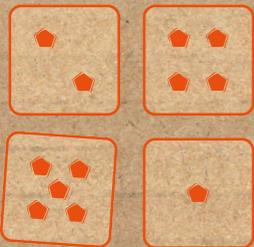


MATÉRIEL

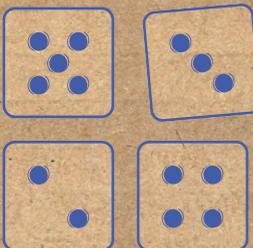
2 dés Maro



4 dés orange



4 dés bleus



1 corde



NI PLUS
NI MOINS

ALORS, TU TIRES OU TU POCK?!

Lancez vos dés le plus proche possible des Maro ! Soyez habile, un seul dé par Maro marquera des points !
Les premiers à 50 points l'emportent !

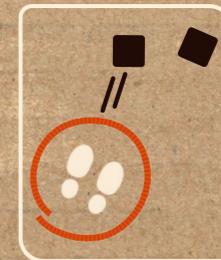
SA C'EST UN MARO,
ET LUI C'EST
LE DÉ PLUS PROCHE !

ON NE
PEUT PAS
RÊVER MIEUX !

Marquez
immédiatement
des points en percutant
les dés qui sont sur leur
face **POCK!** C'EST ÇA LA FACE POCK
(ET TOUS LES DÉS
EN ONT UNE !).

Percutez vos dés ou ceux de vos
adversaires pour en changer les faces,
et avec elles l'issue de la partie !

UNE CORDE POUR JOUER...



... ET POUR VOYAGER



TIP TOP
PRATIQUE !



POCK!

RÈGLES DU JEU

Formez 2 équipes (une **bleue** et une **orange**). Répartissez-vous les dés correspondants entre les joueurs. Ensuite, un joueur de chaque équipe lance 1 dé : le plus gros chiffre commence (le  étant de plus haute valeur que le reste).

DÉBUT DE MANCHE

Le premier joueur pose la corde au sol pour délimiter la zone de lancer. Il **prend les 2 Maro (dés noirs) et les lance dans n'importe quelle(s) direction(s) depuis la zone de lancer**, à une distance comprise à peu près entre 3 et 8 mètres. Ils doivent impérativement rouler.

1 LANCER DE DÉS

En commençant par le premier joueur, puis en alternant les joueurs de chaque équipe, lancez chacun votre tour 1 dé (jusqu'à ce que les 2 équipes n'en aient plus).

Les dés les plus proches des 2 Maro appartiennent à votre équipe ?

Vous pouvez passer votre tour (même plusieurs fois).

Si une équipe a lancé tous ses dés, l'autre équipe termine la manche en lançant tous ceux qu'il lui reste.

2 FAIRE UN POCK !

Il est possible de marquer des points en cours de manche en faisant des POCK. Si le dé lancé touche un (ou plusieurs !) dé se trouvant sur sa face Pock, l'équipe du lanceur marque immédiatement 5 points par POCK ainsi réalisé !

Additionnez ces points à ceux précédemment gagnés.



ÉLIMINER UN DÉ !

Certains dés peuvent être éliminés... Si un Maro montre la face , les dés qui le touchent sont immédiatement éliminés. Sortez-les de la manche.

Les  sont donc dangereux, mais vous pouvez en tirer profit en poussant les dés adverses sur eux.



3 DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsque les 2 équipes ont lancé tous leurs dés, comptez les points (et additionnez-les aux points gagnés précédemment) !

Pour chaque Maro, déterminez quel dé est le plus proche. L'équipe concernée gagne autant de points que la valeur de ce dé multipliée par la valeur du Maro.



Les faces POCK valent toujours 0. $0 + 0 = ?$



N'hésitez pas à essayer de faire changer la face des dés déjà lancés en leur tirant dessus. Cela pourrait retourner la situation et vous permettre de reprendre l'avantage !

4 FIN DE MANCHE

Une fois les points comptabilisés, chaque équipe reprend ses dés. Le rôle de premier joueur passe à l'équipe adverse : l'un de ses joueurs récupère la corde et les Maro, puis débute une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

La première équipe à 50 points l'emporte !

Si vous atteignez ou dépassez les 50 points grâce à un POCK, vous ne gagnez pas immédiatement : attendez la fin de la manche, car le score final de l'autre équipe peut tout changer.

Si les 2 équipes atteignent ou dépassent 50 points à la fin d'une même manche, celle qui totalise le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, rejouez une manche.



ALORS, TU TIRES OU TU POCK ?!

CRÉDITS

Auteurs : Rémi Mathieu et Max-Tobias Walter

Cheffe de projet : Amélie Scordilis

Graphistes : Vincent Mougnot et Claire Wach

Relecteur : Xavier Taverne