

Jeu de dés – « Roll and write (lance et écrit) – Stratégie

Ne laissez pas faire le hasard !

Lancez les deux dés et notez côte à côte, les deux symboles obtenus sur votre grille. Vous les placez en tentant de faire se toucher un maximum de symboles identiques sur les lignes et dans les colonnes.



Dans une boîte de DETRAK vous trouverez :

- 2 dés à 6 faces gravées de symboles différents
- 2 blocs de grilles de score
- 6 crayons à papier
- 1 règle du jeu

Photo boîte ouverte



Comment allez-vous jouer à DETRAK en solo ou à plusieurs ?

Pour commencer, chaque joueur choisit un symbole différent parmi les 6 et le note sur sa grille, dans la case aux bords épais, en haut à gauche.

Ensuite, à tour de rôle, chacun lance les dés et annonce les 2 symboles.

Chaque joueur les inscrit alors dans sa grille :

- là où il le souhaite (peu importe qu'ils touchent ou pas des symboles déjà inscrits)
- en les plaçant obligatoirement l'un à côté de l'autre, peu importe que ce soit horizontalement ou verticalement. (Impossible de marquer un seul symbole bien sûr...).

Si un joueur n'a plus deux cases vides qui se touchent pour inscrire les deux symboles, le jeu s'arrête pour lui seul.

La partie se termine :

- quand tous les joueurs ont rempli leur grille
- s'ils n'ont plus deux cases disponibles l'une à côté de l'autre

Exemple de score

	X	X	△	△	○	4
DÉTRAK	X	/	△	△	#	2
	#	/			#	2
	△	/		△	#	0
	X	#		○	#	0
	2	3	5	2	8	28

Comptez-vos points

Après les 12 lancers de dés, vous allez pouvoir écrire votre score dans la case de droite au bout de votre ligne et dans celle du bas de votre colonne

- 2 symboles identiques adjacents rapportent 2 points.
- 3 symboles identiques adjacents rapportent 3 points.
- 4 symboles identiques adjacents rapportent 8 points.
- 5 symboles identiques adjacents rapportent 10 points.

Passez au niveau supérieur

L'éditeur vous propose deux variantes que vous pourrez choisir d'associer ou pas :

- 1 Tenir compte des symboles inscrits dans la diagonale et alors vos points seront doublés.
- 2 Enlever 5 points pour chaque ligne ou chaque colonne qui ne rapporte rien.

Exemple de score pour la règle avancée :

						4
	○	○	/	○	X	2
DÉTRAK	X			X	△	2
	X	#		△	△	2
	X	X	○	○	△	4
	X	#	/	/	/	3
4	8	-5	2	-5	3	24

Vous pouvez y jouer en mode solo

Suivez les mêmes règles de jeu et tentez d'atteindre le statut de « Grand maître » en marquant 30 points et plus.

mais aussi avec votre classe

DETRAK permet d'exercer logique, attention, repérage spatial et enchaînement de raisonnements courts avec des élèves de 9/10 ans.

Lors de la présentation du jeu, je montre au tableau les 6 symboles que nous allons utiliser.

Je projette une grille, explique comment la remplir et précise que l'on ne tient pas compte des cases grisées. J'insiste sur la règle qui oblige à juxtaposer les 2 symboles mais dans le sens que l'on veut, horizontal ou vertical.

Je montre la case « premier symbole » et laisse chaque élève choisir le sien parmi les 6.

Je fais les tirages en direct dans le couvercle d'une boîte à chaussures et sous l'œil d'une caméra de rétroprojection. J'inscris le résultat du tirage au tableau.

La partie s'est terminée pour quelques élèves avant le 12^{ème} tirage.

Laissez-bien le temps à tous les élèves pour construire leur réflexion. Invitez les à bien prendre leur temps avant de choisir leurs emplacements et l'ordre des symboles.

A la fin les scores sont comparés et le vainqueur applaudit.

Sur la partie suivant la tentation du podium a été trop forte pour certains qui ont abandonné la juxtaposition des symboles en route ...

Pour éviter d'y succomber, j'ai installé l'obligation d'entourer au feutre, le placement de ses deux symboles.

	■ ■ = 2	■ ■ ■ ■ = 8				
	■ ■ ■ = 3	■ ■ ■ ■ ■ = 10 (0 = -5)				
DÉTRAK	#	#	#	#	*	10
	△	△	/	△	○	2
	○	○	■	△	○	2
	○	/			×	2
	○	/	/	/		8
	2	2	2	2	2	34

L'avis de la rédaction

Détrak est jouable en 10 minutes et se met en place très rapidement. Il est simple, efficace, facilement transportable et peut s'avérer plus stratégique qu'il n'y paraît.

Le hasard ne fera pas tout ...

Encadré

L'avis de joueurs

- Un jeu très drôle et aléatoire, pour de parties rapides.
- Aussi amusant et stratégique en solo qu'à plusieurs.
- Il est idéal pour les joueurs débutants du fait de sa rapidité de prise en main et de son temps de jeu.
- Pour un prix +/- identique, l'éditeur aurait pu prévoir des petites ardoises effaçables.

Encadré

Infos

A partir de 8 ans

De 1 à 6 joueurs.

Partie de 10 minutes

Auteur : Reiner KNIZIA

Illustrateur : Günther HEIKO

Editeur : GIGAMIC

Prix : 12 € Environ

Ecoscore



Un jeu produit en dehors de l'Europe et contenant peu d'éléments non-renouvelables.
Système mis en place sur le site [Gus and Co](#) et utilisé avec
leur aimable autorisation.

Encadré

POINTS FORTS

Prise en main



Re jouabilité



Matériel



Interactivité



Encadré

USAGES

Cadeau

Adulte solo +

Couple

Groupe d'amis

Séniors-Juniors +

Famille +

Classe

Cycle 3 ++

Télétravail

Pause ++