



PIÑA COLADICE

RÈGLES

Piña Coladice est un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs dans lequel vous lancez les dés pour tenter de réaliser l'une des combinaisons présentes au centre de la table. Usez de stratégie pour vous placer judicieusement avant vos adversaires et remporter de précieux points vous rapprochant de la victoire... ou réalisez un PIÑA COLADICE !

MATÉRIEL

5 dés classiques – Chaque dé est numéroté de 1 à 6 et sert à réaliser différentes combinaisons.

28 pions Cocktail en bois de couleur (7 par joueur) – Ces pions servent à indiquer les combinaisons que vous avez déjà réalisées durant la partie et à marquer votre score.

25 sous-verres Combinaison (recto verso) – Ils forment la zone de jeu. Sur chacun d'eux se trouve une combinaison de dés (**A**) ainsi qu'un ou deux emplacements pour les pions Cocktail (**B**). Le recto (reconnaisable au symbole **☉**), possède toujours 1 seul emplacement. Le verso (**☉**) en possède 2 (**C**). Sur le coin supérieur gauche se trouve un symbole d'ingrédient permettant de différencier chaque sous-verre (**D**).

4 sous-verres de score (recto verso) – Ils comportent tous une piste numérotée de 1 à 25 permettant de suivre votre score en cours de jeu.

1 sous-verre 1^{er} joueur / variante Happy Hour (recto verso) – Il indique qui est le premier joueur. Le verso Happy Hour sert pour la variante décrite en fin de livret (voir page 12).



MISE EN PLACE

1 Désignez le 1^{er} joueur au hasard.

2 Il prend les **5 dés** et le **sous-verre 1^{er} joueur**, qu'il place devant lui, face **Toucan** visible.

3 Choisissez chacun une couleur et prenez le **set de cette couleur** composé de :

 7 pions Cocktail

 1 sous-verre de score

4 Placez chacun vos 7 pions à côté de votre sous-verre pour former votre réserve.

5 Placez chacun un de vos **pions Cocktail** sur votre sous-verre de score en fonction de votre position autour de la table : le 1^{er} joueur place un pion sur le 1, le 2^e joueur sur le 2, etc.

6 Mélangez les **25 sous-verres Combinaison** et formez au hasard une grille de 4x4 au centre de la table. Rangez les sous-verres non utilisés dans la boîte.

En fonction du **nombre de joueurs**, prenez garde à placer les sous-verres sur la face  ou  selon le tableau suivant :

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
   	   	   
   	   	   
   	   	   
   	   	   

 Pour plus de lisibilité, orientez tous les sous-verres dans le même sens.

EXEMPLE
DE MISE EN PLACE
POUR 3 JOUEURS.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Piña Coladice* se déroule en plusieurs tours, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 20 points ou qu'un joueur réalise un **PINA COLADICE !** Jouez chacun votre tour en commençant par le **1^{er} joueur**, puis en continuant dans le sens horaire.

TOUR DE JEU

À votre tour de jeu, prenez les **5 dés**, puis suivez toujours les étapes suivantes :

1

LANCER
DE DÉS

2

PLACEMENT
D'UN PION
COCKTAIL

3

CONDITIONS
DE FIN
DE PARTIE





LANCER DE DÉS

Vous avez droit à un total de **trois lancers** et vous pouvez vous arrêter après n'importe lequel. Seul votre premier lancer est obligatoire : lancez les 5 dés. Pour les deux lancers suivants, choisissez les dés que vous souhaitez relancer (tout ou partie), et laissez les autres de côté. Avant un lancer, vous pouvez toujours reprendre des dés que vous aviez mis de côté lors d'un lancer précédent. Une fois que vous avez fini vos trois lancers ou que vous décidez de vous arrêter, passez à l'étape

2 PLACEMENT D'UN PION COCKTAIL.

EXEMPLES DE LANCERS

Exemple : un joueur vient de faire son premier lancer et obtient les valeurs 2, 2, 5, 4, 1. Il décide de mettre de côté la paire de 2.

Lors de son second lancer, il relance les 3 dés restants et obtient 5, 1, 5. Il décide de mettre de côté la paire de 5.

Lors de son troisième lancer, il relance le dé restant ainsi que la paire de 2 mise de côté précédemment et obtient 3, 3, 5.

À la fin de ses 3 lancers, ce joueur a réalisé plusieurs combinaisons :

Une paire.

Un brelan.

Un full.

1^{ER} LANCER



2^E LANCER



3^E LANCER



RÉSULTAT



Vous trouverez la liste des combinaisons possibles à la page 11 de ce livret.

2

PLACEMENT D'UN PION COCKTAIL

Choisissez un emplacement :

Placez un de vos pions Cocktail sur un sous-verre au centre de la table en respectant les conditions suivantes :



 La combinaison de dés demandée par le sous-verre doit correspondre à votre résultat final. *Vous ne pouvez placer qu'un pion à votre tour de jeu. Si votre lancer de dés correspond à plusieurs combinaisons disponibles, vous devez choisir un seul de ces emplacements.*



 Il doit rester au moins un emplacement libre sur ce sous-verre. *Attention : suivant le nombre de joueurs, certains sous-verres ont un nombre d'emplacements disponibles très limité en début de partie. Les sous-verres face  ont 1 emplacement tandis que les sous-verre face  ont 2 emplacements. Il n'y aura pas de la place pour tout le monde !*



 Chaque joueur ne peut poser qu'un seul pion sur chaque sous-verre. *Vous ne pouvez donc réaliser chaque combinaison qu'une seule fois.*



Suggestion du Barman : regardez bien la couleur des sous-verres ! Les **verts** sont toujours des paires (ou doubles paires), les **bleus** des brelans, et les **violet**s des combinaisons de plusieurs dés qui sont plus difficiles à réaliser, mais qui rapportent beaucoup de points !



Marquez des points :

Une fois votre pion Cocktail placé, marquez autant de points qu'indiqué sur l'emplacement du sous-verre choisi.

Marquez également 1 point supplémentaire pour chacun de vos autres pions adjacents orthogonalement et diagonalement à ce pion.



Suggestion du Barman : si vous dépassez les 20 points, retournez votre sous-verre pour continuer sur la piste de score !

Passez ensuite à l'étape **3** **CONDITIONS DE FIN DE PARTIE.**



Exemple : un joueur vient de placer son pion sur le second emplacement de combinaison **Full** (A). Il marque donc 3 points comme indiqué sur l'emplacement (B). Ce pion est adjacent à 3 autres de ses pions (C). Il marque donc 3 points supplémentaires, pour un total de 6 points.

AUCUNE COMBINAISON

Si vous pouvez placer un pion, vous devez le faire. En revanche, si votre lancer ne correspond à aucune combinaison disponible, vous ne placez aucun pion, et c'est alors au tour du joueur à votre gauche.

3

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Vérifiez si vous avez atteint l'une des trois conditions de fin de partie suivantes :

SCORE

Vérifiez votre score. Si vous avez atteint ou dépassé **20 points** sur votre piste de score, vous déclenchez la fin de la partie (voir **FIN DE LA PARTIE**).

COCKTAIL

Si vous venez de placer votre dernier pion Cocktail dans la zone de jeu, vous déclenchez la fin de la partie (voir **FIN DE LA PARTIE**).

PIÑA COLADICE !

Si les sous-verres sur lesquels se trouvent un de vos pions forment une **ligne**, une **colonne** ou une **diagonale** de 4 sous-verres, vous réalisez un **PIÑA COLADICE !** Vous gagnez immédiatement la partie.



Si aucun de ces cas ne s'est produit, c'est maintenant au tour du joueur **à votre gauche**.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est défini en fonction de la manière dont la partie a pris fin.

- 🍷 **Un des joueurs a atteint ou dépasse 20 points**
ou
un des joueurs a placé ses 6 pions Cocktail.

Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité parmi les joueurs en tête, le dernier joueur à avoir placé un pion Cocktail remporte la partie.

- 🍷 **Un des joueurs a réalisé un PIÑA COLADICE !**
Il gagne immédiatement la partie.



*Suggestion du Barman : à l'aide de la page suivante, le joueur qui a réalisé un **PIÑA COLADICE !** peut s'amuser à annoncer le cocktail qu'il vient de réaliser grâce aux ingrédients représentés sur chacun des sous-verres.*

*Exemple : avec son **PIÑA COLADICE !**, ce joueur réalise un cocktail :*

Eau gazeuse + Jus + Citron + Gingembre



Rafraîchissant !

MIXOLOGIE

La mixologie est un terme datant du XIX^e siècle. Il s'agit de l'art de créer des cocktails en mélangeant habilement des spiritueux, des liqueurs, des jus, des sirops et d'autres ingrédients pour produire des boissons savoureuses et équilibrées.

Cette pratique va au-delà de la simple préparation de boissons alcoolisées, mettant en jeu des techniques sophistiquées et des combinaisons d'arômes pour offrir des expériences gustatives uniques.

LISTE DES INGRÉDIENTS

ÉPICES



Basilic



Menthe



Miel



Olives



Sucre



Vanille



Gingembre

BOISSONS



Café



Eau



Eau gazeuse



Jus



Lait



Soda

FRUITS ET LÉGUMES



Ananas



Banane



Carotte



Cerise



Citron



Fraise



Fruit de la passion



Noix de coco



Orange



Pastèque



Poire



Raisin

COMBINAISONS



Paire : 2 dés de la même valeur.



Double paire : 1 paire + 1 paire
(possiblement les deux mêmes).



Brelan : 3 dés de la même valeur.



Dés pairs : Les 5 dés ont une valeur de 2, de 4 et/ou de 6.



Dés impairs : Les 5 dés ont une valeur de 1, de 3 et/ou de 5.



Somme ≤ 9 : La somme des 5 dés est inférieure ou égale à 9.



Somme 12/13/14 : La somme des 5 dés est égale à 12, 13 ou 14.



Somme 21/22/23 : La somme des 5 dés est égale à 21, 22 ou 23.



Somme ≥ 26 : La somme des 5 dés est supérieure ou égale à 26.



Petite suite : Une suite croissante de 4 dés.



Grande suite : Une suite croissante de 5 dés.



Carré : 4 dés de la même valeur.



Full : 1 brelan + 1 paire
(possiblement de la même valeur).



5# : Les 5 dés ont des valeurs différentes.



Yam's : Les 5 dés ont la même valeur.

REMERCIEMENTS



Le THANKS ARNAUD BRAND :
Un zeste d'inspiration et une pincée d'esprit festif. Frappez le tout d'enthousiasme débordant et de nuits blanches.



Auteur : Yann Dupont
Illustrateur : Crocotame
Agence : Forgenext
Chef de projet : Adrien Fenouillet
Graphiste : Charlie Metz
Rédacteur : Adrien Fenouillet
Relecteurs : Xavier Taverne,
Robin Leplumey

©2024 IELLO. Tous droits réservés.

VARIANTE - HAPPY HOUR

Une fois familiarisés avec les règles et les différentes stratégies, vous pouvez décider de jouer avec cette variante en respectant les modifications suivantes :

Lors de la mise en place, placez le sous-verre 1^{er} joueur face **Happy Hour** visible.

Durant l'étape **2 PLACEMENT D'UN PION COCKTAIL**, si vous ne pouvez placer aucun pion après vos 3 lancers de l'étape **1 LANCER DE DÉS**, lancez 1 dé et appliquez l'effet correspondant suivant :



 **Perdez immédiatement 3 points.**

 **Retirez un de vos pions Cocktail d'un sous-verre Combinaison.**
Il retourne dans votre réserve et peut être utilisé lors de votre prochain tour.
Vous ne perdez pas de points.

 **Tous les autres joueurs gagnent immédiatement 1 point.**

 **Déplacez un pion Cocktail d'un autre joueur vers un autre emplacement libre.** Ce joueur ne marque pas de points, mais il peut réaliser un **PIÑA COLADICE** !

 **Retournez un sous-verre Combinaison de votre choix sur son autre face.** S'il y a des pions Cocktail dessus, ils retournent dans les réserves des joueurs. Ces derniers ne perdent pas de points.

 **Marquez immédiatement 4 points.**



Si vous ne pouvez pas appliquer l'effet, passez directement à l'étape

3 CONDITION DE FIN DE PARTIE.