JULIEN GUPTA et JOHANNES BERGER

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

But du jeu :

Votre objectif est d'organiser vos dés de manière à obtenir le plus de points possible. Disposez-les en carré autour de votre dé joker pour former le plus de triples et de suites possibles.

Facile ? Sauf que tout le monde joue en même temps ! Faites vite et gardez un œil sur vos adversaires pour cumuler le plus de points au terme des six rounds et remporter la partie !

Matériel

- **18 dés bleus**
- **18 dés rouges**
- **4 dés « joker » blancs**

- **4 tuiles-cache**

Recto

Verso

Le verso représente les six rangées d'un Cubo.

- **6 compteurs de rounds**

Recto

Verso

- **1 échelle des rounds**

- **1 plateau de score**

- **91 jetons de score**

- **1 sac** (pour ranger le matériel)

- **1 livret de règles**

Mise en place

Triez les jetons de score et placez-les par valeur sur le plateau de score.

Disposez les compteurs de round, face numérotée visible, sur les cases correspondantes de l'échelle des rounds. Donnez à chaque joueur une tuile-cache, 4 dés rouges, 4 dés bleus et 1 dé joker blanc.

Posez 2 dés bleus et 2 dés rouges au centre de la zone de jeu.

Remettez les accessoires restants dans la boîte.

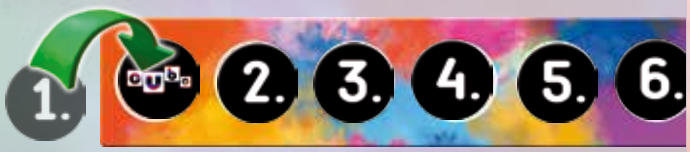
Le joueur le plus âgé est le premier joueur.

Déroulement de la partie

Une partie de Cubo est divisée en **6 rounds.**

Chaque round se déroule comme suit :

Le premier joueur retourne le compteur représentant le nouveau round et lance les 4 dés posés au centre de la table. Ils restent à portée de chacun des joueurs.



Ensuite, chacun des joueurs prend ses 9 dés en main et attend le signal du premier joueur. Dès que celui-ci dit tout fort « **Cubo** », tous les joueurs lancent leurs dés.

Après avoir lancé ses dés, chaque joueur examine les résultats obtenus et doit choisir entre deux options :

Disposer ses dés en Cubo

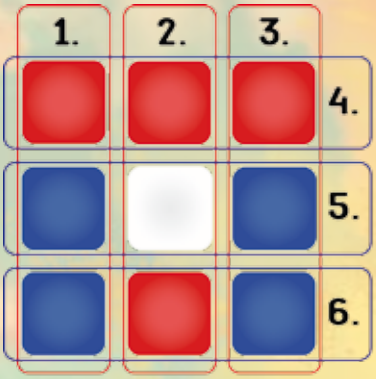
ou

Relancer tous ses dés

Disposer ses dés en Cubo :

Pour former un Cubo, le joueur doit disposer ses dés bleus et rouges en **carré autour du dé joker blanc.** Il crée donc 6 rangées de dés.

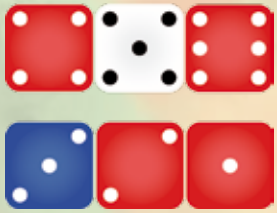
Les 6 rangées d'un Cubo



Note : un Cubo comporte 3 rangées verticales et 3 rangées horizontales.

Le but du jeu consiste à former autant de suites et de triples que possible.

Exemples de suites



Exemples de triples

Note : une suite peut-être disposée en ordre croissant ou décroissant.

Dès qu'un joueur a disposé ses 9 dés comme il le désire, il pose sa tuile de cache par-dessus et dit « **Cubo** » tout haut. Il ne peut plus modifier la disposition de ses dés.

Le joueur peut alors prendre **un dé du centre** de son choix et le poser devant lui. Le dé en question pourra remplacer un des dés rouges ou bleus de son Cubo avant le calcul des scores.

Exemple : le joueur recouvre son Cubo et prend le 6 rouge du milieu.

Astuce : Ne tardez pas trop, car un autre joueur peut dire « Cubo » avant vous et s'emparer de ce dé dont vous avez absolument besoin !

Relancer tous ses dés :

Quand un joueur n'est pas satisfait des résultats de ses dés ou par le Cubo qu'il a formé (avant de déclarer Cubo et de placer sa tuile de cache), il peut relancer tous ses dés.
Un joueur peut relancer autant de fois qu'il le désire tant que le premier joueur n'a pas créé son Cubo et dit « **Cubo** » tout haut. Une fois qu'il l'a fait, les joueurs n'ont plus le droit de relancer et doivent se contenter de leurs résultats actuels pour former leur Cubo. Si un joueur a ses dés en main lorsqu'un autre dit « **Cubo** », il peut lancer ses dés une dernière fois.

Fin d'un round :

Une fois que tous les joueurs sauf un ont pris un dé du centre, ceux qui ont formé leur Cubo procèdent à haute voix à un compte à rebours **de 6 secondes :**
« 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - Cubo ».

Le dernier joueur n'a plus que ces 6 secondes pour former son Cubo et y placer sa tuile. S'il y parvient en temps voulu, il peut prendre un des dés qui restent au centre. Sinon, il ne prend pas de dé et ne marquera aucun point pendant ce round. Si un joueur n'est pas satisfait des résultats de son jet de dés ou de la disposition de son Cubo, il peut relancer **tous** ses dés.

On passe ensuite au score.

Score

À la fin de chaque round de jeu, tous les joueurs comptent leurs points, en commençant par le premier joueur.

Quand vient son tour, chaque joueur retire la tuile de son Cubo et peut remplacer n'importe quel dé bleu ou rouge par celui qu'il a pris au centre.

Le dé remplacé (ou le dé du centre s'il n'a pas servi) est replacé au centre.

Exemple : le joueur remplace le 2 bleu par le 6 rouge, ce qui lui permet d'obtenir une suite dans la première rangée horizontale.

Astuce : il faut s'efforcer d'obtenir des rangées de la même couleur pour marquer plus de points. La couleur du dé pris au centre compte donc énormément !

Chaque joueur marque des points pour les rangées de son Cubo qui contiennent des **Suites** ou des **Triples.**

Suites :

Chaque **Suite** rapporte un nombre de points égal à la **valeur de son dé le plus fort.**

Exemple : cette suite rapporte 6 points au joueur.

Triples :

Chaque **Triple** rapporte un nombre de points égal à la **valeur de n'importe lequel de ses dés.**

Exemple : ce triple rapporte 3 points au joueur.

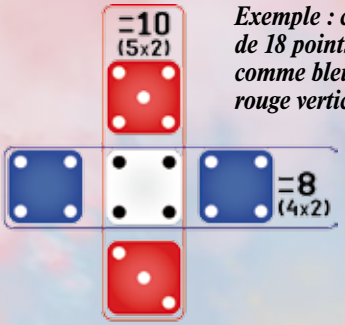
Suites et Triples de la même couleur :

Si tous les dés d'une Suite ou d'un Triple sont **de la même couleur** (par exemple rouges), les **points sont doublés.**

Exemple : ce triple rouge rapporte 3x2 = 6 points.

Dés « joker » blanc :

Le dé joker blanc est considéré à la fois comme bleu et rouge lorsqu'on procède au total des points.



Exemple : ce joueur marque un total de 18 points (le dé blanc est considéré comme bleu horizontalement, et comme rouge verticalement).

Exemple : le joueur fait le compte des 6 rangées de son Cubo et marque 32 points au total. Il a profité au mieux du dé joker blanc pour créer deux rangées de même couleur.

Chaque joueur reçoit les jetons de score correspondant aux points qu'il a marqués.

Après avoir procédé aux totaux, le voisin de gauche du premier joueur devient le premier joueur, et on commence le round suivant.

Fin du jeu et vainqueur

La partie s'achève après le sixième round. Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.