rouge ou jaune ne doit pas nécessairement être différent de ceux sur une étoile blanche ou noire.
- Un joueur pouvant placer jusqu'à 5 dés par tour, y compris dans des rangées différentes, il peut arriver qu'il finisse plusieurs rangées dans le même tour et gagne (ou perde) le nombre de points correspondants.
- Lors d'un lancer, il n'est pas permis de mettre des dés de côté, c'est-à-dire de ni les placer sur la planche, ni les relancer. S'il désire rejouer, le joueur doit le faire avec tous ses dés restants (de ce tour).
- Le joueur qui termine une manche a aussi automatiquement fini de jouer.

Remarque: Ce jeu a été édité en 1998 sous le nom « Gambler », sous la marque FX.