

Les présentent **MILLE SABORDS**



Nombre de joueurs

2 à 5

Compétences nécessaires

Traduire des combinaisons de dés en scores.

Additionner des centaines.

Durée d'une partie

20 à 30 minutes maxi.

Matériel

8 dés Corsaires, 35 cartes Pirates, 5 cartes résumé de score, une règle du jeu

Prévoir une feuille et un crayon pour écrire les scores.



Diamant



Pièce d'or



Perroquet



Singe



Sabres



Tête de Mort

► Présentation rapide

Dans **Mille Sabords**, chaque joueur incarne un pirate.

Le but est d'être le premier à atteindre 6000 points en obtenant des combinaisons de dés.

(On pourra réduire le score à atteindre pour rendre la partie moins longue).

► Déroulement de la partie

► Chaque joueur reçoit une carte « résumé de score ».

► A son tour, le joueur retournera d'abord une carte de la pioche qui va apporter des effets particuliers : modifications de règles, gains supplémentaires et autres défis.

(voir les règles précises en QR code ou dans la boîte).

► Ensuite le joueur lance les 8 dés et après chaque lancer et devra mettre de côté tous les dés avec des têtes de mort. Le joueur peut choisir de relancer les dés restants autant de fois qu'il veut pour essayer d'obtenir des combinaisons plus intéressantes.

Si le joueur obtient 3 têtes de mort ou plus, son tour s'arrête immédiatement et il ne marque aucun point pour ce tour.

► Le joueur peut choisir d'arrêter de lancer les dés à tout moment et compter les points acquis jusque-là. Après les lancers de chaque joueur on écrira le score qu'il a obtenu sur une feuille.

Fin de la partie

Quand un joueur atteint les 6 000 points ou le score maximum défini préalablement

	100
	100
3 	100
4 	200
5 	500
6 	1000
7 	2000
8 	4000

Carte « résumé de score »

► La règle



La vidéo de la règle expliquée par Emilie BERGAMINI

La vidéo de la règle expliquée par POULE A POIS

La règle au format PDF

<https://ludicity.fr/qr/1s1j-0008>

► Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Pour une première partie, avant de la commencer, prenez le temps de montrer des combinaisons de dés. Faites des lancers puis comptez les points afin de bien mémoriser les points que l'on peut gagner à chaque lancer.
- Montrez également les cartes et rappelez les effets qu'elles produisent.

► Trois variantes, autres manières de jouer

1. Chaque fois qu'un joueur fait 4 têtes de mort ou plus, il ne perd pas seulement son tour, mais il perd aussi 500 points (s'il en a).
2. Si un joueur obtient 3 sabres ou plus à la fin de son tour, il peut choisir de "voler" 200 points à un adversaire.
3. Le temps de son tour est limité (à 1minutes 30 par exemple).



1Illustration "lejourJeu"



► Pour jouer à deux

Mille sabords se joue très bien à deux.



Amusez-vous bien !

Le jeu « MILLE SABORDS » a été créé par Haim Shafir et illustré par José Pedro
Il est édité par **GIGAMIC**



Création et diffusion de la fiche : LUDiCITY

D'autres fiches de présentation de jeux sur LUDICITY.FR