

Désirée

Gérard Pierson

Spieler: 2
Alter: Ab 12 Jahren
Dauer: 30 Minuten
Material:
1 Spielbrett
12 weiße Würfel
12 schwarze Würfel

Spielablauf

Die Spieler einigen sich wer anfängt oder bestimmen es durch Würfeln.

< **A** > Die zwei Punkte auf dem Spielbrett dienen als Orientierungspunkte für die Startaufstellung der Würfel.

< **B** > Die Würfel werden auf das Spielbrett gesetzt wie abgebildet. Der erste Spieler hat die weißen Würfel, der zweite die schwarzen. Abwechselnd bewegt jeder Spieler einen seiner Würfel.

< **C** > Ein Würfel darf geradlinig in eine der acht möglichen Richtungen gezogen werden. Die Anzahl Felder, die er gezogen werden darf, wird von den Grenzen des Spielbretts und den Würfeln, die seinen Weg blockieren, bestimmt.

< **D** > Ein Spieler darf mit seinem Würfel über einen eigenen oder über einen Würfel des Gegners springen. Um über einen anderen Würfel springen zu dürfen, muss sich dieser nicht auf einem benachbarten Feld befinden. Beide Würfel müssen sich aber auf derselben geraden Linie befinden und der Würfel, der über einen anderen springt, muss auf einem freien Feld hinter diesem landen. Es ist nicht erlaubt über mehrere Würfel gleichzeitig zu springen.

Ein Würfel, der über einen seiner eigenen Würfel springt, wird nicht gedreht, das heißt dass die Zahl, die er anzeigt, nicht ändert.

Ein Würfel, der über einen gegnerischen Würfel springt, wird gedreht, so dass er die Summe beider Würfel anzeigt, falls diese kleiner oder gleich 6 ist.

Beispiel: Ein schwarzer Würfel, der „2“ anzeigt, überspringt einen weißen Würfel, der „3“ anzeigt: Der schwarze Würfel wird nun gedreht, so dass er „5“ anzeigt, denn

Joueurs: 2
Age: A partir de 12 ans
Durée: 30 minutes
Matériel:
1 plateau de jeu
12 dés blancs
12 dés noirs

Déroulement de la partie

Les joueurs se mettent d'accord qui commence ou le déterminent par jet de dés.

< **A** > Les deux points sur le plateau de jeu servent de repère pour le placement de départ des dés.

< **B** > Les dés sont placés sur le plateau comme l'indique le schéma. Le premier joueur a les dés blancs, le deuxième les dés noirs. A tour de rôle chaque joueur déplace un de ses dés.

< **C** > Un dé peut être déplacé en ligne droite dans une des huit directions possibles. Le nombre de cases qu'il peut être déplacé est déterminé par les limites du plateau et par les dés qui bloquent son chemin.

< **D** > Un joueur peut sauter avec son dé par-dessus un des ses propres dés ou par-dessus un dé de l'adversaire. Pour pouvoir sauter par-dessus un autre dé, celui-ci ne doit pas se trouver sur une case adjacente. Les deux dés doivent cependant se trouver sur la même ligne droite et le dé qui saute par-dessus un autre doit atterrir sur une case libre derrière celui-ci. Il n'est pas permis de sauter par-dessus plusieurs dés en même temps.

Un dé qui saute par-dessus un de ses propres dés n'est pas tourné, c'est-à-dire que le nombre qu'il indique ne change pas.

Un dé qui saute par-dessus un dé adverse est tourné de façon à indiquer la somme des deux dés, si celle-ci est inférieure ou égale à 6.

Exemple: Un dé noir indiquant «2» saute par-dessus un dé blanc indiquant «3»: le dé noir est tourné de façon à indiquer «5», car $2+3=5$.

$$2+3=5.$$

Ist die Summe der beiden Würfel grösser als 6, wird der Würfel gedreht, so dass er die Differenz beider Würfel anzeigt.

Beispiel: Ein weißer Würfel, der „2“ anzeigt, überspringt einen schwarzen, der „5“ anzeigt: Der weiße Würfel wird gedreht, so dass er „3“ anzeigt, denn $2+5=7$, 7 ist grösser als 6, deshalb: $5-2=3$.

Bemerkung: Ist die Summe beider Würfel grösser als 6 und zeigen beide Würfel dieselbe Zahl an, wird der Würfel, der über den gegnerischen Würfel gesprungen ist, nicht gedreht, denn $X-X=0$.

< E > Höchstens drei Würfel jedes Spielers dürfen sich gleichzeitig auf den äußeren Feldern des Spielbretts befinden.

Spielziel und Spielende

Der Spieler, der als erster eines der beiden Ziele erreicht, gewinnt das Spiel:

< F > Eines der Ziele besteht darin, als erster sechs Würfel von „1“ bis „6“ aneinanderzureihen. In dieser Reihe spielen die Farben der Würfel keine Rolle. Eine orthogonale oder diagonale Linie ist möglich; außerdem darf diese Linie 1 Knick enthalten.

< G > Ein Spieler hat nicht gewonnen, falls er eine Reihe gebildet hat, die mehr als 1 Knick beinhaltet oder falls er eine Reihe gebildet hat, die nur 1 Knick beinhaltet, eine der beiden Linien aber orthogonal und die andere diagonal ist.

< H > Das andere Ziel besteht darin, als erster mit seinen Würfeln zwei Serien von „1“ bis „6“ gebildet zu haben. In diesem Fall müssen die Würfel nicht miteinander verbunden sein.

Anmerkungen

„*Désirée*“ ist ein Mädchenvorname, es ist aber auch ein Wortspiel, denn der Name enthält auch folgende Wörter:

- „*dé(s)*“ = „Würfel“;
- „*si(x)*“ = „sechs“;
- „*ré- / re-*“ = „wieder“;
- „*désir / désirer*“ = „Wunsch / wünschen“.

Si la somme des deux dés est supérieure à 6, le dé est tourné de façon à indiquer la différence des deux dés.

Exemple: Un dé blanc indiquant «2» saute par-dessus un dé noir indiquant «5»: le dé blanc est tourné de façon à indiquer «3», car $2+5=7$, 7 est supérieur à 6, donc: $5-2=3$.

Remarque: Si la somme des deux dés est supérieure à 6 et si les deux dés indiquent le même nombre, le dé qui a sauté par-dessus le dé adverse n'est pas tourné, car $X-X=0$.

< E > Trois dés au maximum de chaque joueur peuvent se trouver simultanément sur les cases extérieures du plateau.

Objectif et fin de partie

Le premier joueur à atteindre un des deux objectifs suivants gagne la partie:

< F > Un des objectifs du jeu est d'être le premier à aligner six dés de «1» à «6». Dans cet alignement, les couleurs des dés sont sans importance. Une ligne orthogonale ou diagonale est possible; en plus, cette ligne peut contenir 1 coude.

< G > Un joueur n'a pas gagné, s'il a formé un alignement qui contient plus qu'1 coude ou s'il a formé un alignement qui contient uniquement 1 coude, mais dont une des deux lignes est orthogonale et l'autre diagonale.

< H > L'autre objectif est d'être le premier à avoir formé deux séries de «1» à «6» avec ses dés. Dans ce cas, les dés ne doivent pas être connectés entre eux.

Remarques

«*Désirée*» est en un prénom de fille, mais c'est également un jeu de mots, puisque le nom contient également les mots suivants:

- «*dé(s)*»;
- «*si(x)*»;
- «*ré- / re-*»;
- «*désir / désirer*».

