



40 cartes numérotées de 0 à 7, de 5 couleurs - 1 porte dé - 5 plateaux de jeu

5 aides de jeu - 25 dés (5 couleurs et 5 dés de chaque couleur) - 2 dés zéro pli

1 sac de dés - 1 bloc de score - 1 règle de jeu

APERCU

Nokosu Dice est un jeu de cartes catégorisé comme un jeu de ruse et le dé au centre de la table est l'élément clé du jeu. Nokosu Dice est un jeu pour 3 à 5 joueurs, chacun jouant des cartes numérotées et des dés depuis sa main pour gagner des plis sur plusieurs tours. À chaque tour, chaque joueur joue une carte ou un dé depuis sa main, et le gagnant du pli marque un point. Il existe également une autre manière de gagner des points bonus à la fin de chaque manche si le nombre de plis gagnés dans le tour correspond à la valeur de votre dernier dé (qui définit votre contrat). Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont joué comme donneur et le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

Chaque tour se compose en quatre phases :

1. Distribuer des cartes
2. Lancer les dés
3. Jouer des plis
4. Marquer des points

Préparation

Placez tous les éléments au centre de la table. Chaque joueur prend une carte résumé et un plateau de jeu. Remettez les cartes résumé et les plateaux de jeu restants dans la boîte.

Préparation particulière pour 3 joueurs

Retirez tous les dés violets et un dé de chaque autre couleur. Remettez-les dans la boîte. Les 16 dés restants seront utilisés lors de la partie. Retirez toutes les cartes violettes et tous les 7, qui indiquent 4 joueurs. Remettez-les dans la boîte.



Comment jouer

1. Distribuer les cartes

Pour la première manche, sélectionnez le donneur. Pour la manche suivante, le joueur à la gauche du donneur deviendra le nouveau donneur. Le donneur distribue le même nombre de cartes face cachée à chacun. Distribuez **9 cartes** à chaque joueur lorsque vous jouez à **3 joueurs**. Poser la carte restante face cachée et à côté. Distribuez **10 cartes** à chaque joueur lorsque vous jouez à **4 joueurs** et **8 cartes** lorsque vous jouez à **5 joueurs**. Chaque joueur peut regarder sa main de cartes mais doit la cacher aux autres joueurs.

2. Récupérer les dés

Le donneur place 25 dés (16 dés à 3 joueurs) dans le sac de dés.

En commençant par le joueur à gauche du donneur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur tire des dés du sac, les lance et les place devant lui. Le nombre sur chaque dé ne doit pas être modifié. Le nombre de dés que chaque joueur doit prendre varie en fonction du nombre de joueurs. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

# Nombre de joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
# Nombre de dés à récupérer	1	2	1

Une fois que tous les joueurs ont pris chacun les dés (en fonction du nombre de joueurs), le donneur prend l'ensemble des dés du sac, les lance et les place au centre de la table. Le nombre de dés que le donneur doit tirer diffère selon le nombre de joueurs. Reportez-vous au tableau ci-dessous. Les dés restants dans le sac ne seront pas utilisés lors de ce tour.

# Nombre de joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
# Nombre de dés sur la table	10	13	16

Placez deux dés noir indiquant zéro pli au centre de la table. En commençant par le joueur à la gauche du donneur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un dé parmi les dés placés au centre de la table et le place à côté de ses autres dés. Les chiffres sur chaque dé ne doivent pas être modifiés. Vous pouvez consulter les cartes dans votre main pour déterminer quel dé choisir.

Lorsque vous choisissez un dé, vous pouvez choisir les dés noir (zéro pli) au lieu des dés situés au centre de la table. Si vous choisissez le dé noir zéro pli, vous retirez en suivant un dé au centre de la table et vous le mettez dans le sac de dés. Si un joueur choisit le dé zéro pli, son objectif est de ne pas gagner de plis. Les joueurs n'ont pas le droit de prendre 2 dés noir zéro pli.

Répétez cette étape jusqu'à ce qu'il ne reste **plus qu'un dé** au centre de la table qui devient **le super atout (couleur et nombre)**. Le nombre de dés que chaque joueur a devant lui doit correspondre au tableau ci-dessous.

# Nombre de joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
# Nombre que chaque joueur détient	4	5	4

Posez le support de dé avec le dernier dé au centre de la table. Les autres dés noir zéro ne seront pas utilisés lors de ce tour. Tous les joueurs placent leurs dés sur leur plateau de jeu en fonction des emplacements dessinés et décrits ci-dessous.

Exemple : Avec le dernier dé « super atout » restant au centre de la table de valeur  (Tous les 4 seront des atouts et les cartes bleues seront aussi des atouts)



Space for the same number and color dice

Space for the same number dice

Space for the same color dice

Space for the other dice

Space for the zero tricks declaration dice

Emplacement pour les dés de même nombre et de la même couleur

Emplacement pour les dés avec le même nombre

Emplacement pour les dés de même couleur

Emplacement pour les autres dés

Emplacement pour les dés noir zéro pli

Exemple : après avoir pris et posés les dés lors d'une partie à 4 joueurs



Le super atout, dernier dé que tout le monde a laissé va définir deux choses : **la couleur d'atout** (jaune dans l'exemple ci-dessus), et **la valeur** (le 1) dans n'importe quelle couleur. Ainsi, mon 7 jaune (carte ou dé) que je croyais plus fort comme souvent dans un jeu de plis classique pourra être coupé par un 1 d'une autre couleur. Le super atout le 1 jaune est au-dessus de tout sauf si quelqu'un joue un autre dé (1 jaune) après moi.

3. Jouer des plis

Dans ce jeu, les joueurs devront répéter des séries de plis. À chaque tour, chaque joueur joue une carte ou un dé de sa main pour déterminer le gagnant du pli. Le nombre de plis dépend du nombre de joueurs.

Une main = le nombre de cartes + dés

Lorsque nous parlons de la **main** d'un joueur, nous entendons **le nombre de cartes en main et les dés qu'il a devant lui**. Lorsqu'il s'agit d'une même couleur, plus le nombre est élevé, plus la carte **ou** le dé est puissant. Dans ce jeu, les cartes et les dés de même couleur ont la même valeur.

3.1 Jouer une carte ou un dé

Au début d'un pli, le joueur à la gauche du donneur joue une carte ou un dé de sa main pour commencer le pli. La première carte ou le premier dé devient **la couleur à jouer/principale** pour le pli en cours. Les autres joueurs (suiveurs) jouent à tour de rôle une carte ou un dé dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Chaque joueur **doit jouer une carte ou un dé** de la couleur à jouer/principale s'il en a en main. Pour remporter le pli, il doit mettre une valeur supérieure à celle jouée précédemment.

- Si l'un des suiveurs **n'a pas de carte ou de dé dans la couleur à jouer/principale**, il peut jouer n'importe quelle carte ou n'importe quel dé. Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer des dés zéro pli.

- Si la couleur à jouer/principale est également **un atout**, les joueurs suivants doivent jouer une carte d'atout ou un dé d'atout.

À propos de l'atout

Un atout est une carte ou un dé doté d'une **force spéciale**. Toute carte ou tout dé ayant le même chiffre ou la même couleur {ou les deux} que **le dé d'atout** au centre de la table, devient un atout et possède la force spéciale décrite ci-dessous. Le dé du centre est le dé ultime (**le super atout**). Un dé similaire joué après lui est plus fort.

Exemple 1: When the die in the center is



Exemple 1 : Lorsque le dé au centre de la table est un 4 de couleur rouge

- Le dé au centre est rouge de valeur 4.

- La couleur à jouer/principale est bleue (valeur 6)

Vous pouvez jouer des cartes et des dés de couleur bleue autre que des atouts de valeur 4

Example 2: When the die in the center is and the lead is a trump

 Lead
Red 4
4 = Trump



Play any trump card or die.

Exemple 2 : Lorsque le dé au centre de la table est un 4 bleu et que la première carte est un atout puisque sa valeur est de 4

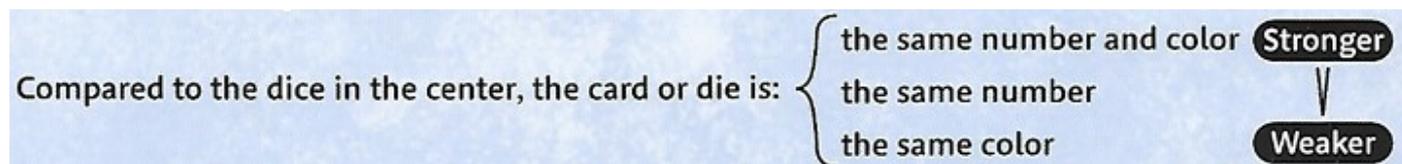
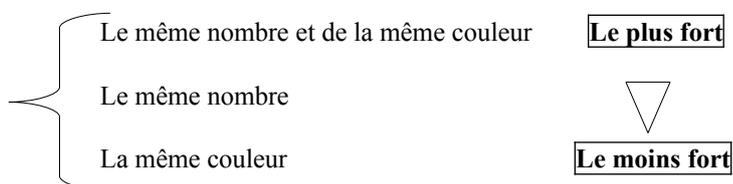
- La couleur à jouer/principale est rouge et sa valeur de 4 (atout)

Vous pouvez jouer des cartes et des dés d'atouts de valeur 4 et de couleur bleue

3.2 Déterminez le vainqueur du pli

Lorsque tous les joueurs ont joué une carte ou un dé de leur main, le gagnant du pli est désigné. Le joueur qui a joué le nombre le plus élevé dans la couleur principale remporte le pli. Toutefois, si des cartes d'atout ou des dés ont été joués, le joueur qui a joué la carte d'atout ou le dé le plus fort remporte le pli. L'ordre de force des atouts est le suivant.

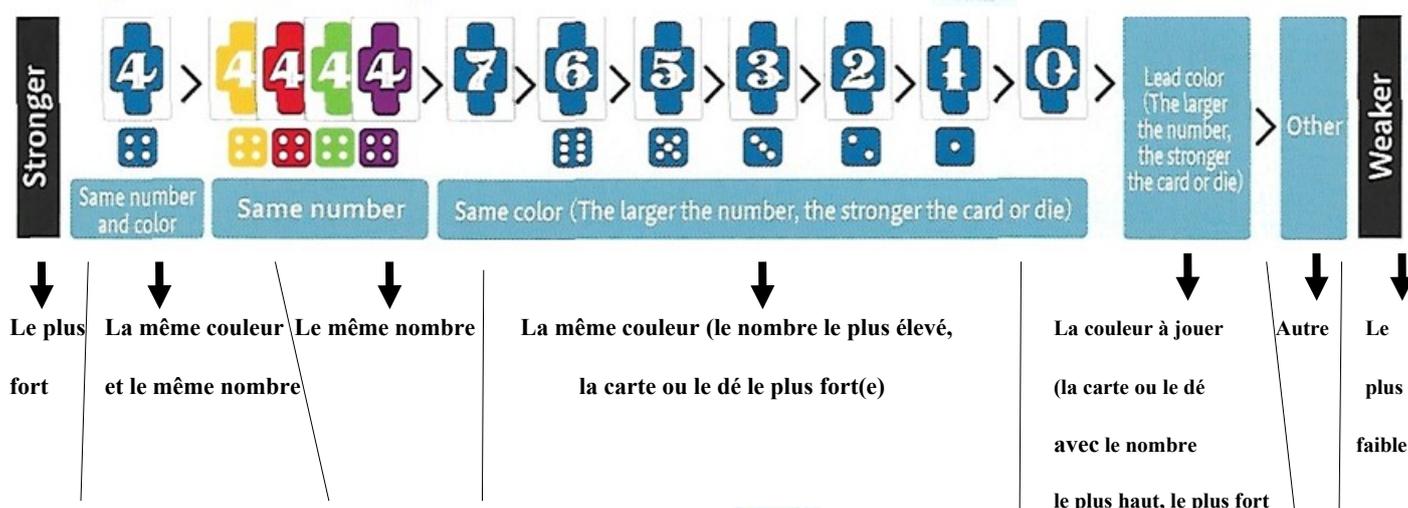
=> Comparé avec le dé du centre : la carte ou le dé a/est



Lorsque la couleur est identique, plus le nombre est élevé, plus la carte ou le dé est fort. Si deux ou plusieurs cartes ou dés de même force ont été joués, **la dernière carte ou le dernier dé joué est la/le plus fort.**

Le gagnant du pli prend toutes les cartes et tous les dés joués et les placent à côté pour montrer quel joueur a gagné le pli. Les plis gagnés de chaque joueur sont mis en quinconce pour voir le nombre de plis obtenus. Les dés joués sont remis dans le sac.

Example: A trump's strength when the die in the center is 



Exemple : La force d'un atout lorsque le dé au centre est



3.3 Prochain pli et fin de la manche

Le gagnant du pli commence le pli suivant. Jouez des plis jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul dé dans votre main. Le joueur doit conserver le dernier devant lui. Si un joueur a une carte/un dé qui n'est pas de la couleur à jouer/principale, **il devra jouer la carte qui n'est pas de la couleur à jouer/principale**. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul dé en main, on passe à la phase de comptage des points. Un joueur qui a pris le dé noir zéro pli doit le garder comme dernier dé (c'est-à-dire aucun pli réalisé).

4. Calcul des points

Inscrivez les scores obtenus par chaque joueur sur une feuille de score. Il y a 2 types de scores, le total de ces deux scores est le score total de cette manche.

4.1 Points par le nombre de plis gagnés

Chaque joueur reçoit **1 point pour chaque pli qu'il a gagné** pendant la manche.

4.2 Points par bonus

Les joueurs ont droit à des points bonus si le nombre de plis gagnés est égal au nombre de leur dernier dé. Le dé noir zéro pli n'a pas de valeur, ce qui signifie qu'aucun pli ne doit être gagné.

Chaque joueur qui a réussi le nombre de plis de son dernier dé gagne des points bonus. Le nombre de points bonus est **de 10 points pour chaque joueur qui n'a pas réussi le nombre de plis de son dernier dé**.

Des exemples pour une partie à 4 joueurs :

- 4 joueurs ont réussi le nombre de plis de leur dernier dé : 0 point de bonus.
- 3 joueurs ont réussi le nombre de plis de leur dernier dé : 10 point de bonus chacun (4-3 = 1 joueur n'a pas réussi le nombre de pli de son dernier dé).
- 2 joueurs ont réussi le nombre de plis de leur dernier dé : 20 point de bonus chacun (4-2 = 2 joueurs n'ont pas réussi le nombre de pli de leur dernier dé).
- 1 joueur a réussi le nombre de plis de son dernier dé : 30 point de bonus pour lui (4-1 = 3 joueurs n'ont pas réussi le nombre de pli de leur dernier dé).

En supplément, chaque joueur qui a pris un dé zéro pli et qui a rempli sa condition « ne pas gagner de plis » reçoit un bonus **de 10 points supplémentaires**. Une fois la phase de comptage des points terminée, la manche suivante commence avec la phase de distribution des cartes.

Fin de la partie

Une partie se termine lorsque le nombre de manches (nombre de joueurs plus un joueur) est atteint. À la fin de la partie, le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points remporte le jeu. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus grand chiffre sur son dernier dé lors de la dernière manche gagne. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs à égalité gagnent.

Crédits

Conception du jeu : **Yusuke Matsumoto** - Illustration : **Sai Beppu** - Graphisme : **Sai Beppu** - Développement du jeu : **Takafumi Sugiki, Naoki Hashimoto, Sai Beppu** - Édition : **Naoki Hashimoto**



Publié par **Engames Inc.** 1 877Gofuku, Toyarna, Toyama 930-0887 Japon www.engames-s.com