



# RANGE TA Ludothèque

## MATÉRIEL

Par joueur

- 1 feuille « kallax » (l'étagère avec la grille de cases)
- 1 crayon ou feutre ardoise (non fourni)

Matériel commun

- 3 dés à 6 faces (non fourni)

## BUT DU JEU

Organiser au mieux ta ludothèque dans la kallax.

À la fin des 12 tours, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

## MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend une feuille « kallax » et un crayon.
- Posez les 3 dés à portée de tous.
- Choisissez ensemble le mode de score que vous utiliserez en fin de partie :
  - mode classique
  - mode expert (plus long et plus calculatoire).

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

La partie dure 12 tours.

À chaque tour, on effectue les étapes suivantes :

### 1. Lancer les dés

- Un joueur (peu importe lequel, on peut changer à chaque tour) lance les 3 dés au centre de la table.
- Les 3 valeurs obtenues seront les mêmes pour tous les joueurs.

## 2. Assigner les dés

Les résultats sont communs à tous les joueurs, mais chacun décide librement de leur utilisation.

- Pour chaque joueur, individuellement :
  - un des trois dés indiquera la taille / forme de la boîte à dessiner ;
  - un autre dé indiquera la catégorie du jeu (T, A, C, P, F, R) ;
  - le dernier dé indiquera la mécanique principale (bluff, déduction, deckbuilding, programmation, mémorisation, rôle secret).

	Casse-tête <b>T</b>	Jeu D'adresse <b>A</b>	Jeu de Cartes <b>C</b>	Jeu de plateau <b>P</b>	Jeu de figurines <b>F</b>	Jeu De Rôle <b>R</b>
	Bluff 	Déduction 	Deck building 	Programmation 	Mémorisation 	Rôle secret 

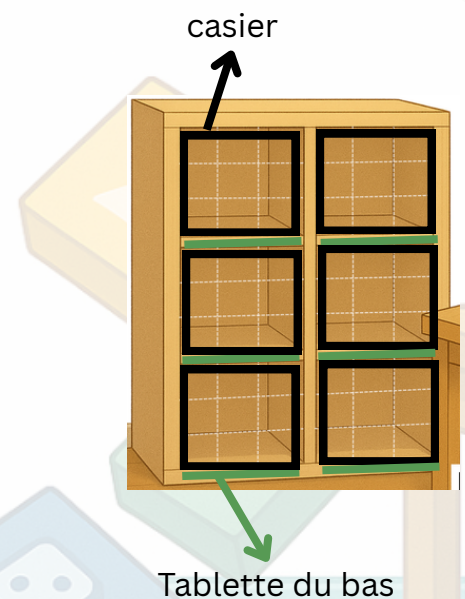
## 3. Dessiner la boîte de jeu

Chaque joueur dessine sur sa propre kallax :

1. La forme de boîte correspondant au dé « taille » (polyomino de 2, 3 ou 6 cases, selon la face).
2. La lettre de la catégorie indiquée (T, A, C, P, F ou R).
3. Le symbole de la mécanique indiquée (☾, ☆, etc.).

### Règles de placement :

- La boîte doit être entièrement dans la zone de la kallax.
- Les cases d'une boîte ne peuvent pas se superposer avec une autre boîte ou un tapis de jeu.
- La boîte ne doit pas dépasser de la Kallax ni de son casier
- Une boîte doit entièrement reposer :
  - soit sur la tablette du bas.
  - soit sur d'autres jeux/tapis déjà dessinés (pas de boîtes « en l'air »).



## 4. Impossibilité de placer : le tapis de jeu

Si un joueur ne peut ou ne veut pas placer la boîte, il peut choisir de placer un tapis :

- il dessine un tapis de jeu qui occupe exactement 1 case.
- le tapis ne compte pas comme un jeu (il n'a ni de catégorie, ni de mécanique), mais permet de remplir une case.

## 5. Tour suivant

Quand tout le monde a placé sa boîte (ou un tapis), on commence un nouveau tour :

- on relance les 3 dés,
- on assigne de nouveau un dé à la taille, un à la catégorie et un à la mécanique,
- puis chacun dessine la nouvelle boîte.

Après 12 tours, la kallax est plus ou moins remplie : on passe au décompte des points.

# FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

## A. Mode classique

### Groupes par catégorie et par mécanique

Pour chaque catégorie (T, A, C, P, F, R) et pour chaque mécanique :

- repérez le plus grand groupe de jeux adjacents orthogonalement (haut, bas, gauche, droite) partageant exactement cette même catégorie ou cette même mécanique ;
- si ce groupe contient au moins 2 jeux, marquez 1 point par jeu dans ce groupe.

### Cases vides

Comptez toutes les cases vides de votre kallax (cases sans boîte ni tapis de jeu) :

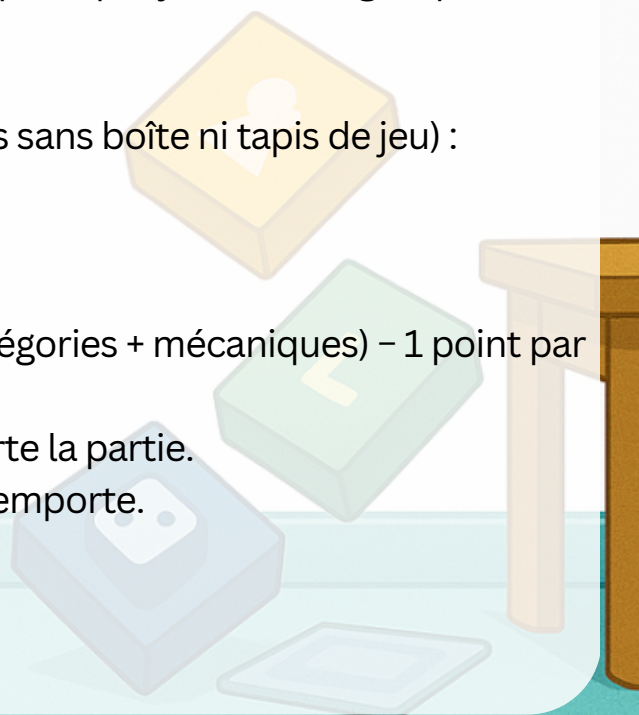
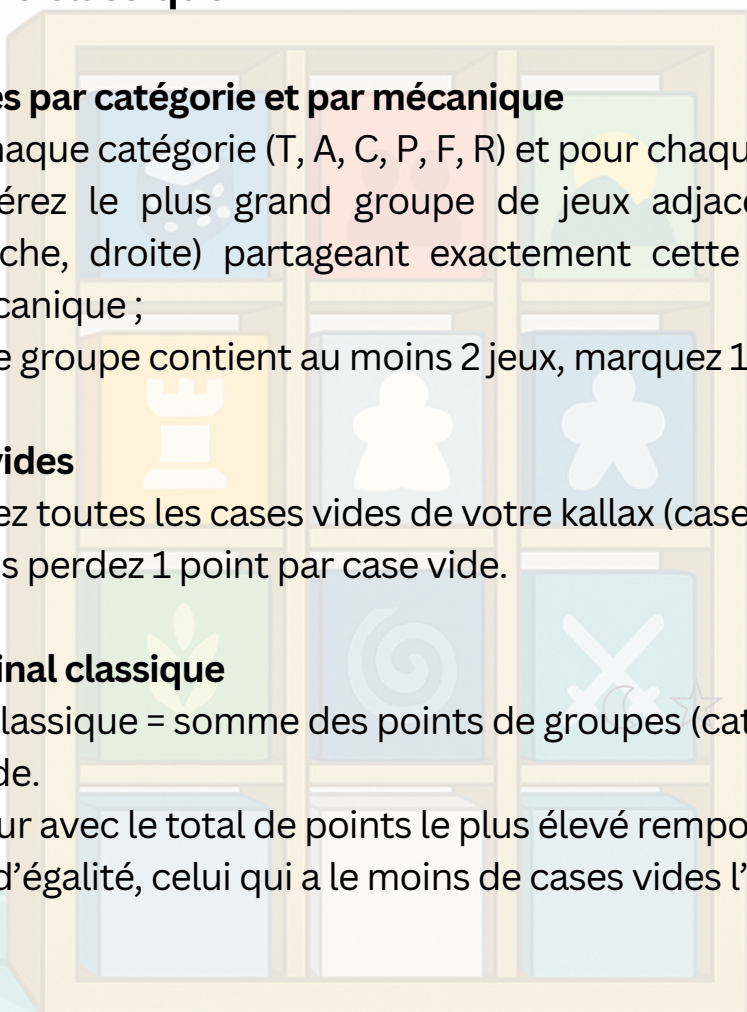
- vous perdez 1 point par case vide.

### Score final classique

Score classique = somme des points de groupes (catégories + mécaniques) - 1 point par case vide.

Le joueur avec le total de points le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, celui qui a le moins de cases vides l'emporte.









## B. Mode expert

En mode expert, chaque jeu peut rapporter des points grâce :

1. à sa catégorie (T, A, C, P, F, R),
2. à sa mécanique,
3. à la façon dont il est rangé dans la kallax.

Toutes les conditions de score détaillées sont indiquées dans le tableau de score expert :



<b>T</b>	1 point pour chaque jeu dans le carre si aucun n'a de point commun		1 point pour chaque jeu adjacent avec au moins un point commun (catégorie mécanique)
<b>A</b>	2 points si elle ne touche pas la tablette du bas		1 point si la boîte mesure exactement 2 cases
<b>C</b>	1 points par jeux de cartes dans le même carre		1 point pour chaque jeu dans le même casier qui n'est pas un deckbuilding
<b>P</b>	1 point si stocké à l'horizontal		1 point pour chaque jeu de programmation orthogonalement adjacent
<b>F</b>	1 point si la boîte mesure 6 cases		1 point pour chaque jeu de mémorisation dans la kallax (max 3)
<b>R</b>	1 point si stocké à la vertical		5 points si c'est le seul jeu rôle secret de la kallax

- vous gagnez aussi des points pour les casiers complètement remplis et perdez toujours des points pour les cases vides.

### En résumé :

1. Pour chaque jeu, appliquez les effets de sa catégorie et de sa mécanique depuis le tableau.
2. Pour chaque casier entièrement rempli, marquez deux points par jeux dans le casier.
3. Retirez 1 point par case vide restante.

Le joueur avec le total de points le plus élevé remporte la partie.  
En cas d'égalité, celui qui a le moins de cases vides l'emporte.



## Jeu créé par Linico édition pour Myludo

Auteur : Nicolas Perret

Retrouvez nos autres jeux :



Myludo est un projet communautaire de gestion de ludothèque (personnel ou professionnel). Au fil des années l'application c'est étendue et propose désormais beaucoup de fonctionnalités.

