

EINSTEIN

Le jeu de dés intelligent pour plusieurs joueurs, dès 8 ans.

Pour remporter la victoire dans EINSTEIN, il faut savoir prendre des risques, mais aussi planifier

et penser à long terme.

De Sid Sackson

Le contenu du jeu

5 dés
1 lance-dés
1 bloc de jeu
1 règle du jeu

Le but du jeu

Après chaque lancer, il faut combiner les paires de dés de façon optimale et choisir au mieux la valeur du "cinquième" dé. Les joueurs reçoivent des points selon leurs résultats. Les joueurs ayant remporté un maximum de points gagnent la partie.

Les cases du bloc de jeu

- "Points" - C'est le nombre de points qu'on gagne, lorsqu'on obtient la somme indiquée en additionnant 2 dés.
 - "Somme" - C'est le résultat de l'addition de 2 dés
 - "Liste" - A chaque fois qu'on obtient la somme indiquée, on coche une des cases correspondantes.
 - "Résultat" - Pour comptabiliser le total des points positifs et négatifs attribués à chaque somme.
 - "5ème Dé"-
5. Les 3 résultats choisis définissent la durée du jeu

TOTAL

C'est le total des points gagnés lors de la partie.

Le déroulement de la partie

Chaque joueur reçoit une feuille du bloc de jeu et un stylo. Le joueur le plus jeune commence la partie et jette les cinq dés. Au tour suivant, c'est son voisin de gauche qui devra lancer les dés. On joue donc dans le sens des

aiguilles d'une montre. Aucun joueur n'a le droit de toucher ou de changer les dés de place, une fois qu'ils ont été jetés!

Ce lancer de dés est valable pour tous les joueurs. Parmi les cinq dés jetés, chaque joueur choisit 2 paires de dés. Pour chaque paire, il additionne les deux dés et coche sur sa feuille la case correspondant à la somme obtenue. Il coche ensuite la case du "cinquième dé" correspondant au dé qui n'a pas été utilisé pour obtenir une somme.

Lors d'un lancer, un dé ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois: soit être additionné avec un autre dé pour former une paire, soit seul comme "cinquième dé".

Le "cinquième dé"

Chaque joueur choisit quelle valeur doit avoir son "cinquième dé". Pour toute la durée de la partie, le "cinquième dé" ne peut avoir que trois valeurs différentes. Le joueur inscrit ces valeurs, au cours des premiers tours, dans les trois cases prévues sous le titre "5ème. Dé". A chaque tour, il coche une des trois cases correspondantes. Il arrive que certains lancers ne contiennent aucune des trois valeurs retenues par le joueur pour le "cinquième dé". Il s'agit alors d'un "lancer libre", pour lequel le joueur n'a pas besoin de cocher une case de "cinquième dé". Le joueur a tout de même le droit de former 2 paires et de cocher les deux cases correspondant chacune à la somme des dés. Un "lancer libre" n'est possible que lorsque le joueur a déjà choisi les trois valeurs pour son "cinquième dé".

La fin du jeu

La partie ne se termine pas pour tous les joueurs au même moment. Dès qu'un joueur coche pour la huitième fois une case de valeur pour son "cinquième dé", la partie est terminée pour lui. Il en va de même pour les autres joueurs.

La comptabilisation des points

La colonne C dite "Liste" est divisée en 3 parties de 4, 1 et 5 cases. Pour chaque somme obtenue en additionnant les deux dés d'une paire, le joueur coche la case correspondante. Pour chaque somme, des points positifs ou négatifs sont attribués selon le nombre de cases cochées. 200 points négatifs pénalisent les sommes qui n'ont été cochées qu'une, deux, trois ou quatre fois. 0 point est attribué aux sommes qui ont été cochées exactement cinq fois, ou pas du tout. Les points positifs récompensent les sommes qui ont été cochées 6 fois et plus.

Pour chacune des cases cochées, à partir de la sixième jusqu'à la dixième, les joueurs reçoivent les points indiqués dans la première colonne.

Exemple :

La somme 8 bénéficie de 40 points. Un joueur a coché 9 cases pour la somme 8. Il reçoit donc 40 points pour la 6ème, la 7ème, la 8ème et la 9ème case, soit $4 \times 40 = 160$ points positifs.

La victoire

Lorsqu'on joue à plusieurs, le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de points. Lorsqu'on joue seul, on essaie d'améliorer son score à chaque nouvelle partie.

Un conseil :

Les débutants récoltent souvent des points négatifs, parce qu'ils misent sur les paires 2,3,11 et 12. C'est pourquoi nous recommandons de choisir les sommes de 4 à 10. Bien qu'elles ne rapportent pas beaucoup de points, elles sont plus fréquemment réalisables. Avec un peu d'expérience, vous pourrez bientôt réaliser 800 points et plus. Si vous atteignez 1000 points et plus, vous n'aurez plus de gêne à vous faire appeler "EINSTEIN".

Quelques exemples

Voici quatre exemples du déroulement du jeu.

Exemple N°1: Le premier lancer

Le premier lancer donne le résultat suivant: 1-3-4-4-6. Le joueur A choisit de composer les paires 4 (1 +3) et 10(4+6), en gardant le

4 comme "cinquième dé". (Voir représentation 1).

Exemple 2: Le troisième lancer

Le troisième lancer donne pour résultat: 1-2-2-4-5. Le joueur A choisit les paires 4 (2+2) et 5 (1 +4), en gardant le 5 comme "cinquième dé". (Voir représentation 2).

A	B	C	D	5.
100	2	0000 0	00000	4 X000000
70	3	0000 0	00000	2 X000000
60	4	X000 0	00000	5 X000000
50	5	0000 0	00000	
40	6	0000 0	00000	
30	7	0000 0	00000	
40	8	0000 0	00000	
50	9	0000 0	00000	
60	10	X000 0	00000	
70	11	0000 0	00000	
100	12	0000 0	00000	
			Σ	

EINSTEIN

TOTAL

Exemple 3: Le quatrième lancer

Ce sont les dés 1-3-3-6-6 qui tombent au quatrième lancer. Comme aucun de ces résultats ne correspond aux valeurs que le joueur A a choisi comme "huitième dé", ce joueur obtient un lancer libre". Il n'a pas besoin de cocher une case de son cinquième dé et choisit les paires 4 (1+3) et 9 (3+6). (Voir représentation 3).

A	B	C	D	5.
100	2	0000 0	00000	4 X000000
70	3	0000 0	00000	2 X000000
60	4	X000 0	00000	5 X000000
50	5	X000 0	00000	
40	6	0000 0	00000	
30	7	0000 0	00000	
40	8	0000 0	00000	
50	9	X000 0	00000	
60	10	X000 0	00000	
70	11	0000 0	00000	
100	12	0000 0	00000	
			Σ	

EINSTEIN

TOTAL

Exemple 4: La comptabilisation

Le joueur A termine son jeu au moment où il coche la valeur 4 pour la cinquième fois dans la case du cinquième dé. Pour la somme 2, il reçoit 200 points négatifs, puisqu'il n'a coché que deux cases. Pour les autres sommes, il obtient un total de 600 points positifs.

A	B	C	D	5.
100	2	0000 0	00000	4 X000000
70	3	0000 0	00000	2 X000000
60	4	X000 0	00000	5 X000000
50	5	X000 0	00000	
40	6	0000 0	00000	
30	7	0000 0	00000	
40	8	0000 0	00000	
50	9	X000 0	00000	
60	10	X000 0	00000	
70	11	0000 0	00000	
100	12	0000 0	00000	
			Σ	

EINSTEIN

TOTAL


A	B	C	D	5.
100	2	X000 0	00000	4 X000000
70	3	0000 0	00000	2 X000000
60	4	X000 X	00000	5 X000000
50	5	X000 X	00000	
40	6	X000 X	00000	
30	7	0000 0	00000	
40	8	X000 X	00000	
50	9	X000 X	00000	
60	10	X000 X	00000	
70	11	0000 0	00000	
100	12	0000 0	00000	
			Σ	

EINSTEIN

TOTAL

+400


A	B	C		D
100	2	□□□□	□ □□□□□	
70	3	□□□□	□ □□□□□	
60	4	□□□□	□ □□□□□	
50	5	□□□□	□ □□□□□	
40	6	□□□□	□ □□□□□	
30	7	□□□□	□ □□□□□	+
40	8	□□□□	□ □□□□□	
50	9	□□□□	□ □□□□□	
60	10	□□□□	□ □□□□□	
70	11	□□□□	□ □□□□□	
100	12	□□□□	□ □□□□□	
Σ				

5. 
□□□□□□□□
□□□□□□□□
□□□□□□□□

EINSTEIN

TOTAL


A	B	C		D
100	2	□□□□	□ □□□□□	
70	3	□□□□	□ □□□□□	
60	4	□□□□	□ □□□□□	
50	5	□□□□	□ □□□□□	
40	6	□□□□	□ □□□□□	
30	7	□□□□	□ □□□□□	+
40	8	□□□□	□ □□□□□	
50	9	□□□□	□ □□□□□	
60	10	□□□□	□ □□□□□	
70	11	□□□□	□ □□□□□	
100	12	□□□□	□ □□□□□	
Σ				

5. 
□□□□□□□□
□□□□□□□□
□□□□□□□□

EINSTEIN

TOTAL

A	B	C		D
100	2	□□□□	□ □□□□□	
70	3	□□□□	□ □□□□□	
60	4	□□□□	□ □□□□□	
50	5	□□□□	□ □□□□□	
40	6	□□□□	□ □□□□□	
30	7	□□□□	□ □□□□□	+
40	8	□□□□	□ □□□□□	
50	9	□□□□	□ □□□□□	
60	10	□□□□	□ □□□□□	
70	11	□□□□	□ □□□□□	
100	12	□□□□	□ □□□□□	
Σ				

5. 
□□□□□□□□
□□□□□□□□
□□□□□□□□

EINSTEIN

TOTAL