

# 5 MILLIMÈTRES ! (à vue de nez)



## Présentation

5 millimètres (à vue de nez) est un jeu de pari dans lequel vous devez estimer à l'œil nu la longueur de différents bâtons afin de constituer la meilleure des collections. Plus précisément, vous cherchez à former une suite où chaque bâton a 5 mm d'écart avec le précédent. Mais, malheureusement pour vous, vous ne pouvez pas connaître la longueur réelle d'un bâton tant que vous le n'avez pas en main. Les bâtons s'obtiennent lors d'une vente aux enchères : gardez un œil sur les collections de vos adversaires et sur l'argent dont vous disposez, et choisissez soigneusement les bâtons pour lesquels vous voulez miser !

## Matériel

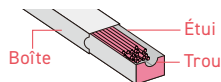
- 1 feuille de règles
- 1 support à bâton
- 9 groupes de 4 bâtons de longueurs différentes (36 bâtons au total)
- 5x2 marqueurs de couleur (10 au total)
- 1 piste d'argent (en 3 parties)

## Mise en place

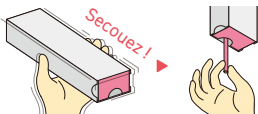
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 2 marqueurs correspondants. Les marqueurs non utilisés doivent être sortis de la boîte.
- Posez la piste d'argent sur la table et placez l'un des marqueurs de chaque joueur sur la case 50 : tout le monde commence le jeu avec 50. Chaque joueur conserve son autre marqueur devant lui pour se souvenir de sa couleur.



1. Posez le support à bâton au centre de la table. Il ne devra pas être déplacé pendant la partie.
2. Sortez entièrement la boîte de jeu de son étui, placez tous les bâtons dedans, puis réinsérez-la dans le sens inverse, de manière à ce que le bord rose avec le trou et le texte « Piochez un bâton ! » soit visible.



3. Orientez la boîte pour que le texte soit lisible, puis secouez-la bien. Chaque joueur pioche un bâton : ce sera son bâton de départ.



Tout au long de la partie, les joueurs doivent tenir leurs bâtons à la verticale dans une main. Une des extrémités des bâtons doit toujours toucher la table. Les bâtons des joueurs et le support à bâton posé au centre de la table doivent toujours être distants d'au moins 30 cm.



4. Le dernier joueur à avoir utilisé une règle devient le Grand Manitou.

## Déroulement

1. Le Grand Manitou secoue la boîte, pioche un bâton et le pose dans le support à bâton : les joueurs peuvent alors estimer la longueur de ce bâton et la comparer à celle des bâtons dans leur main : ils pourront alors décider s'ils veulent essayer de remporter ce nouveau bâton aux enchères.

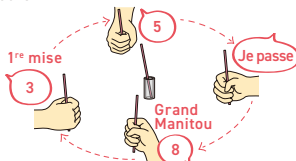


L'estimation doit se faire à l'œil nu, sans déplacer le support à bâton, ni utiliser vos mains comme repère.

2. Le joueur à gauche du Grand Manitou commence les enchères en déclarant la somme qu'il souhaite miser. Les autres joueurs annoncent ensuite leur mise en suivant le sens horaire.

- ▶ Votre mise peut aller de 1 à 10. Si vous misez 10, vous remportez immédiatement les enchères.
- ▶ Votre mise doit être strictement supérieure à la mise précédente.
- ▶ Vous ne pouvez pas miser plus que ce que vous avez.
- ▶ Si vous ne voulez pas enchérir, vous pouvez passer.\*

\*Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus participer aux enchères en cours.



3. Les joueurs continuent les enchères jusqu'à ce que l'un d'entre eux mise 10 ou soit le seul à ne pas avoir passé : ce joueur remporte les enchères.

Si tous les joueurs passent sans miser, le Grand Manitou gagne le bâton sans avoir à miser.

4. Le joueur qui a remporté le bâton l'ajoute à sa main et organise ses bâtons en une ligne clairement visible par tous les joueurs.

Au cours de la partie, chaque joueur peut réarranger à volonté ses bâtons et les comparer.

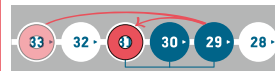
Les bâtons doivent toujours être visibles



Tenir à la verticale, posés sur la table

5. Le joueur qui a remporté les enchères avance son marqueur sur la piste d'argent d'un nombre de cases correspondant à sa mise.

La piste d'argent comporte des cases Chance à fond bleu. Si votre marqueur s'arrête sur l'une de ces cases, faites-le reculer jusqu'à la case indiquée par la flèche.



**Exemple :** Vous êtes à 33 et avez remporté un bâton en misant 4. Vous déplacez votre marqueur jusqu'à 29, qui est une case Chance : vous reculez ainsi jusqu'à la case 31 (indiquée par la flèche).

6. Le joueur qui a remporté les enchères devient le Grand Manitou tandis qu'une nouvelle manche commence.

## Fin de la partie

La partie prend fin immédiatement si l'une des conditions suivantes est remplie :

- ▶ Un joueur a 8 bâtons dans sa main.
- ▶ Un joueur atteint la case 0 de la piste d'argent.
- ▶ Un joueur a 4 bâtons de la même longueur.

## Calcul des scores

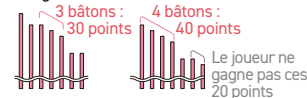
Les joueurs calculent leur score en additionnant les points donnés par leurs bâtons et ceux donnés par la piste d'argent.

## Points donnés par les bâtons

Alignez vos bâtons par ordre de longueur, et comptez combien de bâtons adjacents forment une suite où chaque bâton a 5 mm d'écart avec le précédent.

Les marqueurs font 5 mm d'épaisseur et peuvent donc être utilisés pour vérifier les différences de longueur entre les bâtons.

Vous gagnez 10 points pour chaque bâton dans votre suite. Comptez bien les bâtons, et note les intervalles. Si vous avez plusieurs suites, vous ne gagnez des points que pour la plus longue.



## Points donnés par la piste d'argent

Regardez votre position sur la piste d'argent :

- ▶ Si vous êtes sur une case rouge (cases 0 à 22), vous gagnez un nombre de points égal au numéro de votre case.
- ▶ Si vous êtes sur une case bleue (cases 23 à 50), vous gagnez 22 points, quel que soit le numéro de la case.

## Conditions de victoire

Le joueur ayant le score total le plus élevé remporte la partie.

Attention, à tout moment, si un joueur a 4 bâtons de même longueur, il gagne immédiatement la partie, sans qu'il y ait besoin de calculer les scores.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de bâtons remporte la partie. Si l'égalité persiste, le joueur le plus haut sur la piste d'argent gagne. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Conception : Yoshihisa Itsubaki

Illustrations : Yoshiaki Tomioka

Coordination : Tomomi Adachi

Gestion de projet FR :

Guillaume Dejonghe

Traduction FR : Armande Bessire

Relecture FR : Robin Leplumey

Graphisme FR : Charlie Metz

©2021 Yoshihisa Itsubaki & itten, LLC.

©2024 IELLO SAS pour la version française.

Tous droits réservés.  
www.itten-games.com  
iello.fr

