

SIMPLE

Le jeu Simple est un jeu de société et de stratégie qui se joue de deux à quatre personnes et consiste à placer ses trois (3) pions dans le nid de sa couleur.

Accessoires

- a) Une planche de jeu.
- b) Douze (12) pions, deux (2) dés et 33 cartes.

Mise en place

- a) Placer les trois (3) pions dans leurs bases, pleine couleur, point noir en-dessous.
- b) Chaque joueur pige une carte.
- c) Lancer les dés pour découvrir qui commencera.

Règlements

- a) Pour sortir de sa base, le joueur doit obtenir un résultat de cinq (5) ou de sept (7) avec les dés ou sortir une carte qu'il a en mains de 5 ou de 7.
- b) Chaque fois qu'il réussit à sortir de sa base, le joueur pige une carte.
- c) Sur un chiffre double, carte ou dés, le joueur rejoue avec le même pion.
- d) S'il obtient un chiffre double et se pose sur une case à action, il doit jouer l'action en premier avant de rejouer.
- e) Le joueur à l'option de jouer les dés ou une de ses cartes pour faire avancer son pion.
- f) Un pion peut passer par-dessus n'importe quel pion, même dans son nid.

Case occupée

- a) Le joueur qui arrive sur une case occupée par un autre pion déloge l'occupant vers la gauche et ce premier doit tenir compte de l'action qui est dans la case, s'il y en a une, et pige une carte.
- b) Le pion délogé n'a pas à tenir compte de l'action, s'il y en a une, de sa nouvelle case.
- c) Dans le cas où le pion délogé sort des limites du jeu, ce dernier doit retourner à sa base.
- d) L'exception à cette règle est le pion dans le nid. Il ne peut pas déloger son propre pion dans son nid.

Case à action

Si le joueur tombe sur une de ses cases, il doit jouer l'action immédiatement.

Jouer une carte

Le joueur doit utiliser une de ses cartes, s'il en a une, avec le même pion.

Rejouer

Le joueur doit rejouer avec le même pion.

Flèche de couleur

Le joueur prend la direction indiquée par sa couleur pour poursuivre sa course.

Flèche noire

Le joueur doit déplacer son pion d'une case dans la direction indiquée.

Point noir

- a) Lorsqu'un pion arrive sur cette case, le joueur retourne tous ses pions à l'envers, face point noir, et passe au prochain joueur.
- b) Si le joueur a eu un double au moment d'arriver sur la case, il le perd.
- c) Lorsque son tour revient, le joueur retourne tous ses pions à leurs pleines couleurs et passe au suivant.

Pige une carte

Le joueur pige une carte du jeu.

Étoile

Le joueur pige une carte du jeu ou d'un joueur.

Reculé de 4

Le joueur doit reculer de quatre cases.

Nid

Lorsque le joueur a deux pions dans le nid, il doit obligatoirement jouer à un seul dé ou une carte, jusqu'à la fin du jeu.

Le premier joueur ayant déposé ses trois (3) pions dans le nid, gagne la partie.

Bonne partie !

MCPLJEUX S.E.N.C.