

Règles de jeu

Nombre de joueurs : 3 à 7 (temps de jeu : variable, compter environ 7 minutes par joueur)

Matériel nécessaire : 4 dés + 8 jetons par joueur (ou 7 jetons possibles à partir de 5 joueurs)

But du jeu : Etre le premier joueur à ne plus avoir de jetons.

Organisation du tour de table :

Avant le début de la partie, chaque joueur dispose 8 jetons devant lui : tout au long de la partie les jetons devront rester visibles des autres joueurs, sans les empiler, de façon à ce que tous puissent estimer rapidement le nombre de jetons en possession de chacun.

Ensuite chaque joueur effectue un lancer sec des 4 dés et les additionne.

Celui qui réussit l'addition la plus élevée commence le 1^{er} tour de table.

Il est recommandé que chaque joueur prenne place autour de la table en fonction de cette addition (par exemple, en ordre décroissant en partant de la place occupée par le vainqueur du lancer sec) car la place occupée influence le déroulement du jeu.

Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Afin de respecter l'équité, le joueur qui termine un tour de table commence le suivant.

Le lancer de dés :

Chaque joueur dispose pour chaque tour de 3 lancers maximum

Il joue ses 4 dés au premier lancer puis peut rejouer tout ou partie de ses dés aux lancers suivants (y compris remettre en jeu ceux écartés précédemment)

Comment gagner :

Il existe 3 façons de se débarrasser de ses jetons :

1) Démarrer un tour de table

Le joueur qui commence un nouveau tour de table retire 1 jeton de son jeu.

Que deviennent ces jetons ?

Ils sont sortis définitivement de la partie. Le nombre de jetons en jeu diminue ainsi à chaque tour de table et la fin de partie se rapproche inexorablement...

2) Réussir avec ses dés une des 4 combinaisons suivantes :

- ◆ la double paire permet de retirer 2 jetons de son jeu
- ◆ une tierce (appelée aussi Brelan) permet de retirer 3 jetons de son jeu
- ◆ une suite permet de retirer 3 jetons de son jeu
- un carré permet de retirer 4 jetons de son jeu

Détail des 4 combinaisons :

Combinaison	Barème	Pour réussir, il faut	Exemple
Double paire	2 jetons	2 faces identiques + 2 autres faces identiques	
Tierce	3 jetons	3 faces identiques	
Suite	3 jetons	4 faces consécutives	
Carré	4 jetons	4 faces identiques	

Que deviennent ces jetons ?

Le joueur distribue les jetons correspondants à la combinaison obtenue, soit à son voisin de droite, soit à son voisin de gauche ! Son choix sera guidé par la nécessité d'empêcher le mieux placé des 2 d'achever le tour de table sans aucun jeton.

3) Obtenir une meilleure addition des 4 dés que ses adversaires dans un même tour de table.

- ◆ si plusieurs joueurs réussissent la même addition, c'est le premier à l'avoir obtenu qui l'emporte.
- ◆ le vainqueur de l'addition se juge donc à la fin du tour de table et il retire de son jeu autant de jetons que d'adversaires battus mais dans la limite de 2 jetons maximum.

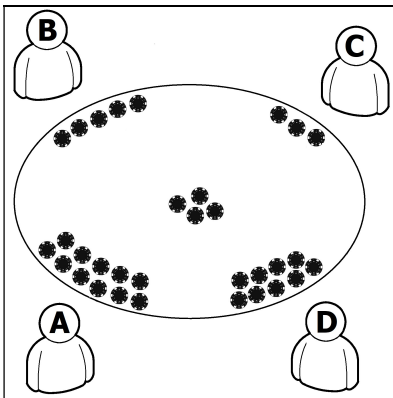
Que deviennent ces jetons ?

Le joueur gagnant distribue ses 2 jetons vers la droite ou vers la gauche mais **un par un** contrairement aux jetons des combinaisons qui sont distribués en totalité à un seul adversaire. A noter que le gagnant ne donnera pas de jetons à ceux qui ont égalisé son score. C'est pourquoi, par exemple, si le gagnant a décidé d'effectuer sa distribution à gauche et que le joueur situé immédiatement à sa gauche avait obtenu la même addition, il donnera 1 jeton au 2ème joueur situé à gauche puis un autre au 3^e joueur situé à sa gauche. Si l'addition a été égalisée plusieurs fois, il se peut donc que le gagnant ne distribue qu'un seul jeton ou même aucun jeton si tous les joueurs ont réalisé une addition identique.

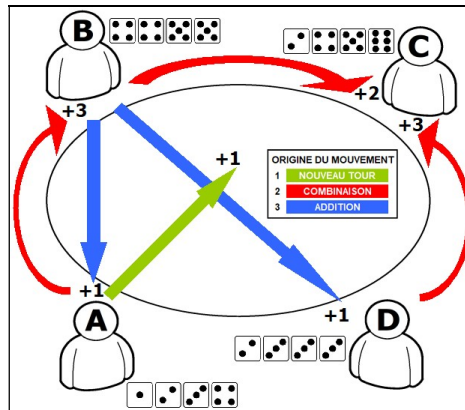
NB : Si un joueur possède un nombre de jetons inférieur à la valeur de la combinaison ou de l'addition réussie, il se défait uniquement des jetons en sa possession.

Exemple de phase de jeu :

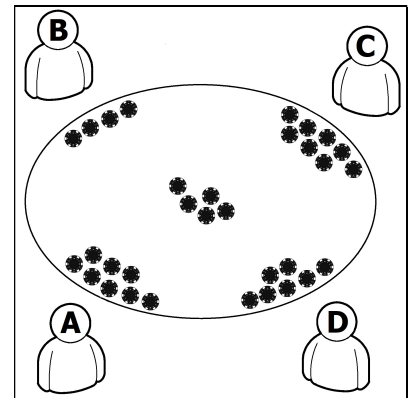
1 - Le joueur A débute le 5^e tour de table



2 - Déroulement du 5^e tour



3 - Situation à la fin du 5^e tour



Dans cet exemple, c'est le joueur D qui conservera les dés pour démarrer le 6^e tour de table.

Les annonces :

Afin que chacun mémorise le montant de l'addition à battre, chaque joueur annonce à haute voix à l'issue de son dernier lancé ce montant, et s'il a réussi à l'égaliser. 3 types d'annonces sont donc possibles :

- 1 – « L'addition reste à XX points » lorsque le joueur n'a pas réussi à l'égaliser ou faire mieux
- 2 - « J'égalise l'addition avec XX points »
- 3 – « je mène l'addition avec XX points » lorsque le joueur obtient la meilleure addition réalisée depuis le début du tour de table.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque un joueur n'a plus de jetons à la fin d'un tour de table, après distribution des jetons de l'addition.

Si 2 joueurs sont dans ce cas, c'est le premier des 2 à avoir perdu tous ses jetons qui sera déclaré vainqueur.

VARIANTE pour fin de partie : Si vous disposez d'un temps limité, vous pouvez, avant de commencer une partie, fixer son échéance en nombre de tours maximum. Dans ce cas, si aucun joueur n'a réussi à se débarrasser de tous ses jetons, c'est celui qui en possèdera le moins à l'issue de cet ultime tour de table qui sera déclaré vainqueur. Seule obligation, afin de respecter l'équité, ce nombre de tour maximum doit être un multiple du nombre de joueur. Exemples : 9 tours pour 3 joueurs ou 10 tours pour 5 joueurs. Pour estimer le temps de jeu maximum souhaité et en déduire un nombre de tours, vous pouvez chiffrer ce temps de jeu à 30 secondes par joueur et par tour.



Utilisez les jetons sortis du jeu à chaque nouveau tour de table comme un compteur de tours en les conservant visibles au centre de la table !

VARIANTE possible à partir de 5 joueurs : Pour les combinaisons réussies, vous distribuez toujours vos jetons vers la droite ou vers la gauche, mais **un par un** à autant d'adversaires que de jetons à distribuer, et non plus en totalité à vos voisins immédiats. Dans ce cas, vous pouvez également mettre en jeu seulement 7 jetons par joueur, et non plus 8, afin de limiter la durée de la partie.