

**Reducing a straight:** When a player has put down one or more dice that do not belong to his straight, these dice are removed from the straight and his straight is reduced. It can occur that then the player doesn't have a valid straight anymore because there is only one die left of his former straight (minimum = 2 dice).

### End of a round

A round is over when one player has taken the eleventh and last bonus chip from the chip store. The players receive one point for each chip. One player keeps score. Then the next round is started.

### Round 2 – Most matching dice combinations

In the second round the combination of dice that must be put down changes. Now, your aim is to put down the largest combination of matching dice (for example, two of a kind or three of a kind).

- A combination of matching dice consists of at least 2 and a maximum of 6 dice with the same number of dots.
- A player is allowed to put down up to 3 different matching dice combinations (3 pairs of matching dice). A player is not allowed to put down more than 6 dice.
- Order and arrangement: Matching dice must be put down next to each other.

The winner or loser of a duel is determined by using the same 3 steps as described in round 1.



*Example for a combination of 3 pairs. The 3 matching dice combinations are identical in size, so the largest one has only 2 dice.*

*In the duelling area there was a third die available that showed 3 dots; however, the player has already put down the maximum number of 6 dice, so he cannot use this die from the duelling area.*

When a player has put down 2 or 3 matching combinations, only the largest one is scored. Individual dice that do not match are deducted. It can occur that no valid matching combination is left after the reduction.

As in round 1, one player keeps score. Then the third and last round is started.

### Round 3 – Mix of straights and matching dice combinations

In the last round the player who starts a duel announces which combination – straight or matching dice – has to be put down in the duel. He does so before he casts the dice. Again, the players take turns starting the duels.

The scoring is done in the same way as described above.

### End of the game

The player who has the most points after 3 rounds is the winner.

Traduction : neoSearch UG (haftungsbschränkt)

# FINI! *Duel de secondes*

Un jeu de Karin Herrmann et Otmar Bettscheider

Pour 2 personnes | Age: 10-99 ans | Durée de jeu: 10-15 minutes

Deux joueurs sont assis l'un en face de l'autre. Devant eux, 15 dés. Allons-y ! Qui reste maître de la situation, a la main la plus rapide et garde son sang-froid ? Le gagnant de ce duel au rythme soutenu sera celui qui rapidement saisira le bon dé, ne perdra pas son adversaire des yeux et annoncera à haute voix « Fini ! ». Mais attention : ce jeu ne pardonne aucune erreur.

### Matériel du jeu



11 dés colorés



4 argentés avec des points rouges – nommés « les copieurs »

11 jetons noirs et 1 règle de jeu

### Préparatifs

Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre. Les 15 dés sont placés au milieu de la table. Il est recommandé de les poser sur un petit drap ou une serviette pour limiter la zone de jeu.

Les jetons sont disposés à portée de main pour les deux joueurs et constituent le stock.

### Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en trois tours. Chaque tour comprend plusieurs duels. Les duels sont tenus jusqu'à ce qu'il ne reste plus de jetons noirs en stock – donc au moins 11 duels.

Tour 1 – Poser la plus longue suite de dés

Tour 2 – Poser le plus de combinaisons de dés de même valeur (double-dés ou même plus)

Tour 3 – Mix de suites de dés et de dés de même valeur

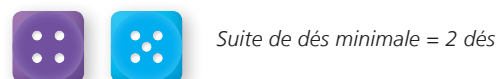
### Tour 1 – Suites de dés

Les joueurs démarrent les duels alternativement. Le plus jeune joueur commence le premier duel. Il jette les 15 dés sur la zone de jeu de sorte que les dés soient visibles pour tous. La zone de jeu mesure environ 30 à 40 cm par côté. Si les dés tombent de travers ou en dehors de la zone de jeu, le joueur doit jeter à nouveau **tous** les dés.

«C'est Parti !». Les joueurs saisissent **en même temps** les dés dont ils ont besoin pour former une suite de dés et les posent dans le bon ordre devant eux. Le but est de former la plus longue suite de dés.

### Former des suites de dés

- Pour former une suite de dés, il faut les ordonner en ordre continu de manière croissante ou décroissante (par exemple de 1 à 6 ou de 6 à 1).
- Tous les dés choisis doivent être placés en ordre croissant ou décroissant.
- Une suite de dés est constituée au minimum de 2 dés et au maximum de 6 dés.
- Il est possible de former 2 suites de dés. Il n'est cependant pas possible d'utiliser plusieurs dés indiquant le même chiffre.



### Le joueur qui ne se tient pas aux règles, perd le duel:

- Les dés doivent être pris avec une main. Il faut les saisir l'un **après l'autre**.
- Il n'est pas autorisé de reposer un dé sur la zone de jeu.
- Les dés ne doivent pas être tournés. C'est-à-dire qu'il faut les placer sur le **même** chiffre pour former une suite de dés.
- Les joueurs ne peuvent pas placer plus que **6 dés** devant eux!
- Tous les dés pouvant être utilisés pour former ou compléter une suite doivent être utilisés - jusqu'à 6 dés sont possible.
- Les dés doivent être placés de façon **ordonnée** en fonction de la combinaison de dés autorisée (« suite de dés » ou « même valeur »).
- Attention : vous ne devez annoncer « Fini ! » qu'à la fin du duel.
- Tous les dés peuvent être utilisés. Les dés argentés doivent cependant être utilisés en tant que **copieur**.

### Fonctionnement des dés argentés (copieurs):

- Avec les dés argentés, vous pouvez compléter votre suite de dés en « copiant » les dés colorés de votre adversaire. Condition : les valeurs du dé argenté et du dé copié sont les mêmes. Utilisez autant de dés argentés que vous voulez.
- Un dé argenté peut seulement être utilisé s'il n'y pas de dé coloré approprié.
- Les dés argentés (copieurs) peuvent seulement copier les dés colorés de votre adversaire.
- Un dé copieur ne peut pas être copié par votre adversaire.

### End of a duel by calling FINI

A player is allowed to shout FINI! and end a duel under these conditions:

- He has put down his maximum of 6 dice, or
- He cannot find any more dice that match with his straight(s).

When a player shouts FINI! the duel ends immediately. His opponent is not allowed to take any more dice from the duelling area. In case he has a die in his hand, he must put that die back into the duelling area (without turning it).

Once the duel is ended, the scoring is done. The scoring is started with the straight(s) of the player who ended the duel.

Attention: The word "FINI!" must be used to end a duel. Other words such as "Stop" or "Finished" are not allowed!

### End of a duel by breaking the rules

A duel ends instantly when a player turns, pushes or drops a die. This player has lost the duel and must return one of his bonus chips to the stock of chips. If he hasn't got any chips his opponent is allowed to take a chip from the store of chips.

If an offence cannot be attributed to one player alone (for example because both players tried to seize one and the same die simultaneously), the duel is stopped and a new duel is started by casting the dice.

### Scoring – winning or losing a duel

**Step 1.** The first step is to check if the player who has called FINI! has done so prematurely. This is the case when the FINIsher could have taken one or more coloured or silver dice from the duelling area to make his straight larger or to put down a second straight. This check is only for the FINIsher, because this player has interrupted his opponent.

If the FINIsher has prematurely terminated the duel, he loses that duel. In this case he must return one of his bonus chips to the stock of chips. If he hasn't got any chips his opponent is allowed to take a chip from the store of chips. Further checks are not necessary. Then a new duel is started by casting the dice.

**Step 2.** If the duel has been ended correctly by calling FINI! both players check if the straights that they have put down break any of these rules:

- Incorrect order: The dice are not lined up in ascending or descending order
- A player has put down more than 6 dice in front of himself
- A silver die has been used incorrectly. This is the case when it does not refer to a coloured die of the opponent or when there is a coloured die in the duelling area that could have been used instead.

For such an offence, the player who has committed it must return one of his bonus chips to the stock of chips. If he hasn't got any chips his opponent is allowed to take a chip from the store of chips. If both players have committed an offence, both of them must return one of their bonus chips to the store of chips. Then the next duel is started.

**Step 3.** The duel has been carried out correctly by both players. Only in this case there is a winner of a duel: The player who has put down the largest straight wins the duel. When both players have put down straights of the same length, the FINIsher wins the duel. He receives 1 bonus token. When one of the players or both of them have put down 2 straights, only the larger straight is scored.