

RÈGLES DU JEU - RUNNER 100

Versión en español ir al sitio web: danygamecollection.com



MATÉRIEL

- 3 dés bleus
- 3 dés rouges
- 1 dé vert
- 10 cartes « défi »
- Fiches de pointage
- 1 feuillet de règlement

BUT DU JEU

C'est une course entre les **dés bleus + (qui ajoutent des points)** et les **dés rouges - (qui en retirent)**. À chaque tour, les joueurs accumulent le plus de points possible. Le premier à atteindre **100 points** remporte la partie.

PRÉPARATION

- Choisir un joueur qui notera le pointage à la fin de chaque manche.
- Mélanger les 10 « cartes défis » et former une pioche au centre de la table.
- Déterminer au sort qui sera le premier à jouer. Les joueurs joueront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le couvercle de la boîte peut être utilisé comme surface de lancer pour les dés.

ÉTAPE 1 : DÉBUT DE LA PARTIE



□ Premier lancer

- Le joueur lance les 6 dés (3 bleus et 3 rouges).
- Il met de côté les dés bleus ayant les valeurs les plus élevées.
- À l'inverse, il met de côté les dés rouges ayant les valeurs les plus basses.

□ Deuxième lancer

- Le joueur relance les dés qu'il n'a pas conservés, dans l'espoir d'améliorer sa main. (*Il n'est pas obligé de relancer s'il est déjà satisfait.*)
- Il met de côté, à nouveau, les dés bleus avec les valeurs les plus élevées et les dés rouges avec les valeurs les plus basses.

□ Troisième lancer (le dernier)

- Le joueur peut relancer les dés de son choix, y compris ceux déjà mis de côté, à condition de ne pas dépasser un total de **3 lancers** pour son tour.

□ Fin de l'étape 1

- Le joueur additionne la valeur totale des dés bleus.
- Il soustrait la valeur totale des dés rouges.
- Le résultat final constitue son score de l'étape 1 et il inscrit dans la colonne de gauche (Score) sur la fiche de pointage.

□ Passez à l'étape 2. →

ÉTAPE 2

Le joueur tente d'accéder à une carte Défi en lançant le dé vert :



• Si le résultat est un chiffre pair :

Le joueur pioche une carte Défi, suit les instructions indiquées, puis inscrit le pointage obtenu dans la colonne **Bonus** de sa fiche de score.

Il additionne ensuite les points des colonnes **Score** et **Bonus** pour obtenir son total.

• Si le résultat est un chiffre impair :

Le joueur n'accède pas à une carte Défi ce tour-ci. Il remet alors les dés au joueur suivant.

ADDITION DES POINTS APRÈS 3 LANCERS

Exemple 1 :

En additionnant les 3 valeurs, le résultat est 8 pts.



= 8 Pts

Exemple 2 :

En additionnant les 3 valeurs, le résultat est 14 pts.

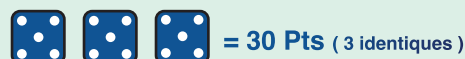


= 14 Pts

EXEMPLE DE RESULTATS



= - 8 Pts

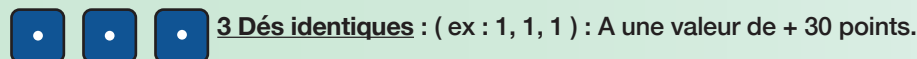


= 30 Pts (3 identiques)

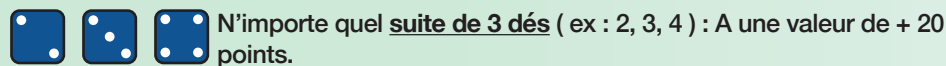


= - 30 Pts

Exemple 3 : Tenir compte des Formules Gagnantes:



3 Dés identiques : (ex : 1, 1, 1) : A une valeur de + 30 points.



N'importe quel **suite de 3 dés** (ex : 2, 3, 4) : A une valeur de + 20 points.

Veillez procéder de la même façon avec les dés rouges... En négatif !

EXEMPLE LE JOUEUR TERMINE SA MAIN AVEC :



Dés bleus : 5, 6, 2 = +13 points



Dés rouges : 5, 5, 5 = -30 points

Total de la main : 13 - 30 = -17 points

Le joueur doit soustraire **17 points** à son score sur la fiche de pointage.

ASTUCES À RETENIR

Attention, Il arrive parfois de terminer une main avec un pointage négatif, si le total des **dés rouges** est plus élevé que celui des dés bleus.



danygamecollection.com

Montreal, QC, Canada J6Y 2A6



RULES OF THE GAME – RUNNER 100

Versión en español ir al sitio web: danygamecollection.com



GAME EQUIPMENT

- 3 blue dice
- 3 red dice
- 1 green die
- 10 “challenge” cards
- Score sheets
- 1 rule sheet

GOAL OF THE GAME

It is a race between the **blue dice + (which add points)** and the **red dice - (which subtract points)**. Each turn, players accumulate as many points as possible. The first to reach 100 points wins the game.

PREPARATION

- Choose one player to keep score at the end of each round.
- Shuffle the 10 “challenge cards” and place them in a draw pile in the center of the table.
- Draw lots to determine who will play first. Players will take turns clockwise. The lid of the box can be used as a surface for rolling the dice.

STEP 1: START OF THE GAME

First roll

- The player rolls all 6 dice (3 blue and 3 red).
- They set aside the blue dice with the highest values.
- Conversely, they set aside the red dice with the lowest values.



Second roll

- The player re-rolls the dice they did not keep, hoping to improve their hand. (They do not have to re-roll if they are already satisfied.)
- He sets aside, once again, the blue dice with the highest values and the red dice with the lowest values.

Third roll (the last one)

- The player can reroll any dice of their choice, including those already set aside, provided they do not exceed a total of 3 rolls per turn.

End of stage 1

- The player adds up the total value of the blue dice.
- They subtract the total value of the red dice.
- The final result is their score for stage 1, which they write in the left-hand column (Score) on the score sheet.

Proceed to stage 2. →

STEP 2

The player attempts to access a Challenge card by rolling the **green die**:



If the result is an even number :


The player draws a **Challenge card**, follows the instructions, and then writes the score obtained in the **Bonus** column of their scorecard. They then add the points from the **Score** and **Bonus** columns to obtain their **total**.

If the result is an odd number :


The player **does not get a Challenge card** this turn. They then pass the dice to the next player.

ADDITION OF POINTS AFTER 3 THROWS

Example 1 :


Adding the 3 values together gives a result of 8 points.  = 8 Pts

Example 2 :

Adding the 3 values together gives a result of 14 points.  = 14 Pts


EXAMPLE OF RESULTS


 = - 8 Pts

 = 30 Pts (3 identical)

 = - 30 Pts

Example 3: Take into account the Winning Formulas :


 3 identical dice : (ex : 1, 1, 1) : Worth de + 30 points.

 Any sequence of 3 dice (ex : 2, 3, 4) : Worth + 20 points.

Please do the same with the red dice... In negative !

EXAMPLE THE PLAYER FINISHES THEIR HAND WITH:

 Blue dice: 5, 6, 2 = +13 points

 Red dice : 5, 5, 5 = -30 points

Total for the hand : 13 - 30 = -17 points

The player must subtract **17** points from their score on the scorecard.

TIPS TO REMEMBER

Warning, Please note that sometimes you may end a hand with a negative score if the total of the **red dice** is higher than that of the blue dice.



danygamecollection.com

Montreal, QC, Canada J6Y 2A6



VIDEO
Comment jouer
How to play



6 216461500341 3