O N ' C A R D

15 minutes

à partir de 5 ans

2 à 4 joueurs

Présentation

DiXe on Card est un jeu de ***stop ou encore*** évolutif. Lance tes DiXes et essaie de réaliser les **combinaisons sur les cartes**.

De plus, tu peux optimiser et imprimer tes cartes grâce à l'application mobile.

But du jeu

Le joueur qui **retournera sa 5e carte** sera désigné gagnant de la partie.

Matériel requis

6 DiXes et les 6 cartes associées par joueur.

Les cartes peuvent être générées à partir de l'application mobile. Les cartes des DiXes starters peuvent aussi être imprimées depuis les règles PDF.

Mise en place

Placez vos 6 cartes en ligne devant vous face personnage visible. Choisissez **2 cartes que vous retournez** pour faire apparaître le pouvoir du personnage.

Déroulement du jeu

1. But du jeu

L'objectif du jeu est de retourner les cartes en réalisant les **3 combinaisons de symboles** sur les cartes. Vous réalisez ces combinaisons en lançant vos DiXes.

Pendant son tour, le joueur va essayer de faire progresser une de ses cartes (la carte active) dans la suite des combinaisons à réaliser.

2. Mécanique globale du jeu

2.1. Démarrage du tour : premier lancer

Au début du tour, le joueur peut reprendre les DiXes posés sur ses cartes. Il doit avoir **au moins 3 DiXes dans la main** avant de faire son premier lancer.

Après le premier lancer de DiXes, le joueur doit **choisir une carte** pour laquelle il va essayer de compléter les combinaisons 1 à 1. Il devra continuer à jouer avec cette carte pour le reste de son tour. Cette carte est la carte active.

2.2. Pendant le tour : autres lancers

A chaque lancer, le joueur doit obtenir **au moins 1 symbole** qui n'a pas encore été ajouté à la combinaison.

Pour chaque symbole obtenu que le joueur souhaite ajouter à sa combinaison, il place le DiXe au dessus de la carte. **Les personnages des DiXes sont des jokers**. Ils peuvent aussi être posés au-dessus de la carte.

Il n'est pas nécessaire de choisir le symbole remplacé par le joker, le joker s'adapte automatiquement au besoin pour compléter la combinaison.

2.3. Fin du tour

Le tour d'un joueur prend fin quand :

- le joueur décide de s'arrêter,
- le joueur finalise les combinaisons d'une carte,
- le joueur fait un lancer raté.

3. Actions pendant le tour d'un adversaire

Pendant le tour d'un adversaire, l'objectif est d'arriver à **sauvegarder des symboles**. Un texte sur la carte indique les conditions pour sauvegarder les symboles des DiXes.

Ces symboles pourront être utilisés pendant ton tour de jeu.

*Par exemple, la condition de sauvegarde sur la carte Doryphore est **1 paire ou 1 brelan**.*

A chaque fois que le joueur adverse fait une paire ou un brelan, tu peux faire évoluer le DiXe Doryphore dans l'objectif de sauvegarder un de ses symboles.

Il y a 2 types de conditions :
- les conditions à chaque lancer d'un adversaire,

- les conditions à la fin du tour d'un adversaire.

Les cartes possèdent 0, 1 ou 2 demi-carrés sur le côté gauche.

Ces demi-carrés indiquent les **emplacements de sauvegarde** sur lesquels poser le DiXe dans l'objectif de sauvegarder un symbole.

*Par exemple, la condition sur cette carte Zonbi est **Utiliser au moins 1 joker**.*

Cette condition nécessite 3 étapes (indiquées par les 2 cases sur le côté de la carte) pour être remplie et ainsi pouvoir sauvegarder un symbole.

Quand une condition indiquée sur les cartes est remplie après le lancer d'un joueur adverse, tu peux poser le DiXe correspondant à la carte sur l'emplacement de sauvegarde avec le numéro 1. Tu poses le DiXe sur la face personnage.

*Dans l'exemple, un adversaire vient de **Faire un lancer sans tirer de personnage**. Le joueur prend donc son DiXe Hanuman et le pose sur l'emplacement 1 de sa carte.*

Si il n'y a pas d'emplacement de sauvegarde sur la carte, on peut tout de suite choisir un symbole du DiXe pour le sauvegarder et le poser sur la carte, avec ce symbole sur la face visible.

*Dans l'exemple, un adversaire vient de **Rater une combinaison**.*

Comme c'est la fin de son tour, la condition de Arkan Sonney (qui est une conditon "à la fin du tour d'un adversaire") permet de sauvegarder directement un symbole (avec le DiXe Arkan Sonney).

Si le DiXe est déjà posé sur la carte sur un emplacement de sauvegarde, on peut **faire avancer le DiXe** sur l'emplacement de sauvegarde suivant.

Dans l'exemple, la condition a déjà été réalisée 2 fois. Le DiXe est donc posé sur la case 2 de la carte.

Si le DiXe est déjà sur le dernier emplacement de sauvegarde, on peut **choisir un symbole du DiXe pour le sauvegarder** et le poser sur la carte, avec ce symbole sur la face visible.

*Dans l'exemple, un adversaire a de nouveau **Utilisé au moins un joker** pour compléter sa combinaison. Le joueur a donc pris le DiXe posé sur la case 2 de la carte pour choisir un symbole et le poser sur la carte.*

Ce symbole est à présent sauvegardé et pourra être utilisé pendant son tour.

Il n'est autorisé d'appliquer qu'un seul évènement "à chaque lancer" par lancer d'un adversaire. Il faut donc choisir une des conditions validées et faire avancer le DiXe correspondant pour la sauvegarde d'un de ses symboles.

En revanche, toutes les conditions de fin de tour d'un adversaire peuvent être appliquées.

4. Actions pendant son tour

4.1. Compléter une combinaison

A chaque lancer, le joueur est obligé de **poser au moins 1 des DiXes lancés** pour compléter la combinaison en cours (combinaison pour laquelle on a déjà posé des DiXes).

Les DiXes qui tombent sur leur personnage sont des jokers, ils peuvent compléter la combinaison et remplacer n'importe quel symbole.

Il n'est pas nécessaire de choisir le symbole remplacé par le joker, le joker s'adapte automatiquement au besoin pour compléter la combinaison.

En mode expert, tu ne peux placer que 1 joker par combinaison et par lancer.

En mode super expert, t ne peux placer que 1 joker par combinaison et par tour. Tu peux arrêter une combinaison avec un joker et placer un 2eme joker à ton tour suivant.

*Dans l'exemple, le joueur peux ajouter **la bombe** qu'il vient d'obtenir dans sa combinaison.*

Au premier lancer de son tour, le joueur choisit une de ses cartes pour laquelle il va réaliser les combinaisons, c'est la carte active. Il pose ensuite au moins 1 DiXe pour compléter la première combinaison.

*Dans l'exemple, le joueur a tiré **un joker** et **un yinyang**. Il choisit de commencer la première combinaison de Mr Blaireau.*

Après avoir compléter la combinaison, le joueur peut décider de s'arrêter ou de **relancer les DiXes restants**.

4.2. Rater son lancer

Si les DiXes lancés ne permettent pas de compléter la combinaison en cours (aucun des symboles obtenus après le lancer ne permet de compléter la combinaison et aucun personnage n'a été obtenu), alors le lancer est considéré comme raté. Le joueur doit alors **reprendre les DiXes** positionnés sur la combinaison et **réinitialiser sa carte** (la remettre dans le sens "normal").

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Dans l'exemple, le joueur est en train de faire la 2eme combinaison de Arkan Sonney.

*Lors de ses précédents lancers, il a réussi à poser **un joker**, **une tête de mort** et **un smiley** dans la combinaison. Malheureusement il a choisi de relancer mais a obtenu un yinyang, un pi et un huit. Aucun de ces symboles ne permet de compléter la combinaison.*

*Il avait besoin d'**une bombe**, d'**un aum** ou d'**un joker**.*

4.3. Arrêter une combinaison en cours

Tu peux décider, si tu trouves que c'est trop risqué de continuer à lancer les dés, d'arrêter la combinaison en cours. Dans ce cas, le tour s'arrête et passe au joueur suivant.

Tu peux **laisser les DiXes** déjà positionnés sur la combinaison. Quand tu le souhaites pendant le tour des adversaires, tu peux reprendre ces DiXes déjà positionnés pour les utiliser dans les actions de sauvegarde. Tu peux aussi les reprendre au début de ton tour pour les lancer. Contrairement à un lancer raté, tu ne réinitialises pas la carte.

Dans l'exemple, le joueur est en train de faire la dernière combinaison de Mr Blaireau. Il a déjà réussi à poser 2 symboles et 1 joker.

Mais il ne lui reste que 2 DiXes, il préfère s'arrêter là et ne pas relancer ses 2 derniers DiXes. Il peut alors reprendre un ou plusieurs des 3 DiXes de la combinaison dans sa main.

4.4. Terminer une combinaison

Si après un lancer, les symboles obtenus permettent de finaliser une combinaison, celle-ci est considérée comme terminée.

Dans l'exemple, la bombe permet de compléter la combinaison.

On tourne alors la carte d'**un quart de tour** afin de passer à la combinaison suivante.

On reprend les DiXes posés pour compléter la combinaison précédente et on relance l'ensemble des DiXes en main pour commencer à **compléter la nouvelle combinaison**.

On ne peut pas changer de carte active après avoir terminé une combinaison, on continue obligatoirement la même carte en passant à la combinaison suivante.

Dans l'exemple, le joueur a donc incliné sa carte Arkan Sonney pour passer à la combinaison suivante puis a relancé ses DiXes.

Il va pouvoir commencer à compléter cette dernière combinaison.

4.5. Utiliser un symbole sauvegardé

Après un lancer, le joueur peut décider d'utiliser un ou plusieurs symboles sauvegardés sur ses cartes.

Le joueur peut utiliser tous les symboles sauvegardés, y compris ceux posés sur ses autres cartes.

Si après son lancer, il n'a obtenu aucun symbole permettant de compléter la combinaison en cours, l'utilisation d'un **symbole sauvegardé lui pemet de ne pas rater son lancer**.

Dans l'exemple, le joueur essaie de faire la dernière combinaison de Arkan Sonney. Son dernier lancer (huit et smiley) ne permet pas de compléter la combinaison.

Heureusement, il a le symbole tête de mort sauvegardé sur une autre carte.
Il peut l'utiliser pour compléter la combinaison et relancer (ou décider sagement de s'arrêter là).

Après usage du symbole sauvegardé, le DiXe revient dans la main du joueur.

4.6. Reprendre un/des DiXe(s)

Au début de son tour, un joueur peut décider de reprendre 1 ou plusieurs DiXes posés sur ses cartes (DiXes chargés ou symboles sauvegardés).

Il doit dans tous les cas avoir au moins 3 DiXes à lancer pour le début de son tour.

Dans l'exemple, le joueur n'a que 2 DiXes en main au début de son tour. Il est obligé de reprendre au moins 1 de ses DiXes posés sur les cartes, il faut lancer au moins 3 DiXes au premier lancer.

Il décide de reprendre le DiXe Hanuman car il lui reste encore 2 étapes avant de pouvoir sauvegarder un de ses symboles.
En revanche, il décide de laisser le DiXe sur Crâne Yorick (ainsi que les 2 autres symboles sauvegardés) en espérant pouvoir le faire progresser plus tard.

4.7. Utiliser le pouvoir d'un personnage

Si le joueur tire un des personnages dont **la carte a déjà été retournée** et s'il obtient d'autres symboles / personnages qui permettent de compléter la combinaison en cours, il peut décider d'utiliser le pouvoir du personnage.

Il peut alors appliquer le **texte indiqué sur la carte**. Si plusieurs pouvoirs sont activés, le joueur choisit l'ordre d'application de ceux-ci.

Si le joueur utilise le pouvoir de la carte, il ne peut pas utiliser ce DiXe pour compléter la combinaison en cours (sauf contre indication sur la carte).

Dans l'exemple, le joueur a tiré le smiley qui lui permet de compléter la combinaison en cours. Il n'est donc pas obligé d'utiliser le DiXe Hanuman qu'il vient de tirer sur son personnage.

Comme il a déjà réussi à retourner la carte Hanuman, il peut appliquer l'effet du pouvoir indiqué sur la carte.
Ici pour Hanuman, le joueur a le droit de venir déposer le DiXe Hanuman sur sa carte et de l'utiliser ultérieurement pour compléter une combinaison.

4.8. Terminer les combinaisons d'un personnage

Si un lancer permet au joueur de compléter la **3e combinaison**, son tour est alors terminée.

Dans l'exemple, le joueur vient de tirer un joker qui lui permet de compléter la dernière combinaison de Arkan Sonney.

Le joueur peut alors **retourner la carte**. Il pourra profiter du pouvoir du personnage à partir de son prochain tour.

Le tour du joueur s'arrête alors, c'est au tour du joueur suivant.

Dans l'exemple, le joueur a retourné sa carte Arkan Sonney. Il pourra utiliser son pouvoir dès son prochain tour.

Fin de partie

Le premier joueur ayant réussi à retourner sa **5e carte** est le gagnant de la partie.

Précisions & cas particuliers

Mr Blaireau :

Tu ne peux emprunter que 1 seul DiXe à la fois. Si tu tires Mr Blaireau alors que tu as déjà un DiXe emprunté, tu peux uniquement utiliser Mr Blaireau en joker. Tu ne peux emprunter que les DiXes en main.

Hanuman & Audrey Junior :

En mode expert, tu ne peux pas l'utiliser en joker si tu as déjà posé un joker dans la combinaison pendant ton tour.

Cas particulier : c'est le premier lancer de mon tour, et je ne fais rien pour commencer une combinaison.

Action : tu peux utiliser un symbole déjà sauvegardé, sinon le tour passe au joueur suivant.

Cas particulier : je valide une carte alors qu'un DiXe est posé dessus.

Action : tu reprends le DiXe dans ta main.

Cas particulier : je viens de valider une combinaison et au lancer suivant, je ne fais rien pour compléter la nouvelle combinaison.

Action : le tour passe au joueur suivant, mais ta carte ne se réinitialise pas.

Cas particulier : je viens de faire un lancer avec uniquement 1 personnage pour lequel j'ai déjà retourné la carte, mais je n'ai pas tiré de symboles pour compléter la combinaison.

Action : tu es obligé d'utiliser le personnage en joker pour compléter la combinaison (sauf si tu utilises un symbole sauvegardé), tu ne peux pas utiliser son pouvoir (sauf contre indication dans le texte du pouvoir).

Cas particulier : je viens de faire un lancer avec uniquement 1 symbole, j'ai aussi ce même symbole sauvegardé.

Action : tu peux choisir d'utiliser le symbole sauvegardé ou le symbole tiré.

5 ou 6 DiXes lancés
1
Crâne Yorick
lvl 5
Terminer une combinaison
1
Monsieur Blaireau
lvl 5
Lancer sans tirer de personnage
1
2
Hanuman
lvl 5
Utiliser au moins 1 joker
1
2
Oni
lvl 5
1 paire ou 1 brelan
1
Kâla
lvl 5
Rater une combinaison
Arkan Sonney
lvl 5

DiXe on Card

Wakan Tanka

Si tu tires Hanuman, tu peux le charger sur sa carte. Au prochain lancer raté, tu pourras utiliser Hanuman en joker.

v1.0

DiXe on Card

Wakan Tanka

Si tu tires Monsieur Blaireau, tu peux emprunter un DiXe à un adversaire. Utilise ce DiXe dans tes lancers. Rends le DiXe dés que tu tires le personnage ou à la fin de ton tour.

v1.0

DiXe on Card

Wakan Tanka

Si tu tires Crâne Yorick, tu peux incliner sa carte d'un quart de tour. Une fois que la carte est à l'envers (inclinée 2 fois), tu peux réinitialiser une carte adverse en remettant ta carte droite.

v1.0

DiXe on Card

Wakan Tanka

Si tu tires Arkan Sonney, tu peux le charger sur sa carte sur le symbole de ton choix. Ce symbole est automatiquement validé dans les prochaines combinaisons.

v1.0

DiXe on Card

Wakan Tanka

Si tu tires Kâla, tu peux le charger sur sa carte. Tant qu'il est chargé, tes adversaires doivent tirer 2 jokers pour pouvoir en utiliser 1. Reprends Kâla dans ta main au début de ton prochain tour.

v1.0

DiXe on Card

Wakan Tanka

Si tu lances Oni et que rien ne complète la combinaison, tu peux le charger sur sa carte et relancer les autres DiXes. Tu pourras reprendre Oni à la fin de ton tour.

v1.0

5 ou 6 DiXes lancés
1
Potiron
lvl 5
Terminer une combinaison
1
Coquelicot
lvl 5
Lancer sans tirer de personnage
1
2
Fleur de Lotus
lvl 5
Utiliser au moins 1 joker
1
2
Liseron des Haies
lvl 5
1 paire ou 1 brelan
1
Basilic
lvl 5
Rater une combinaison
Poire
lvl 5

DiXe on Card

Hortus Erbarius

Si tu tires Fleur de Lotus, tu peux le relancer avec les DiXes de ton choix.

v1.0

DiXe on Card

Hortus Erbarius

Si tu tires Coquelicot, tu peux l'utiliser en joker et relancer les DiXes tombés sur des symboles en double ou triple.

v1.0

DiXe on Card

Hortus Erbarius

Si tu tires Potiron et un autre personnage, valide la combinaison en cours.

v1.0

DiXe on Card

Hortus Erbarius

Si tu tires Poire, tu peux incliner sa carte. Pendant le tour de l'adversaire, si la carte est inclinée, tu peux imposer au joueur de refaire un lancer. Remets alors la carte Poire droite.

v1.0

DiXe on Card

Hortus Erbarius

Si tu tires Basilic en même temps que de valider la combinaison en cours (sans utiliser Basilic), valide automatiquement la combinaison suivante.

v1.0

DiXe on Card

Hortus Erbarius

Si le Liseron des Haies est dans les 3 derniers DiXes en main, tu peux le placer en joker dans la combinaison en cours.

v1.0